

07 Input 单例与自定义单例

一、单例

①单例

- 单例是一个可以在任何一个脚本中对其进行直接访问的对象，分为内置单例与自定义单例。每个单例都是独一无二的对象。
- 内置单例不是节点，主要成员是各类 Server，开发者可以使用它们直接控制游戏程序的图形与音效等内容。此外，还包括了一些其他对象，它们涉及的范围包括网络、时间、电脑系统、输入等。
- 自定义单例必须是节点类型的对象，是开发者自定义的全局对象。

二、Input 单例

①Input 单例

- Input 是一个重要对象，它可以对玩家的按键情况进行反馈
- Input 的 Action 手动设置。
- Input 的常用函数介绍

②轮询

- 在 `_process` 或 `_physics_process` 中通过 Input 单例来获取按键情况，这种一秒数十次检测游戏输入情况的编码方式称为轮训。
- If+ 轮询 + 修改内置变量 = 游戏在玩家的控制下发生实质性的改变。

三、自定义单例

①自定义单例步骤

- 在项目设置中选择 Autoload。
- 选择脚本路径
- 点击添加

②自定义单例特征及用途

- 可以在任意一个脚本中对它们进行直接访问
- 用于记录全局变量