TListener Interface和EventManager接口说明

* **TListener Interface**

接口说明：

本接口规定了绝大部分需要与其他类交互的唯一接口 以及用于EventManager内部判断特定消息的接口

变量说明：

public enum EVENT\_TYPE ：枚举出了游戏中所有可能出现的事件类型。所有将来处理的事件只能是在本枚举内存在的事件。

函数说明：

* **bool OnEvent(EVENT\_TYPE Event\_Type, Component Sender, Object param = null, Dictionary<string, object> value = null);**

类对到来的事件的处理接口。所有的事件均需要继承本接口。内部可以采用switch等结构进行多接口处理。

函数返回一个bool值，通过EventManager的PostNotification来告知调用方请求处理是否成功。这个功能可以用在选手操控游戏内角色时，告知选手操作是否成功。

EVENT\_TYPE Event\_Type：到来的事件类型，也就是即将处理的事件

Component Sender：事件的发送方，一般填this即可。

Object param = null：可选的参数。在本项目中，该参数用来指定处理本事件的游戏对象。也就是说，如果param不为空，那么有且仅有一个游戏对象会处理这个事件。

Dictionary<string, object> value = null：键值对，用来传递一些游戏内需要交互的消息。**具体键值对规定请看附录一。**

* **Object getGameObject();**

返回当前类所属的游戏对象的引用。这个接口是只读接口，用来在当ventManager的PostNotification的param参数非空时，PostNotification中判定当前对象是否是特定的时间处理对象。

* **EventManager**

类说明：

本类是全局单例类，所有需要产生交互的类都会经过本类进行间接交互。

本类每5秒钟会清理一次无效监听器。

函数说明：

这里只对外部会调用的函数进行说明。

* **public void AddListener(EVENT\_TYPE Event\_Type, TListener Listener)**

本函数用来在EventManager内注册监听器。

EVENT\_TYPE Event\_Type：监听器将要监听的事件。

TListener Listener：注册的监听器，一般填this即可，即将当前的脚本设置为监听器。

* **public bool PostNotification(EVENT\_TYPE Event\_Type, Component Sender, Object param = null, Dictionary<string, object> value = null)**

本函数用来传递事件，并将事件的处理结果返回给请求方。

本函数所有的参数都会传递至事件处理方的OnEvent函数内。

EVENT\_TYPE Event\_Type：产生的事件。

Component Sender：事件的发送方，一般填this即可。

Object param = null：如果不为空，则指定特定的响应本事件的类。

Dictionary<string, object> value = null：参数传递，功能同TListener。

附录一

|  |  |
| --- | --- |
| 关键字 | 备注 |
| AttackerID | 攻击玩家序号（1-4） |
| BombArea | 炸弹范围 |
| BombPower | 炸弹伤害 |
| ShootPower | 射击伤害 |
| Score | 分数（获得） |
| MapCol | 地图更新——行 |
| MapRow | 地图更新——列 |
| MapType | 地图更新——类型 |