穿黑色衣服的人

低可信度描述已自动生成

图片包含 形状

描述已自动生成

What is 接口API (这个接口和别人的接口可能不太一样,但我就是喜欢管这样的东西叫接口API)：制作游戏时会遇到很多需要重复使用某一功能的情况(比如，你依靠大量GameObject实现了一个很复杂的效果，你希望这个效果能够频繁出现于其他情况，于是你就不得不把这串超级蠢的代码全部复制过来，使你的程序臃肿不堪)，开发者们会把实现这一功能的代码简化为一条或几条代码，这些简化过的代码就叫接口API。

当然，如果更倾向于自己动手实现，也可以自己写相关的功能(比如按钮声音或游戏失败效果,这些都不是绝对的)；数据库相关的功能不建议自己实现，除非你知道你在做什么。



接口API方法(函数)列表：(依赖GameManager和SRP\_DatabaseManager实现全局均可调用)

GameManager.Instance.PlayButtonSound(int);

立刻播放按钮点击声音。

Int参数默认为0，0是水滴声；1是VGUI按钮声。可以自行添加，参考“添加按钮声音”文档。如果不需要播放任何声音，输入任意负数即可。

GameManager.Instance.BackToMainmenu();

返回至主菜单。

无参数，执行后会经过约2秒的黑屏切入动画，随后黑屏切出，回到主菜单。

（会自动清除多余的AudioListener防止报错）

GameManager.Instance.UnlockNextScene();

解锁下一车窗并更新数据库。

无参数，执行后会解锁下一车窗。

如果当前关卡是1车厢第3窗，那么执行后就会解锁2车厢第1窗。

GameManager.Instance.FailedTheMission();

显示任务失败画面。

无参数，执行后会实例化位于CommonAsset中的PRB\_MissionFailed Prefab，视觉效果是经过一个短暂动画后显示任务失败，左右上角会出现返回主菜单或重玩的按钮。

GameManager.Instance.WinTheMission(bool);

显示任务成功画面。

参数是默认为true的bool，当其为true时，调用此函数的同时会解锁下一关卡，反之不会解锁。执行后会实例化位于CommonAsset中的PRB\_MissionWin Prefab，视觉效果经过短暂动画后显示任务成功，点击任意处就可以经过短暂黑屏动画返回主菜单。

可自己编辑胜利UI界面，具体操作见“自定义胜利UI界面”文档。

GameManager.Instance.Anim\_BlackIn();

立刻显示黑屏切入动画。

无参数，执行后会实例化GameManager中的BlackIn Prefab，视觉效果是黑屏切入动画。

大约2秒动画播放完成后黑屏会消失，如需黑屏一直存在，请使用：

GameManager.Instance.Anim\_BlackIn\_Stay();

GameManager.Instance.Anim\_BlackOut();

立刻显示黑屏切出动画。

无参数，执行后会实例化GameManager中的BlackOut Prefab，视觉效果是黑屏切出动画。

GameManager.Instance.DoCelebrate();

立刻显示庆祝色块效果。

无参数，执行后会实例化GameManager中的CelebratePrefab Prefab，视觉效果是屏幕下方出现一堆飞起的彩块随重力下降。

接口API方法(函数)列表(数据库操作)：

SRP\_DatabaseManager.Instance.UserData\_Download(string, bool);

从数据库下载账号数据并更新UserAccount对象。

string为输入的号，QQ号和手机号都可以输入在这里。

如果使用QQ号，bool应该为true。

如果使用手机号，bool可以为空或false。

SRP\_DatabaseManager.Instance.UserData\_Upload(string, bool);

用UserAccount对象更新数据库内容。

参数使用方法同上。

SRP\_DatabaseManager.Instance.UserData\_Create(string Name, string QQ, string Phone, string Password);

创建数据库Document，即创建账号。

Name为输入的玩家名，QQ为QQ号，Phone为手机号，Password为密码。

不会存在一个QQ绑多个手机号、一个手机号绑多个QQ的情况。

SRP\_DatabaseManager.Instance.UserData\_InsertNewClassData(string, bool);

为指定用户的ClassData数组插入新元素(车厢)。

参数使用方法同上。



接口API属性(变量)列表：

GameManager.Instance.Nloadingscenename

当前火车窗口所载入的关卡名称。

在SE\_loading关卡时，这个变量会被赋值为“要载入的关卡名”。

可以用于制作重新开始关卡等功能。

GameManager.Instance.iCurrentTrainBodyIndex

当前关卡属于第几节火车厢（0是第一个, 不算火车头）。

GameManager.Instance.iCurrentTrainWindowIndex

当前关卡是第几个车窗（0是第一个）。

GameManager.Instance.iTotalTrainBodies

车厢总节数（不算火车头）。

接口API属性(变量)列表(数据库操作)：

SRP\_DatabaseManager.Instance.bNetworkIssue

当前网络是否出现问题；除了登录关卡以外的关卡，该变量只能变成true不能变成false(就是说一旦出现网络问题你就必须重新登录)；在登录关卡，该变量默认是true，验证服务器连接后才会变成false。

验证MongoDB连接性太影响游戏，故只做了验证php连接的部分，但在验证MongoDB部分仍然留下了代码。

SRP\_DatabaseManager.Instance.UserAccount.sName

获取当前账号游戏名称。

SRP\_DatabaseManager.Instance.UserAccount.sQQNum

获取当前账号QQ号。

SRP\_DatabaseManager.Instance.UserAccount.sPhoneNum

获取当前账号手机号。

SRP\_DatabaseManager.Instance.UserAccount.ClassData[0].bIsComplete1

第一节车厢第一个车窗是否解锁，以此类推。



UserAccount类结构：

String sName; //这些string默认为空,可以通过if(string == null)来判断是否存在内容

String sQQNum;

String sPhoneNum;

String sPassword;

List<ClassDataDB> ClassData;

ClassDataDB类结构：

Bool bIsComplete1; //默认为false

Bool bIsComplete2;

Bool bIsComplete3;

Int iLegacy1; //这些int值默认为-1

Int iLegacy2;

Int iLegacy3;

Int iLegacy4;

Int iLegacy5;