

11 场景内节点的协调工作—— get_node()

一、场景内的节点的组织工作

①使用场景内根节点的脚本组织场景内节点工作

- 使用脚本为节点拓展功能是一个非常常见的操作。但脚本过多会使得文件混乱。应尽可能减少一个场景内脚本文件的数目。因此一般的场景只在根节点添加脚本。
- 要在一个脚本内控制若干个节点的分工合作

②当小球接触玩家 2 的球拍时，球拍发出响声

- 本质：在 Area2D 节点的脚本内命令声音节点工作
- 前提：需要在 Area2D 脚本中获取声音节点对象
- 操作：声音节点对象调用播放音乐的函数，

二、get_node()与相关函数用法展示

①获取直接子节点

- `get_child()`

②获取直接父节点

- `get_parent()`
- `get_node("../")`

③获取多级子 / 多级父节点

- `/`

④获取所有的直接子节点

- `get_children()`

三、get_node()的优点与缺陷

①优点

- 可以直接获取到对象，然后调用对象内部方法或访问对象内部变量。操作与逻辑简便快捷。

②缺陷

- 使用时必须知道子节点的名称

- 使用 `get_node` 获取对象并直接调用对象内部方法或访问变量，如果对象、函数或方法不存在，程序会直接崩溃报错，对分块测试不友好。