

原

【UGUI】Unity的UGUI实现Button按钮长按状态的判断

2015年11月17日 13:50:02

Zok93

阅读数：19233

标签：

unity

UGUI

按钮长按状态

[更多](#)个人分类：[【UGUI】](#) [【Unity】](#)版权声明：本文为博主原创文章，未经博主允许不得转载。 https://blog.csdn.net/sinat_20559947/article/details/49886557

```
1 using UnityEngine;
2 using UnityEngine.EventSystems;
3 using System.Collections;
4 /// <summary>
5 /// 脚本位置: UGUI按钮组件身上
6 /// 脚本功能: 实现按钮长按状态的判断
7 /// 创建时间: 2015年11月17日
8 /// </summary>
9
10 // 继承: 按下, 抬起和离开的三个接口
11 public class OnButtonPressed : MonoBehaviour, IPointerDownHandler, IPointerUpHandler, IPointerExitHandler
12 {
13     // 延迟时间
14     private float delay = 0.2f;
15
16     // 按钮是否是按下状态
17     private bool isDown = false;
18
19     // 按钮最后一次是被按住状态时候的时间
20     private float lastIsDownTime;
21
22
23
24     void Update ()
25     {
26         // 如果按钮是被按下状态
27         if (isDown) {
28             // 当前时间 - 按钮最后一次被按下的时间 > 延迟时间0.2秒
29             if (Time.time - lastIsDownTime > delay) {
30                 // 触发长按方法
31                 Debug.Log("长按");
32                 // 记录按钮最后一次被按下的时间
33                 lastIsDownTime = Time.time;
34
35             }
36         }
37
38     }
39
40     // 当按钮被按下后系统自动调用此方法
41     public void OnPointerDown (PointerEventData eventData)
42     {
43         isDown = true;
44         lastIsDownTime = Time.time;
45     }
46
47     // 当按钮抬起的时候自动调用此方法
48     public void OnPointerUp (PointerEventData eventData)
49     {
50         isDown = false;
51     }
52
53     // 当鼠标从按钮上离开的时候自动调用此方法
54     public void OnPointerExit (PointerEventData eventData)
55     {
56         isDown = false;
57     }
58 }
```