游戏机里面的人物手上拿着枪

低可信度描述已自动生成





**需要了解什么：**

1. *一节火车可以包含三个窗口，每个窗口对应着一个关卡。*

*图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成*

1. *每个窗口都有一个关卡信息提示。关卡信息提示中有：标题、两个图标、文字部分。*

图形用户界面, 图示, 应用程序

描述已自动生成

1. *进入自己的关卡后，需要使用API接口提供制作好的“胜利”或“失败”显示界面，当然也可以自己去写(必须需使用的API接口：数据库账号信息更新；如要返回主菜单则直接读取地图SE\_Mainmenu即可)。*

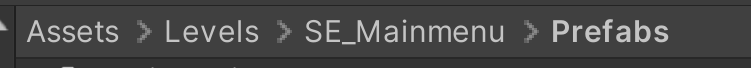
**需要准备什么：**

1. *不会被未知生物影响到认知的头脑。(如果感到疲惫, 请处决预先准备好的三条无辜生命，这将有助于保持清醒)*
2. *能够被头脑主动控制的手。*



**第一步，准备一个火车厢Prefab：**

*一个关卡应当存在于窗口中，而窗口又挂在车厢上，所以这是第一步。*

*首先预览到文件夹，然后右键点击并选择“Create”，然后点击图片包含 徽标

描述已自动生成以创建一个PRB\_Template\_TrainBody的实例。*

*实例创建完成后，将其命名为c2 (关卡命名规则c1a1代表第一列车厢第一个窗口，以此类推) 并移动到图标

中度可信度描述已自动生成文件夹中，如图所示。*

*图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成*

*移动完成后，双击打开c2实例，实例中的ShowImage控制的就是车厢窗口图片，为三个ShowImage设置它们自己的图片，如图所示。*

*图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成图形用户界面, 应用程序, 日程表

描述已自动生成*

*设置好图片后，在c2实例的Inspector面板下，找到ZoomInSoundIndex并设置为0，如图所示。*

*ZoomInSoundIndex用来控制：当镜头缩放到详细信息时的声音。*

*LetsGoSoundIndex用来控制：在详细信息界面时开始游戏所播放的声音。*

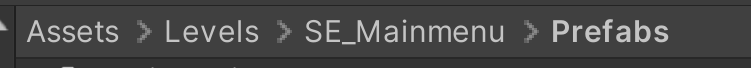
*具体可以参考添加按钮声音文档。*

*图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成*

**第二步，准备三个火车厢窗口信息Prefab：**

*每个窗口都有属于自己的窗口信息Prefab。*

*首先预览到文件夹，然后右键点击并选择“Create”，然后点击图片包含 徽标

描述已自动生成以创建一个PRB\_Template\_SceneDetailWindow的实例并将其复制三份。*

*实例创建完成后，将其分别命名为c2a1、c2a2、c2a3并移动到文件夹中，如图所示。*

*图形用户界面

低可信度描述已自动生成*

*移动完成后，双击c2a1/2/3实例以打开Prefab，找到TitleText并将文本设置为“海台上的华尔兹”，然后设置Content下的每一个Text和Image，最终如图所示；熊猫老虎logo以及文字排版等可按照需求修改(不需要的Text要直接禁用掉，留空会导致ScrollView显示的内容过长)。*

*图形用户界面

描述已自动生成*

**第三步，为火车厢配置窗口信息Prefab：**

*单击第一步创建的c2火车厢Prefab并点击Inspector右上角的锁头图标以锁定窗口位置，然后将第二步创建的三个文件分别拖拽赋值到三个DetailWindow中，如图所示。*

*图形用户界面

描述已自动生成*

*赋值完成后，将三个 WindowSceneName分别设置为：SE\_c2a1、SE\_c2a2、SE\_c2a3 (SE全称Scene)，如图所示；这三个变量分别对应三个窗口所载入的关卡名。*

*（CameraZoomXOffset：控制相机放大至窗口面前时的偏移位置，负数向左正数向右）*

*图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成*

**第四步，创建关卡：**

*在手机屏幕的截图

描述已自动生成目录下新建三个文件夹，分别名为SE\_c2a1、SE\_c2a2、SE\_c2a3。*

*在每个文件夹中创建三个关卡，三个关卡名为分别是SE\_c2a1、SE\_c2a2、SE\_c2a3，这个关卡名称和上一步填写的关卡名称是一致的。（可以暂时只创建一个关卡）*

*创建完三个关卡后，点击Unity左上角“File”-“Build Setting”，然后将三个关卡添加进”Scenes In Build”中，如图所示。*

*图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成*

**第五步，将设置好的火车厢配置到关卡中：**

*进入SE\_Mainmenu关卡，然后单机关卡中的“SE\_Train”实例，将第一步创建的c2车厢Prefab拖拽赋值到Inspector中的TrainBodyList数组中，如图所示；至此，所有准备工作都完成了，你现在只需要去负责关卡中的内容了。*

*图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成*

**第六步，用作弊手段解锁自己的窗口并测试：**

*从SE\_LoginPage登录游戏进入主菜单SE\_Mainmenu后，SRP\_DatabaseManager会自动检测添加的新车厢并将新的车厢数据添加至数据库中。*

*现在你要做的就是从SE\_LoginPage关卡开始游戏，然后登录至主菜单，这样数据库中就会有新的车厢数据了；此时你会发现你的车厢已经被添加到第二节了。*

*打开MongoDB Compass，然后连接至数据库，找到自己所用账号下的ClassData数组，将数组下第二个元素里的bIsComplete1设为true，即：解锁第二个车厢的第一个窗口，如图所示。*

*折线图

低可信度描述已自动生成*

*修改后，由于主菜单不会自动同步数据，所以对应的窗口现在并没有被解锁，试试“登出”以重新登录。*

*重新登录后会发现第一个窗口的锁头没了，点击第一个窗口后可以看到“海台的华尔兹”介绍信息，如图所示。至此，测试工作完成。*

图形用户界面, 网站

描述已自动生成*图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成*

**第七步，关卡的初始化：**

*进入自己的关卡，将Main Camera的Size设为5.4（项目要求是1080P大小,计算原理看下面），然后将BaclgroundColor设为纯黑色，如图所示。*

*设为纯黑色可以配合黑屏切出切入动画，当然一切都是由你的需求决定的，黑色不是必须的。*

*根据Size与分辨率的计算公式：Size=分辨率高度/2\*pixels to units可以推算出1080P大小的Size为=1080/2/100=5.4 (PTU默认是100)；Size准确来讲是指“屏幕中心点到屏幕顶部的unit单位距离”。*

*手机屏幕的截图

描述已自动生成*

*设置好Camera后，将目录下的拖入场景中并将其位置设为(0,0,0)并点击小眼睛将其隐藏图标

中度可信度描述已自动生成 (只会在编辑器中隐藏，游戏中不会隐藏)，该Prefab的效果是：载入完成后会来个黑屏切出动画，使载入->地图的过程变流畅。*

**第9990步，为关卡设置胜利、失败条件：**

*这里只以两个按钮做例子，这两个按钮将分别控制胜利、失败，并且本篇教程会为其制作简单的不同比例适配的问题。*

*在关卡中创建一个Canvas然后在其中创建两个Button组件然后将组件的锚点设为全屏使其随Canvas的大小变化而缩放然后调整Right、Left、Bottom、Top，如图所示。*

**(如果看不见自己创建的UI,请单机左侧新建的Canvas，然后按下键盘上的F)**

*千万不要通过Scale去调整大小，这样会导致其模糊或发生不可控的后果。*

*日程表

描述已自动生成*

*设置完按钮UI后，单机Canvas，将Inspector下的UI Scale Mode切换为”Scale With Screen Size”然后将Reference Resolution设为1080p，然后根据UI需求调整Match，这将使得Canvas会基于“Reference Resolution”进行缩放以匹配不同大小分辨率的需求(类似于自动缩放大小)；Match调整宽/高的侧重，最佳选择是中间0.5的部分；侧重于宽时适合缩放超宽分辨率(比如21:9)，侧重于高时适合缩放竖屏分辨率，可以边调整视口分辨率边调整Match查看变化。*

*图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成*

**以下是不同比例下的效果(看左上角)，除了21:9带鱼屏比例以外，都非常理想。**

*19.5:10是新款苹果的比例，16:9是传统手机的比例，21:9是超长显示器的比例。*

*图形用户界面

描述已自动生成*

*图形用户界面, 应用程序, PowerPoint

描述已自动生成图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成*

*图形用户界面, 文本

描述已自动生成图形用户界面, 文本

描述已自动生成*

**第9991步，为按钮设置事件：**

*首先在关卡目录下创建一个Script，按钮的Click事件将会调用该Script下的函数，如图所示。*

*图形用户界面, 文本, 应用程序, 网站

描述已自动生成*

*编辑该脚本，如图所示。*

*CONTROL前缀有助于帮助我们区分这些函数，函数里所调用的函数作用详见API接口文档。*

*文本

描述已自动生成*

*编辑好后，将该Script拖入Canvas，然后为两个Button添加OnClick()事件，如图所示。*

*图形用户界面, 应用程序

描述已自动生成图形用户界面, 应用程序, 网站

描述已自动生成*

*将Canvas拖拽到OnClick()下面的None变量，这会使按钮能够调用Canvas内的所有组件的函数(包括我们的Script)，然后为两个Button分配指定的函数，如图所示。*

*图形用户界面, 文本, 应用程序

描述已自动生成*

*设置完成后，就可以****从SE\_LoginPage登录界面****开始进行测试了。*

*至于为什么必须从SE\_LoginPage登录界面进入至自己的关卡，是因为只有SE\_LoginPage关卡才有GameManager和SRP\_DatabaseManager，这点在概念入门文档中讲解的非常详细。*