

最简版本开发

UI界面框架设计 讲师:刘国柱

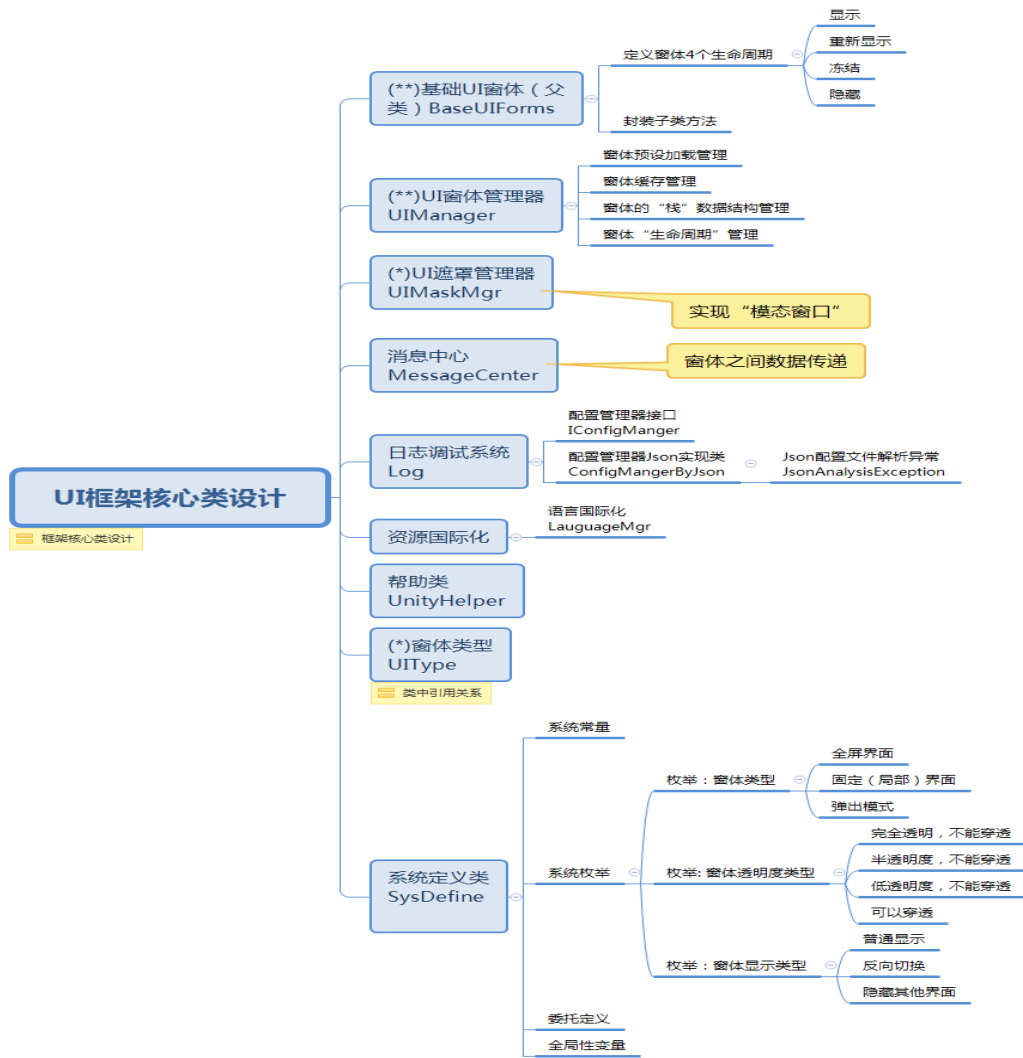
最简功能设计与核

开发最简版本功能设计:

- 1: 窗体自动加载管理。
- 2: 缓存UI窗体。
- 3: 窗体生命周期管理。

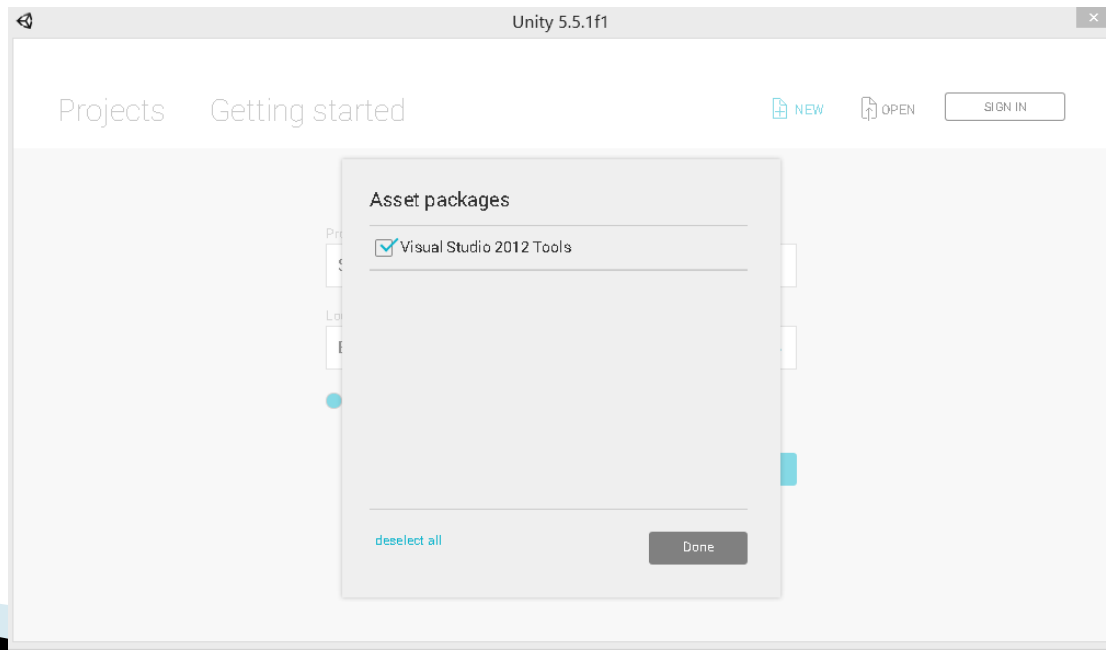
UI框架的核心类设计

- 1: BaseUIForms 基础UI窗体
- 2: UIManger.cs UI窗体管理
- 3: UIType 窗体类型
- 4: SysDefine 系统定义类



UI框架最简版本开发(1)

- ▶ 首先建立Unity空项目，同时添加VSToolsForUnity的支持插件选项。



UI框架最简版本开发(2)

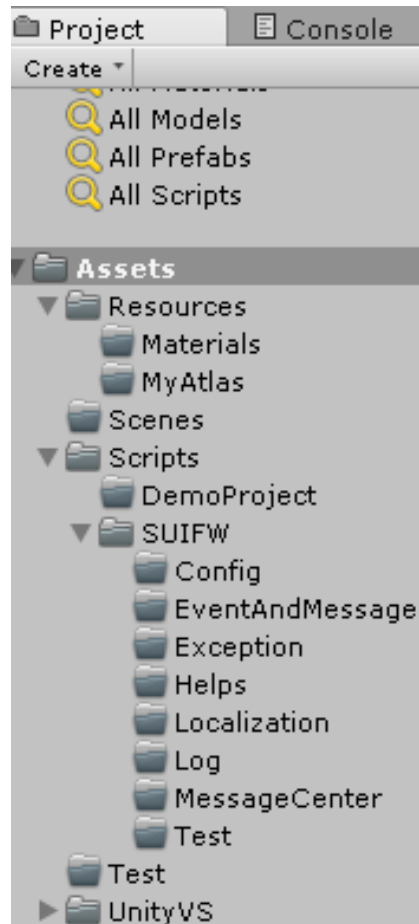
- ▶ 在Unity5.5安装目录下，建立脚本模版。
- ▶ 建立必要的目录结构与核心类，导入素材。

BaseUIForms.cs

UIManager.cs

UIType.cs

SysDefine.cs [Config目录下]

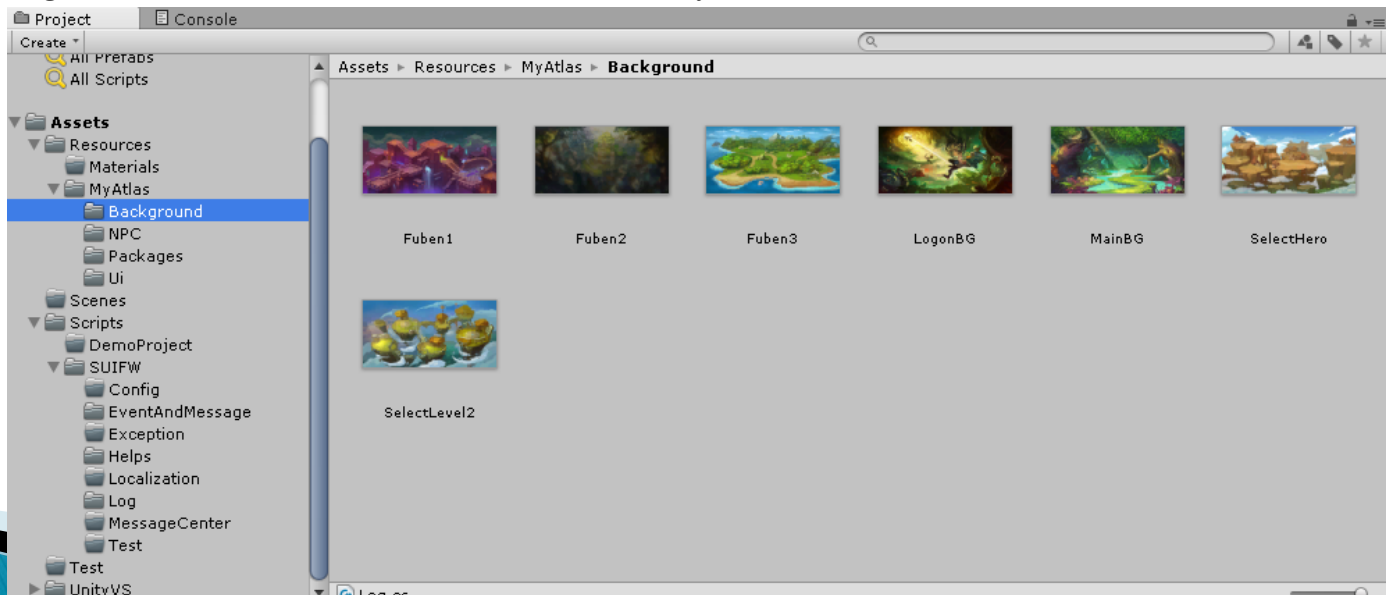


UI框架最简版本开发(3)

- ▶ 导入UI贴图素材。
- ▶ 导入必要的脚本插件素材。

[备注：这些脚本插件是“地下守护神”教学项目中开发出来的通用脚本插件]

温馨提示：刚导入的Log.cs 文件请先注释掉整个类，否则Unity报错。



UI框架最简版本开发(4)

- ▶ 建立框架中的三个重要枚举类型, 定义 UIType 类。

UIFormsType UI窗体（位置）类型

UIFormsShowMode UI窗体显示类型

UIFormsLucencyType 窗体透明度类型

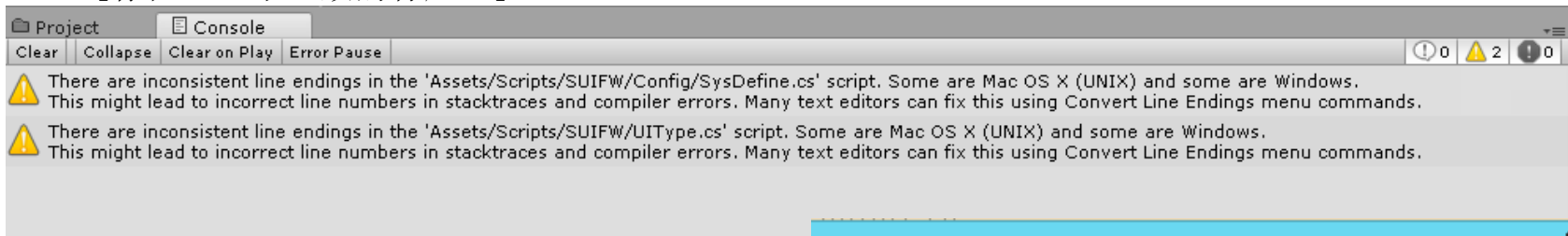
[提示: SysDefine 中定义]



UI框架最简版本开发(5)

- 编写脚本过程中，Unity如果报如下警告信息：

[存在一些不一致的行尾…]



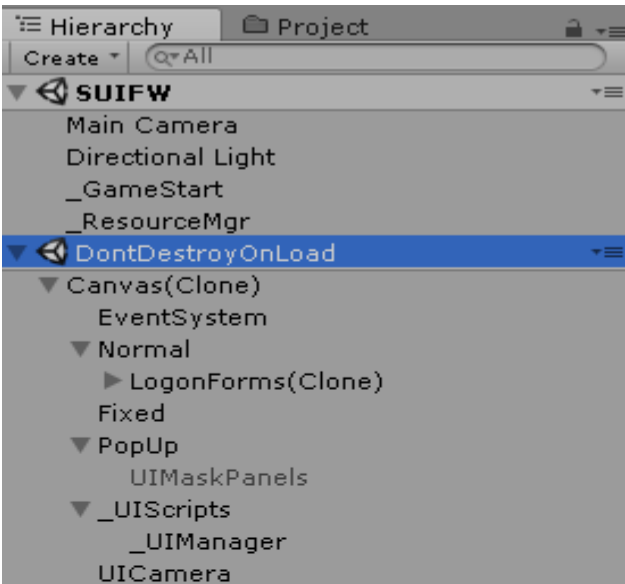
- 解决方法如下：

- 1: VS的当前文档选择 “文件” → “Windows(CR LF)”。
- 2: 使用VS 打开Unity的模版文件，也文件，则不再报此类警告。



UI框架最简版本开发(6)

- ▶ 定义“基础UI窗体” BaseUIForms
- ▶ 定义“UI管理器” UIManager
 - 1: 定义“窗体路径”与“窗体预设”的集合字段。
 - 2: 定义“窗体预设”与管理脚本加载用的节点对象。
普通节点、固定节点、弹出节点、管理脚本节点。
 - 3: Unity编辑器中，定义“Canvas 根窗体”预设。
 - 1> 在测试场景中建立UI Panel 。
 - 2> 共建立3个Panel, 与一个挂载脚本的空对象。
 - 3> 建立UI摄像机，设置参数。
 - 4> Game 视图定义800*600 分辨率。
 - 5> 针对Canvas UI对象，设置合理参数。



UI框架最简版本开发(7)

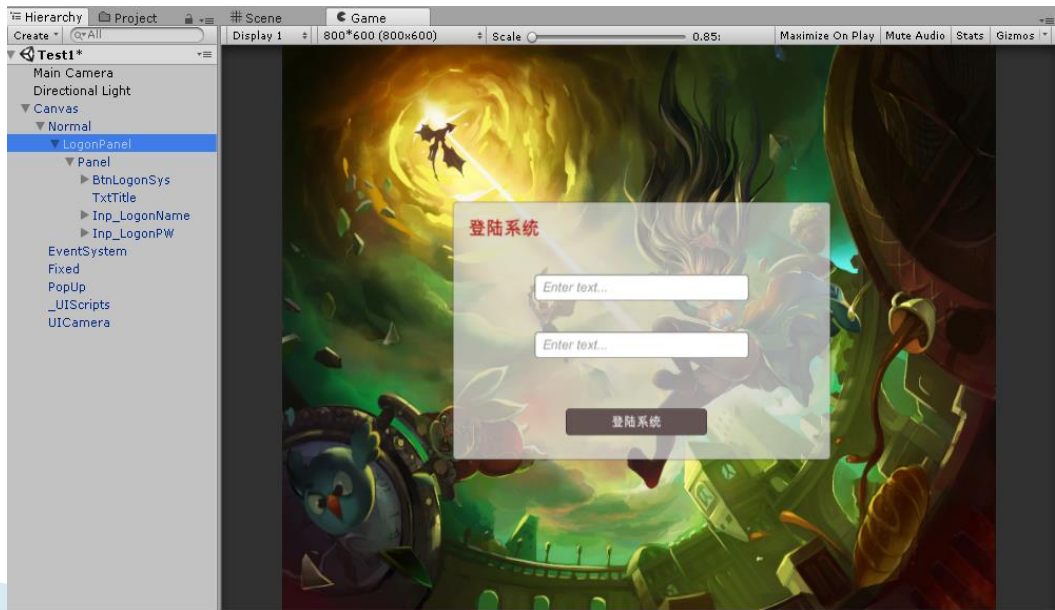
▶ 定义 “UI管理器” UIManager (续)

4: 定义 “登陆窗体”、“选择角色窗体”、“主窗体”等。

1> 建立各个窗体的Panel (注意: 必须在Canvas 内部建立)

2> 给各个窗体添加背景贴图与必要按钮等。

3> 定义的窗体都作为 “预设”



UI框架最简版本开发(8)

▶ 定义 “UI管理器” UIManager (续)

5: 继续开发UIManger 脚本，实现窗体的加载功能，且测试。

1> 主场景中，确保拖拽到层级视图中的Canvas 预设正确显示。

2> 编写Awake 事件函数，对于常量都统一定义在SysDefine中。

3> 编写 “显示UI窗体” 公共方法。

4> 框架外建立测试脚本，测试UI窗体的基本加载功能。

1] 建立框架外启动加载脚本。

2] 针对每个 “窗体预设” 都需要建立对应的窗体脚本(继承BaseUIForms)

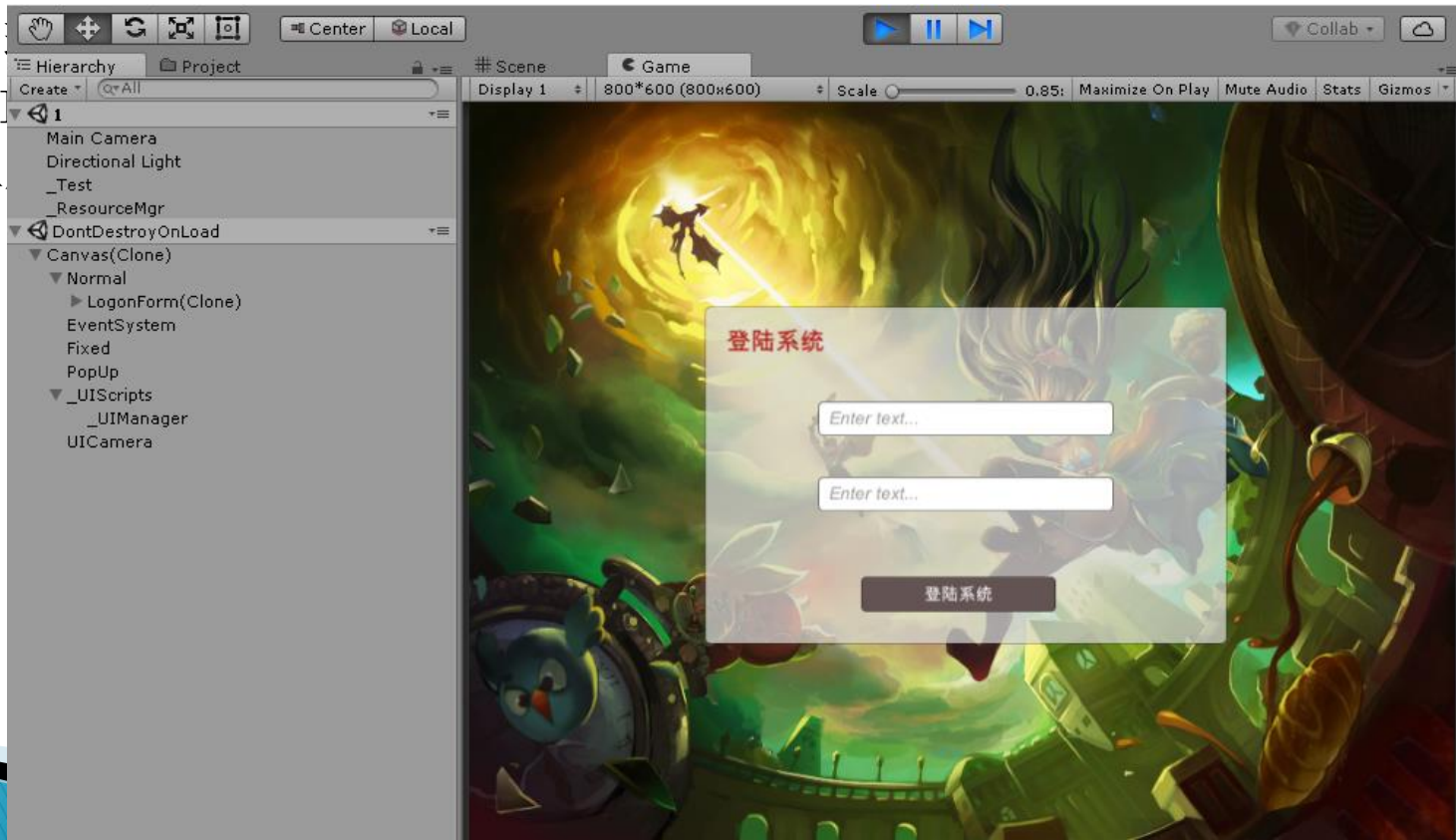
[备注：如果出现 “baseUIForms==null，请先确认克隆对象上是否加载了BaseUIForms的子类”，说明 “窗体预设” 上必须添加BaseUIForms 的子类]

UI框架最简版本开发(9)

▶ 定义 “UI管

5: 继续开发U

5> 测试以上



A close-up of a character wearing a red hooded cloak, looking intensely at the viewer. The character's face is partially obscured by the hood, with only their eyes and a small portion of their nose and mouth visible. They are holding a glowing blue torch in their right hand. The background is dark and atmospheric, with a bright blue light source creating a lens flare effect.

谢谢大家！