

18 程序启动第一步——加载项目设置文件

一、Godot 游戏程序启动的步骤

- ①程序初始化，游戏程序开始创建游戏进程，生成场景树与内置服务器。（使用 Godot 编辑器无法对这一步骤进行控制）
- ②游戏初始化，游戏程序加载项目设置，进行游戏程序基础信息的设置。
- ③将场景中的节点实例化，生成与之相关的脚本与资源，使其加入到场景树下，游戏正式开始运行。

二、项目设置可以设置的内容

①常规设置

- 对游戏项目相关的显示、音频、物理等方面进行设置。

②键位映射

③本地化（项目内文本翻译）

④Autoload

- 设置自定义单例

⑤Shader_Globals

- 添加全局 Shader 变量

⑥插件

- 添加或创建插件，拓展编辑器功能。

⑦默认导入设置

- 设置文件导入默认产生的特殊文件信息。

三、项目设置文件与单例

①project.godot

- 存放项目设置信息的文件，每个项目都拥有这个文件。加载项目设置就是加载这个文件。
- 除项目设置以外，class_name 自定义的类也会被写入这个文件。
- 此文件导出后会被放入 pck 文件中。

- 多人合作时，要小心此文件的覆盖问题。

②override.cfg

- 存放项目设置信息的文件。可以覆盖 project.godot 中重复的设置信息。但需要手动或使用代码创建。

③ProjectSettings

- 与项目设置相关的单例，可以使用代码在这个单例中设置项目设置的信息。并保存为 project.godot 或 override.cfg
- 使用代码修改的信息，不会对运行中的游戏造成实质性的影响。