



chaojidayuanzi

关注

原创 11 粉丝 3 喜欢 1 评论 0

等级: 博客之星 访问: 1万+
积分: 230 排名: 36万+



最新文章

Unity3D研究院之C#使用Socket与HTTP连接服务器传输数据包

关于3D物体坐标转换为UI坐标,随着鼠标拖拽等操作

CanvasGroup作用

手势插件Easytouch的学习

C#IO流总结

个人分类

unity和安卓通信 1篇

C#基础 3篇

资源管理 1篇

UI 4篇

unity 2篇

展开

归档

2016年11月 1篇

2016年10月 4篇

2016年9月 3篇

2016年8月 2篇

2016年7月 2篇

展开

热门文章

关于UGUI事件EventListener怎么用代码直接绑定事件

阅读量: 1943

手势插件Easytouch的学习

阅读量: 1580

关于3D物体坐标转换为UI坐标,随着鼠标拖拽等操作

阅读量: 1539

CanvasGroup作用

阅读量: 1359

关于安卓和Unity通信。

阅读量: 881



关于UGUI事件EventListener怎么用代码直接绑定事件

2016年10月21日 19:09:11 chaojidayuanzi 阅读量: 1949 标签: UGUI 更多

将以下脚本放入工程文件

```
1 using UnityEngine;
2 using System.Collections;
3 using UnityEngine.EventSystems;
4 public class EventTriggerListener : UnityEngine.EventSystems.EventTrigger{
5     public delegate void VoidDelegate (GameObject go);
6     public VoidDelegate onClick;
7     public VoidDelegate onDown;
8     public VoidDelegate onEnter;
9     public VoidDelegate onExit;
10    public VoidDelegate onUp;
11    public VoidDelegate onSelect;
12    public VoidDelegate onUpdateSelect;
13
14    static public EventTriggerListener Get (GameObject go)
15    {
16        EventTriggerListener listener = go.GetComponent<EventTriggerListener>();
17        if (listener == null) listener = go.AddComponent<EventTriggerListener>();
18        return listener;
19    }
20    public override void OnPointerClick(PointerEventData eventData)
21    {
22        if(onClick != null)    onClick(gameObject);
23    }
24    public override void OnPointerDown (PointerEventData eventData){
25        if(onDown != null) onDown(gameObject);
26    }
27    public override void OnPointerEnter (PointerEventData eventData){
28        if(onEnter != null) onEnter(gameObject);
29    }
30    public override void OnPointerExit (PointerEventData eventData){
31        if(onExit != null) onExit(gameObject);
32    }
33    public override void OnPointerUp (PointerEventData eventData){
34        if(onUp != null) onUp(gameObject);
35    }
36    public override void OnSelect (BaseEventData eventData){
37        if(onSelect != null) onSelect(gameObject);
38    }
39    public override void OnUpdateSelected (BaseEventData eventData){
40        if(onUpdateSelect != null) onUpdateSelect(gameObject);
41    }
42 }
```

然后在自己物体上绑定事件, 如下

```
1 using UnityEngine;
2 using System.Collections;
3 using UnityEngine.UI;
4 using UnityEngine.EventSystems;
5 using UnityEngine.Events;
6 public class UIMain : MonoBehaviour {
7     Button button;
8     Image image;
9     void Start ()
10    {
11        button = transform.Find("Button").GetComponent<Button>();
12        image = transform.Find("Image").GetComponent<Image>();
13        EventTriggerListener.Get(button.gameObject).onClick =OnButtonClick;
14        EventTriggerListener.Get(image.gameObject).onClick =OnButtonClick;
15    }
16
17    private void OnButtonClick(GameObject go){
18        // 在这里监听按钮的点击事件
19        if(go == button.gameObject){
20            Debug.Log ("DoSomeThings");
21        }
22    }
23 }
```

这样在整个项目中, 就不用再面板中绑定eventlistener事件手动拖拽了。

当然, 你还可以扩展EventTriggerListener类或者让物体继承一些Ipoint之类的接口来实现按钮点击拖拽等功能。