

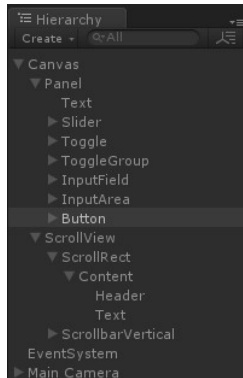
【Unity3D ugui】简单控件的事件监听

2015年06月03日 16:04:28 Lion小礼 阅读量: 12151 标签: ugui unity3d 事件监听 更多

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/xhyzdai/article/details/46346967>

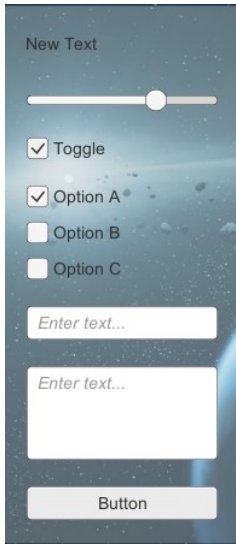
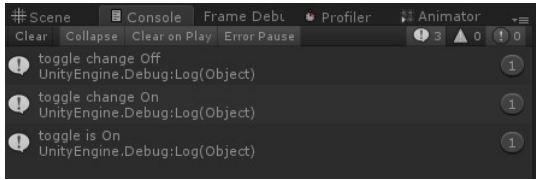
刚开始学Unity3D，最近在看UI这一块，使用Unity编辑器进行事件绑定，总感觉怪怪的，不如使用代码进行监听来得直观。<

首先是资源层次结构



然后在Panel上挂Test脚本，脚本里使用委托进行事件监听

```
1 using UnityEngine;
2 using UnityEngine.UI;
3
4 public class Test : MonoBehaviour
5 {
6     private GameObject buttonObj;
7     private GameObject toggleObj;
8     private GameObject toggleGroupObj;
9     private Button button;
10    private Toggle toggle;
11    private ToggleGroup toggleGroup;
12
13    void Awake()
14    {
15        buttonObj = gameObject.transform.FindChild("Button").gameObject;
16        toggleObj = gameObject.transform.FindChild("Toggle").gameObject;
17        toggleGroupObj = gameObject.transform.FindChild("ToggleGroup").gameObject;
18        button = buttonObj.GetComponent<Button>();
19        toggle = toggleObj.GetComponent<Toggle>();
20        toggleGroup = toggleGroupObj.GetComponent<ToggleGroup>();
21    }
22
23    void Start()
24    {
25        //Lambda表达式转换为委托类型
26        toggle.onValueChanged.AddListener((bool value) => OnToggleClick(toggle, value));
27
28        //匿名委托调用
29        button.onClick.AddListener(delegate()
30        {
31            Debug.Log("toggle is " + (toggle.isOn ? "On" : "Off"));
32        });
33    }
34
35    public void OnToggleClick(Toggle toggle, bool value)
36    {
37        Debug.Log("toggle change " + (value ? "On" : "Off"));
38    }
39 }
```



11月9日找不到赚钱方法？真实案例来教你！

以晴· 熾燚

想对作者说点什么？ [我来说一句](#)

Unity实现自己的事件机制（简单实现） - hello mingo(从乱七八糟的设计模式到最后的独孤九剑，我们需... 7074
事件机制广泛应用于mvc模式中，灵活的事件机制能够弥补Unity中的一些缺陷，比如协程的执行。因为协程不能返... 来自： [Hello Mingo](#)

unity的UI Event事件（Event Trigger和EventSystem对比） - alayeshi的专栏(程序的世界很单纯！) 2924
首先看Unity中UI Event事件介绍 上图中出现的组件在场景里都是unity里的事件相关的组件。 例如：场景里EventSy... 来自： [alayeshi的专栏](#)

实战进阶学习Unity3d游戏开发 --

适合人群：所有人,章节：按钮事件

Python全栈学完需要多少钱？

零基础学爬虫，你要掌握学习那些技能？需要学多久？

【NGUI】Unity中给NGUI添加监听事件，Button,Toggle - zok93(你很优秀，但我只想做我自己) 7480
using UnityEngine; using System.Collections; /// /// 脚本位置： NGUI的Button身上 /// 脚本功能： 监听事件的添加和... 来自： [Zok93](#)

UGUI Toggle的监听事件绑定 - mrzhengt1l的博客 6007
[csharp] view plain copy using UnityEngine; using UnityEngine.UI; public class Test : ... 来自： [mrzhengt1l的博客](#)

[Unity][UGUI]DropDown下拉框监听改变值的事件 - bulademian的博客 2040
Unity 5.6.4p1，感觉UGUI的 功能 更强大了 鼠标右键进行 新建 UI 如果没有 Canvas就新建一个 Canvas 如果 没有... 来自： [BuladeMian的博客](#)

Unity(一)关于Unity Dropdown控件的使用心得 - linzhonglong的博客 1.4万
说明：看了一些链接对该控件的一些使用不是很懂，于是自己亲自探索了一下，下面分享自己的经验 要实现的... 来自： [LinZhonglong的博客](#)

UGUI 中Dropdown控件的使用经验 - 刘老师讲unity(刘老师讲unity) 1.3万
在Untiy的UGUI 刚出来的时候，是没有“下拉列表”（Dropdown）控件的，这在无形中给我们的UI界面开发带来困难... 来自： [刘老师讲Unity](#)

一个退役操盘手肺腑之言，写给无数正在亏钱的散户

鑫永隆· 熾燚