

14 文档阅读

一、学习阶段性总结与文档阅读

①学习阶段性总结

- 在过去的教程中，我们已经掌握了 GDS 的大部分基础语法、开发了一个简单的 Godot 项目、并了解了一些基础的开发思想。
- 问题 1：对于 Godot 的细节操作仍不明白，对 Godot 游戏的运行机制仍然感到迷茫。
- 问题 2：对于 Godot 内数目庞大的内置变量、函数和信号等等内容却几乎一无所知。

②问题 1、2 的解决方案

- 问题 1：可以自主查阅 Godot 的官方在线文档或跟随他人的教程学习。
- 问题 2：学会阅读 Godot 内置的 API 文档，API 文档中记录了 Godot 内置的类、变量、函数和信号的相关介绍。

③阅读内置文档的意义

- Godot 的内置变量、函数与信号都被编写在 Godot 的内置文档中，它是 Godot 内置变量、函数与信号的说明书。
- 学会阅读与查询内置文档，可以大幅加快学习者自学的速度，可以自学掌握 Godot 中的许多类，是 Godot 入门中必不可少的一环。

二、阅读内置文档

①文档内容介绍

- 类名：类的名称
- 继承：当前文档的类继承的其他类，当前文档类拥有这些类的所有特征
- 派生：此类的子类
- 描述：文本介绍
- 属性：内置变量 变量类型 变量名
- 方法：内置函数 返回值类型 函数名（参数名：参数类型） 函数后缀
- 信号：内置信号 信号名 信号附加参数
- 枚举：表示特定数字的英文字母

②阅读文档的侧重点

- 在实战中阅读文档。
- 关注重点父类和常用节点。加速学习效率，快速搭建起知识骨架。

③检索文档的途径

①一般情况

- 根据节点或其他对象之间的继承关系，分析内容定位
- 根据数据类型，缩小检索范围
- 根据英文名称，缩小检索范围，猜测属性或函数的意义
- 耐心扒拉找

②特殊情况

- 根据函数后缀

三、后续教程安排

- 后续教程会继续进行“知识点 + 实战项目”结合的形式来展开教学。
- 对于教程中提及的某些函数和属性将不再展开过多介绍，希望学习者可以自主查询内置文档了解。

■