

# UI原则

[zengfeng75@qq.com](mailto:zengfeng75@qq.com)

2018-11-21

# UI原则

- 文字别用描边
- 字体不要超过2个：1个正文字体、1个加粗标题字体。
- 不要用遮罩
- 内容背景不要渐变, 纯色清爽一些
- 尽量别用圆角，如果要用背景是圆角就行，内容尽量直角矩形。(因为图标类型分大小，那么你的圆角也要调整，资源图片就适应不了，你就要加遮罩。MD就坑了)
- 资源形状统一，不要又圆角又矩形。
- 会缩放、伸缩的UI，要用规则化（尽量矩形）
- 资源统一，别出现多种冗余样式
- 字体、按钮、图标等。要设置样式。别每个界面随意调大小、颜色。
- 按钮、图标等能点击的UI。需要考虑状态样式。Up(普通), Down（按下）, SelectUp(选中), SelectDown(选中按下), Disable(不可点击)
- 图片固定后，不要去UI里设置透明度
- 结构尽量简单，复杂了不好拼界面而且销毁大可重复利用性底
- 要清爽，不要过多装饰。

# 图标样式

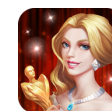
- 图标分大小。设置样式后。拼UI只能用样式里的规格。不可以随意调大小。
- 比如:



大: 120 x 120



中: 50 x 50



小: 20 x 20

- 图标样式一般由以下决定:
  - 大小
  - 边框、背景: 是否考虑选中状态
  - 是否有标题文字
  - 是否有数字文字: 状态颜色

# 按钮样式

- 按钮样式一般有以下决定：
  - 颜色
  - 大小
  - 有图标
- 要考虑状态：Up(普通), Down（按下）, SelectUp(选中), SelectDown(选中按下), Disable(不可点击)

# 文本样式

- 样式一般有以下决定：
  - 颜色
  - 大小
  - 字体
- 你可以参考World文档样式

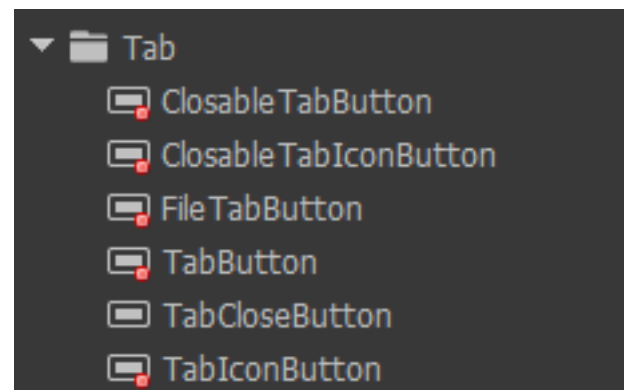
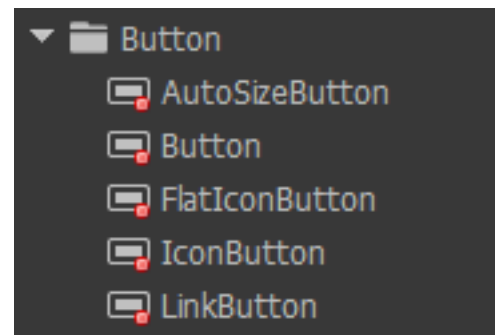
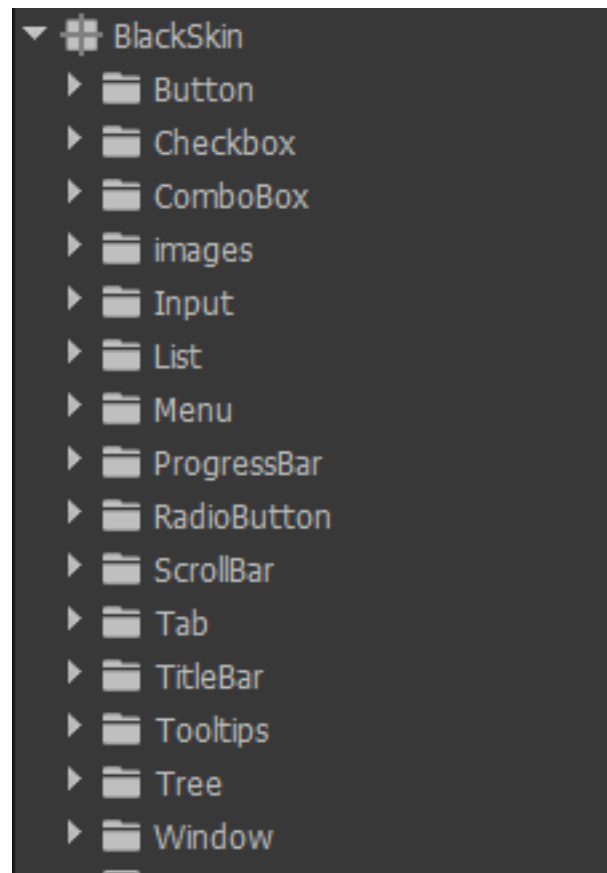


# 窗口样式

- 窗口一般有以下几种类型：
  - 对话框类型
  - 窗口类型:尽量少用，会叠加 将增加calldraw
  - 全屏类型
- 对话框和窗口类型的样式不要过多风格样式，一般各一个样式。
- 全屏的背景：尽量公用，不要透明度
- 所有窗口内容部分的背景不要透明度，不要看到下面的东西，否则叠加后排版显得混乱

# 基础组件

- 基础组件尽量一套，有哪些组件可以参考FGUI





# UI

- 屏幕自适应
- 性能消耗方面
- FairyGUI 在Laya中需要注意的点
- 资源规范
  - 减少资源冗余
  - 资源命名
  - 包的依赖关系
  - 建立文本样式
  - 组件内部节点命名规则

# 命名规则

- `()`: 必填
- `[]`: 可选
- 包: `(包类型)(名称)`
- 图片: `(类型)_(名称)_[状态]`
- 组件: `(名称)(组件类型)`

# 命名规则--包

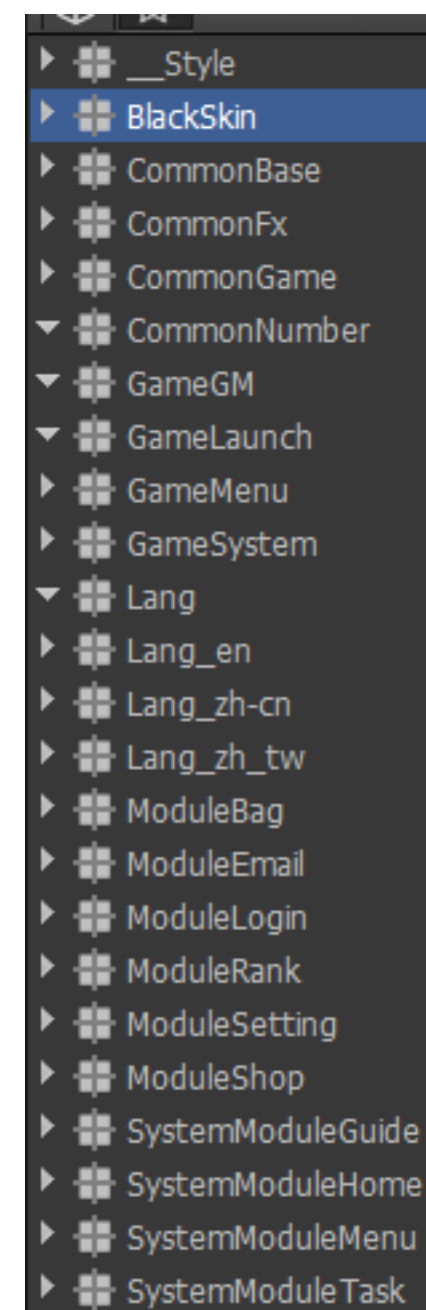
- (包类型)(名称)
- 比如:
  - 背包: ModuleBag
  - 登陆: ModuleLogin

# 包命名--前缀

- Common: 公共资源和组件
- Game: 游戏系统级别
- Module: 游戏模块级别
- SystemModule: 游戏系统模块级别
- Lang: 多语言
- \_\_Style: 样式, 不会被程序直接引用

# 包命名--常用

- CommonBase: 公共组件和资源
- CommonFx: 特效
- CommonNumber: 美术数字
- CommonGame: 游戏级别的公共组件（物品图标组件，头像图标组件，技能图标组件等）
- GameGM: 游戏GM
- GameLaunch: 游戏启动时用到的UI组件（一般只有加载界面）
- GameSystem: 游戏系统组件(各种对话框)
- GameMenu: 菜单按钮
- Lang: 多语言最外层组件
- Lang\_zh-cn: 多语言图片资源--中文简体
- Lang\_zh-tw: 多语言图片资源--中文繁体
- Lang\_en: 多语言图片资源--英文



- ModuleLogin: 模块--登录
- ModuleSetting: 模块--设置
- ModuleShop: 模块--商城
- ModuleBag: 模块--背包
- ModuleEmail: 模块--邮件
- ModuleRank: 模块--排行榜
- SystemModuleTask: 系统模块--任务
- SystemModuleGuide: 系统模块--引导
- SystemModuleHome: 系统模块--主界面

# 命名规则--图片

- 原则：只要好认，好区分就行
- 规则：前缀\_名称\_状态.png
- 比如：
  - 黄色按钮：
    - 普通： btn\_yellow\_up.png
    - 按下： btn\_yellow\_down.png
    - 选中普通： btn\_yellow\_selectup.png
    - 选中按下： btn\_yellow\_selectdown.png
    - 不可点击： btn\_yellow\_disable.png

# 命名规则--图片文件夹

- \_images\_ui: UI图片,会合成图集
- \_images\_pic: 非UI图片,不会合成图集
- \_\_images\_tmp: 临时图片, 将会删除
- \_\_style: 样式, 只是为了样式统一, 创建方便



# 命名规则--图片前缀

- btn\_：按钮
- bar\_：进度条
- icon\_：图标
- flag\_：标志图标
- num\_：数字图片
- bg\_：背景图片
- star\_：星星
- checkbox\_：多选框
- radio： 单选框

# 命名规则--图片后缀

- 状态
  - 普通: up
  - 按下: down
  - 禁用: disable
  - 选中普通: selectup
  - 选中按下: selectdown

# 命名规则--组件

- 规则：名称(组件类型名).png
- 比如按钮：
  - 黄色按钮: YellowButton
  - 绿色按钮: GreenButton
  - 黄色图标按钮: YellowIconButton
- 比如输入框：
  - 通用输入框: TextInput
  - 随机名输入框: RandomNameTextInput
  - 密码输入框: PasswordTextInput
  - 数字输入框: NumberTextInput

# 命名规则--常用组件名后缀

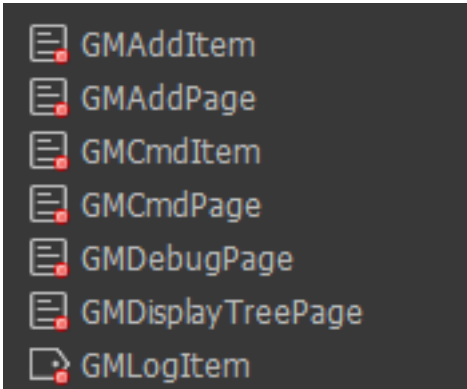
- Button: 按钮
- TabButton: 页签按钮
- Checkbox: 多选框
- RadioButton: 单选框
- TextInput: 输入框
- TextArea: 多行文本输入框
- ProgressBar: 进度条
- ScrollBar: 滑动条

# 物品图标组件

- 因为物品图标可能会有不同大小，显示不同的属性(名称、数量、品质)。所以会有多种样式出现
- ItemIcon120x120
- ItemIcon50x50

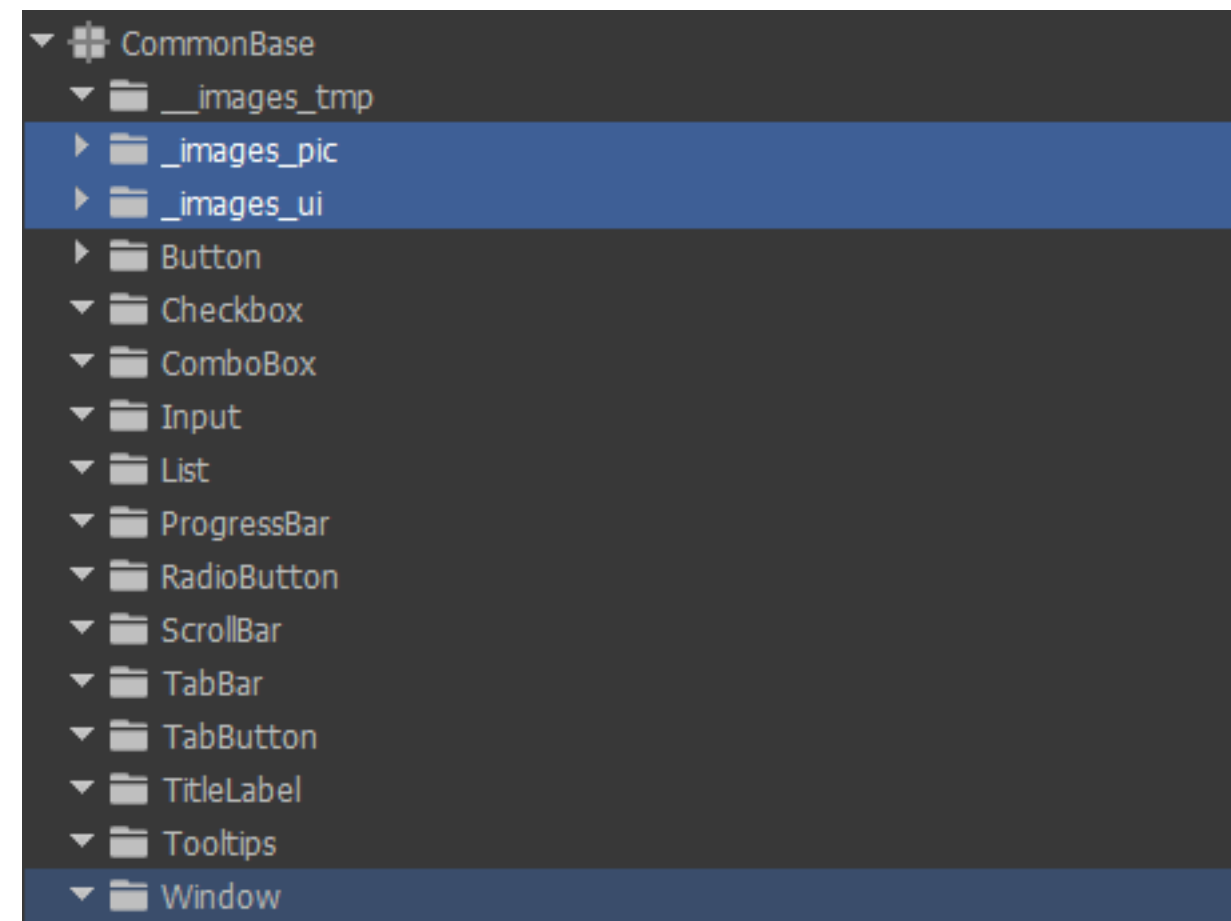
# 模块组件

- 主窗口：(模块名)WindowUI
- 其他面板：(名称)Panel
- 有的组件最好自己加个前缀
  - 比如：

- 
  - GMAddItem
  - GMAddPage
  - GMCmdItem
  - GMCmdPage
  - GMDebugPage
  - GMDisplayTreePage
  - GMLogItem

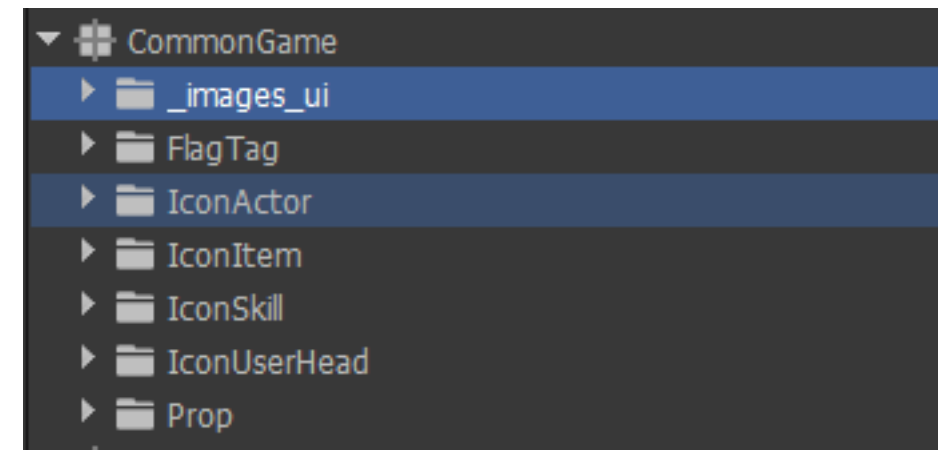
# CommonBase

- 这个包放置常用组件，基本上每个项目都会存在的基础组件
- \_\_images\_tmp: 临时图片，将会删除
- \_images\_pic: 不会打成图集的零散图片
- \_images\_ui: 会打包图集的图片
- Button: 按钮
- Checkbox: 多选框
- ComboBox: 下拉框
- Input: 输入框
- List: 列表背景
- ProgressBar: 进度条
- RadioButton: 单选框
- ScrollBar: 滚动条
- TabBar: 页签栏
- TabButton: 页签按钮
- TitleLabel: 标题文本，标签文本
- Tooltips: 提示
- Window: 窗口、面板



# CommonGame

- 这个包放置游戏公共组件
- IconItem: 物品图标组件
- IconActor: 艺人图标组件
- IconUserHead: 玩家头像图标组件
- FlagTag: 标签组件, 标记组件
- Prop: 属性组件
- 后续根据游戏实际需求继续加





# GameSystem

- 等待膜：用来等待响应等情况
  - GlobalModalWaiting: 全屏
  - WindowModalWaiting: 某个窗口,基本不用
- SystemAlertMessage: 1个按钮的对话框
- SystemConfirmMessage: 2个按钮的对话框
- SystemToastMessage: 浮动框消息
- AwardsDialog: 获取奖励对话框

# 包的依赖关系

- GameLaunch: 因为是游戏入口加载界面，不可以依赖任何包
- Common前缀的包：不能以来依赖Module、SystemModule、Game等全缀的包，因为这些包会有可能卸载
- Module、SystemModule、Game等全缀的包不能互相依赖，只能依赖Common前缀的
- $\text{CommonBase} < \text{CommonFx} < \text{CommonGame} < \text{CommonNumber} < \text{ModuleXXX}$

# FGUI中不支持Laya的点

- 图形(圆角矩形): 要转位图, 否则到laya那边显示会有问题
- 图片不支持修改颜色
- 图片不支持变灰,(变灰实现方式是滤镜, 比较耗, 所以干脆没支持)
- 文本换行需要用 <br>

# 性能消耗方面

- 尽量不要用遮罩
- 尽量不要用描边
- 尽量不要用滤镜和混合
- 尽量不要调透明度
- 组件结构尽量简洁

# 屏幕自适应

- 设计UI时要考虑
  - iPhoneX等手机的齐刘海
  - 平铺列表，不同屏幕宽度
  - 宽度100%区块（比如顶部的货币栏，底部的菜单栏）

# 样式

- \_\_Style: 样式包，不会被程序引用。主要做样式查看，快速复制。
- \_\_Style/Text: 文本样式，游戏中用到的所有文本样式都会放到这里。要用的话直接从这里拷贝。以免出现偏差

# 组件内部节点命名规则

- FGUI默认的名称是：n+数字 (n0, n1, n2等)
- n+数字, \_开头的节点：表示不会生成代码结构，是不会动态变化的。
- 其他的将生成代码结构。
- 如图：红色框表示不会生成到代码里，绿色的将会生成代码引用



# 其他需要注意的点

- 关联：不能循环，否者程序会死循环(比如: a 关联 b, b又关联 a)