

### EasyTouch插件的使用

讲师:刘国柱

#### EasyTouch插件的使用

1: 对于移动平台上的RPG类游戏,我们常用虚拟摇杆来控制人物角色的行走和一

些行为。



#### EasyTouch插件的使用-基本原理

- 1> 导入 "EasyTouch"资源包。
- 2> 创建空物体,命名为Plugins EasyTouch。
- 3> 添加EasyTouch.cs 系统脚本在刚刚创建的Plugins\_EasyTouch对象上。
- 4> 选择此物体但不要将BroadcastMessages勾选。
- 5> 创建一个新的C#脚本,命名MyFirstTouch。
- 6>添加如下方法(后面代码)。
- 7> 再创建一个 "\_Receiver"的空物体,将MyFirstTouch脚本添加到此。
- 9>运行并且点击遥感,会发现控制台打印了当前按下的坐标(水平与垂直坐标)

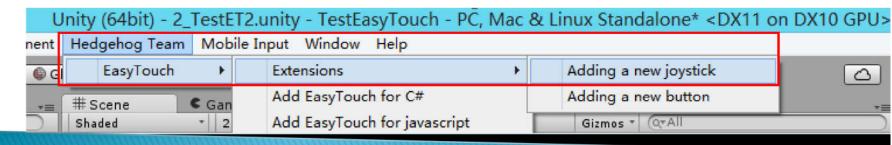
#### EasyTouch插件的使用-基本原理

```
public class MyFirstTouch: MonoBehaviour
  void OnEnable()
     EasyTouch.On TouchStart += On TouchStart;
  void OnDisable()
     EasyTouch.On TouchStart -= On TouchStart;
  void OnDestroy()
     EasyTouch.On TouchStart -= On TouchStart;
  public void On_TouchStart(Gesture gesture)
     Debug.Log("Touch in " + gesture.position);
```

```
Main Camera
 Directional Light
Plugins_EasyTouch
             ☐ Console
Project
Create *
Favorites
                                      Assets > EasyTouch > Plugins >
                                        C#-Event-Template
  Assets
                                       _Java-Event-Template
 Editor
     Documentation
                                        Gizmos
   ▶ Example
                                         Resources
                                          EasyButton
                                          EasyJoystick
                                          EasyTouch
```

#### EasyTouch插件的使用-开发实例(1)

- 1> 导入EasyTouch3资源包
- 2> 做好前期准备,包括人物模型、地形的创建
- 3> 添加JoyStick实例: Hedgehog Team->Easy Touch->Extensions->Add a new Joystick。此时就会在左下角创建了虚拟遥感的实例。
  - 4> 设置遥感的相关参数



# EasyTouch插件的使用-开发实例(2)

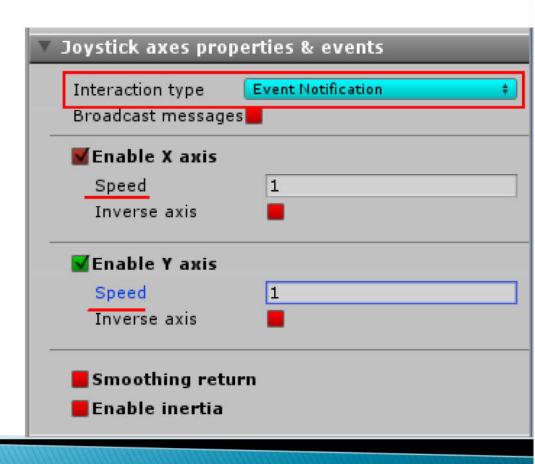
4.1> 确定摇杆名称。

脚本中代码根据这个名称确触发的事件。

▼ 🕹 🗹 Easy Joystick (Script) 🔟 🌣		[] ⇔,	- □ ❖,
▼ Joystick properties		Y 0 Z 0 Y 0 Z 0	
Joystick name Enable joystick Activated Show debug area	HeroMovingJoystick		Y 1 Z 1
Use fixed update Use GUI Layout ▼ Joystick position &	■ ☑ size		ystick
Dynamic joystick Free area	<b>✓</b> Left	<b>*</b>	
Area radius Touch radius Restrict to area Reset finger exit Dead zone radius	100 30 		* * * * * * * * * * * * * * * * * * *

### EasyTouch插件的使用-开发实例(3)

4.2> 选择事件驱动与遥感灵敏度。



## EasyTouch插件的使用-开发实例(4)

4.3> 创建脚本MyMovingCtrl.cs用来接收遥感事件控制角色的移动。

(示例代码较多,见Word 文档)

