

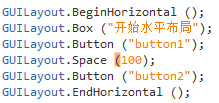
OnGUI()方法，用代码绘制gui的话所有的绘制都在这个函数里面进行，上例是新建一个button并检测按下否.

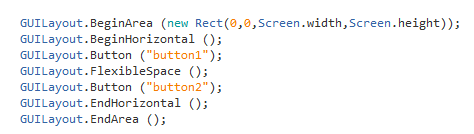
其他控件绘制参考api中GUI.xxx.其中rect用来设置按键所在区域位置

GUILayout:

自适应button的创建和检测，不需要使用rect。

默认采用垂直线性布局

使用水平布局必须以BeginHorizontal开始，EndHorizeontal结束。可嵌套。sapce是间距，偏移像素。



lexibleSpace是对齐方式，使控件在区域的四个角，对齐方式是上下还是左右，取决于FlexibleSpace在horizontal中还是vertical中，注意EndArea。

字体：

在project，create点击gui skin，看右边的面板，可以改变不同控件的字体，前提是把字体文件添加进asset.





添加和关闭窗口，用button控制，注意：



的写法，是用arraylist存放几个窗口的rect(位置和面积信息)，注意[i],和(Rect)强制转换。