

OneflyTool 一键式插件

高怡飞

OneKeyCardname 一键卡牌生成并重命名

生成——使用模板下屏卡牌 UI 物体以及指定的名称、是否需要 Receiver 来生成填写好的名称对应的卡牌以及挂好脚本的 Receiver，并在事后销毁模板。

重命名——将需要重命名的卡牌重命名，包含左右旋、高亮

用法:

卡牌生成

- 1、拖入模板卡牌
- 2、填写“需要生成的卡牌”列表，包含每一个卡牌的名字以及是否需要 Receiver
- 3、点击“卡牌 UI 生成”

卡牌重命名

- 1、填写“需要重命名的卡牌”列表，包含每一个卡牌的物体以及新名称
- 2、点击“重命名卡牌”

注意事项

- 1、非正常填写会报错
- 2、列表中间出现空值会报错，但不影响继续运行
- 3、如果勾选“needReceiver”，必须将选项上边的“Receiver 父物体”填写上，因为此类物体统一管理在“CardLogicReceiver”物体下
- 4、重命名卡牌会将符合命名规范的 Receiver 一同重命名
- 5、Receiver 的命名规范是“卡牌名”+“后缀名”，后缀名支持自定义,例如定义成“Handler”后，卡牌“TestCard”与其对应的“TestCardHandler”

OneKeyCardSet 一键设置 State 和 Event 中的卡牌激活、禁用

用法：

进入 State 时激活/禁用卡牌

- 1、填充 States
- 2、填写“卡牌激活/禁用配置”中每一张卡牌的第一部分
- 3、点击“State 的开始激活卡牌”和“State 的开始禁用卡牌”

退出 State 时激活/禁用卡牌

- 1、填充 States 和 Events
- 2、填写“卡牌激活/禁用配置”中每一张卡牌的第二部分
- 3、点击“State 的结束激活卡牌”和“State 的结束禁用卡牌”

触发 Event 时激活/禁用卡牌

- 1、填充 Events
- 2、填写“卡牌激活/禁用配置”中每一张卡牌的第三部分
- 3、点击“Event 的触发激活卡牌”和“Event 的触发禁用卡牌”

注意事项

- 1、设置以卡牌为单位
- 2、每一格的填写都是上边 states 和 eventAssets 的下标，从 0 开始
- 3、支持多个填写，用空格隔开即可，比如“0 1 2”
- 4、下标列表不规范填写可能报错（库默认的报错）
- 5、六个按钮是独立的，可以根据需要仅填写其中的任意一个或多个，然后点击对应的按钮
- 6、填写 States 和 EventAssets 可以使用上边的 OneKeyLoadAssets 工具
- 7、鼠标放在名称上会有解释

OneKeyCardSet 一键设置 State 和 Event 中的 Sprite 图片替换

用法：

设置 Sprite 替换

- 1、填充 States 和 Events
- 2、填写“替换图片配置”
- 3、点击“图片替换”

配置项解释

ChangeSprite: 要替换成的图片

ChangeObj: 替换到的物体

state_indexs: state 下标列表

event_indexs: event 下标列表

注意事项

- 1、设置以单个图片为单位
- 2、每一格的填写都是上边 states 和 eventAssets 的下标，从 0 开始
- 3、支持多个填写，用空格隔开即可，比如“0 1 2”
- 4、下标列表不规范填写可能报错（库默认的报错）
- 5、不填写图片或物体会报错，但不会导致下边正确填写的部分不运行
- 6、填写 States 和 EventAssets 可以使用上边的 OneKeyLoadAssets 工具

OneKeyCardSet 一键设置 State 和 Event 中的物体激活与隐藏

用法：

物体激活

- 1、填充 States 和 Events
- 2、填写“物体激活/禁用配置”中每个物体的第一部分
- 3、点击“激活物体”

物体隐藏

- 1、填充 States 和 Events
- 2、填写“物体激活/禁用配置”中每个物体的第二部分
- 3、点击“隐藏物体”

注意事项

- 1、设置以物体为单位
- 2、每一格的填写都是上边 states 和 eventAssets 的下标，从 0 开始
- 3、支持多个填写，用空格隔开即可，比如“0 1 2”
- 4、下标列表不规范填写可能报错（库默认的报错）
- 5、两个按钮是独立的，可以根据需要仅填写其中的任意一个，然后点击对应的按钮
- 6、填写 States 和 EventAssets 可以使用上边的 OneKeyLoadAssets 工具
- 7、不填写物体会报错，但不会导致下边正确填写的部分不运行
- 8、鼠标放在名称上会有解释

OneKeyRename 一键对 state 和对应的 event 进行重命名

用法：

重命名 State 与 Event

- 1、填写“RenameAssets”列表，以步骤为单位
- 2、点击“重命名”

注意事项

- 1、非正常填写会报错
- 2、RenameAssets 中以 state 为单位，每个 state 有 0 或多个 event，请都正常填写
- 3、每个单位中 state 和 event 列表会被认为是统一的，即 event 属于 state，所以请注意不要填错了。
- 4、每一个 State 单位都有 id，属于选填；填写了之后会添加上 id 前缀，比如“1、State1”

OneKeyLoadAssets

自动加载 Assets/Resources/Courses 目录下的 StateAssets 和 EventAssets 到 StateController 和其他需要的 OneKey 部件。

用法：

装载 State 进 Controller

- 1、拖入 StateController
- 2、点击“加载 State”
- 3、打开 States 列表查看是否有缺失（按指定位置放置就不会）
- 4、点击“装载 State 进 Controller”

装载 State、Event 到 OneKey 部件

- 1、按照面板的名称，拖拽填充对应的部件到面板
- 2、点击“加载 State”
- 3、点击“加载 Event”（拖进面板后才会显示）
- 4、打开 States 列表和 Events 列表查看是否有缺失（按指定位置放置就不会）
- 5、点击“填充 States 到 OneKey”
- 6、点击“填充 Events 到 OneKey”

分支实验的装填

- 1、勾选“是否是分支实验”
- 2、填写分支实验 id
- 3、按前面的步骤加载 State 和 Event 然后装填

注意事项

- 1、非正常操作会报错
- 2、该插件非操作者的脑子，请不要不按照序号排序的情况下要求加载出来的顺序是你需要的顺序，除非恰好
- 3、配合 Excel 导入插件使用即可，Excel 导入后会在指定目录下按照 State 的 id 分文件夹存放，然后读取即可以排好的顺序读取进来
- 4、分支实验 id 与 Excel 有关，需要配合 Excel 的导入使用（或者自己重命名文件夹）。
- 5、对于分支实验，分支 1 的 state 的 id 为 1.x，分支 2 为 2.x，以此类推，因此其分支 id 即为 1、2...以此类推