

12 GDScript 简单入门——信号与 await

一、信号

- 信号机制是 Godot 内一种调用函数的机制。
- 它需要将一个对象的“信号”与另一个对象的“函数”绑定。信号发射后程序会进行函数的调用。在绑定与调用过程中，如果双方对象，或目标方法不存在，则程序只会警告开发者，而不会崩溃。
- 如果使用信号去进行不同场景之间节点的调用，则可以保证每个场景都能够单独运行，方便对场景展开单独测试。

二、信号的使用演示

①信号的来源

- 内置信号与自定义信号
- 内置信号：在内置代码中定义，在一定条件下由 Godot 自动触发
- 自定义信号：需要由开发者在 GDS 中进行定义并触发

②信号的绑定

- 编辑器内绑定：方便快捷，容易操作。
- 代码绑定：适用的情况更丰富

③自定义信号的发射

- `emit_signal`

④await

三、信号的补充

①信号的连接与发射

- Godot 中所有的对象都可以进行信号的连接。
- 一个对象（A）内部的信号只属于这个对象（A），另一个对象（B）的同名信号在发射后无法触发 A 所绑定的方法。
- 每个对象内部都含有一个连接表，它记录了自身内部信号与方法的绑定情况，在发射时，对象会自动查询内部的表格。