



唐老狮系列教程

MVC的基本概念



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

主要学习内容

- 1.MVC的历史
- 2.MVC的基本概念
- 3.MVC在游戏中的应用



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

| MVC的历史



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

MVC的历史

MVC思想的出现

并不是为了做游戏

它是一种软件开发的编程思想



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

MVC的历史

自定前提：

我们粗略的把计算机上使用的工具分为
应用软件、网页、游戏



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

MVC的历史

MVC是

应用软件开发

网页开发

最常用和流行的通用开发框架



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

软件、网页的基本构成

应用软件和网页基本功能都是由
UI（用户界面）
Data（数据）
构成的



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

软件、网页的使用规则

PPT 软件上方的UI(交互界面)



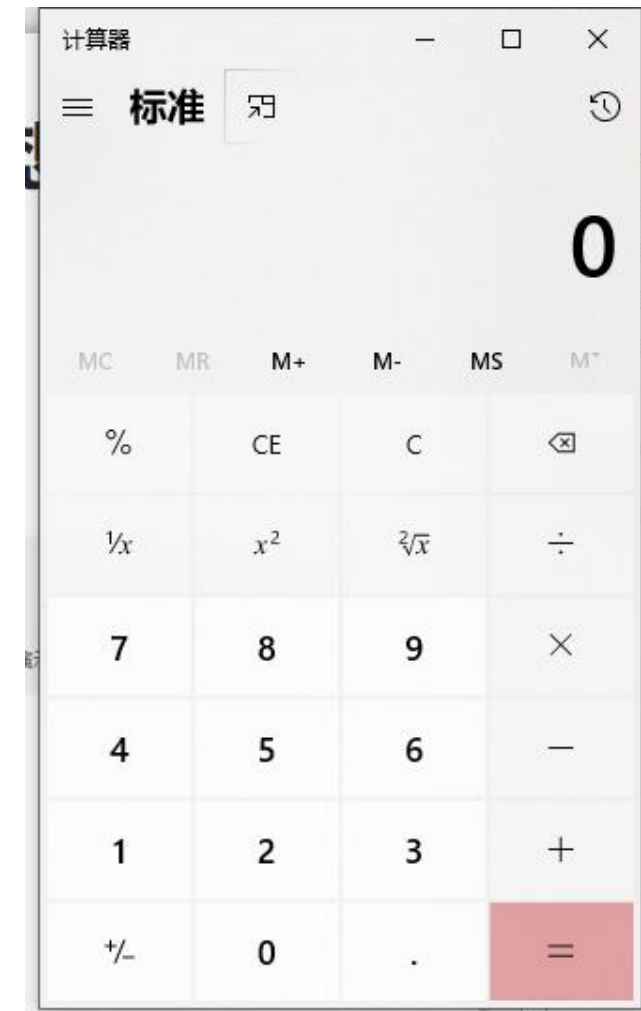
百度 网页的UI(交互界面)



网易 网页的UI(交互界面)



系统自带 计算器软件的UI(交互界面)



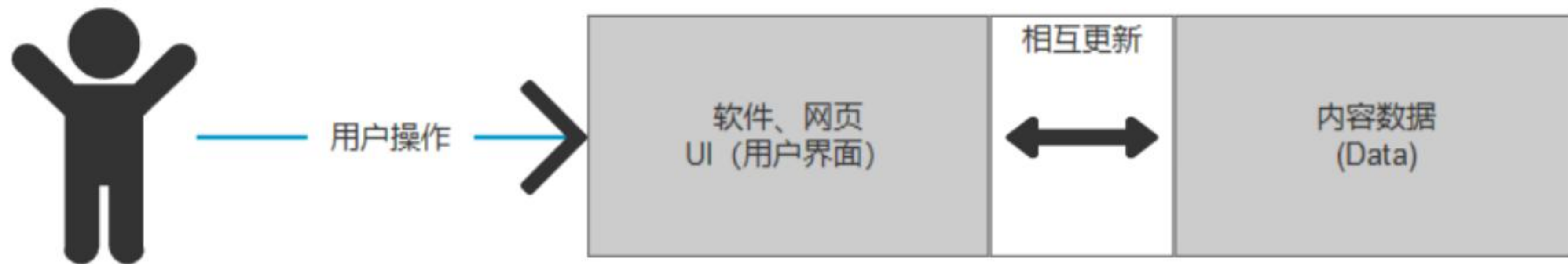
WELCOME
TO THE
UNITY
SPECIALTY COURSE
STUDY

版权所有：唐老狮 tpandme@163.com



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

软件、网页的使用规则



就是因为这样的使用规则，所以诞生了MVC



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

| MVC的基本概念



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

MVC基本概念

MVC全名是Model View Controller

是模型(model) - 视图(view) - 控制器(controller)的缩写

是一种软件设计规范，用一种业务逻辑、数据、界面显示 分离的方法
组织代码

将业务逻辑聚集到一个部件里面，在改进和个性化定制
界面及用户交互的同时，不需要重新编写业务逻辑。



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

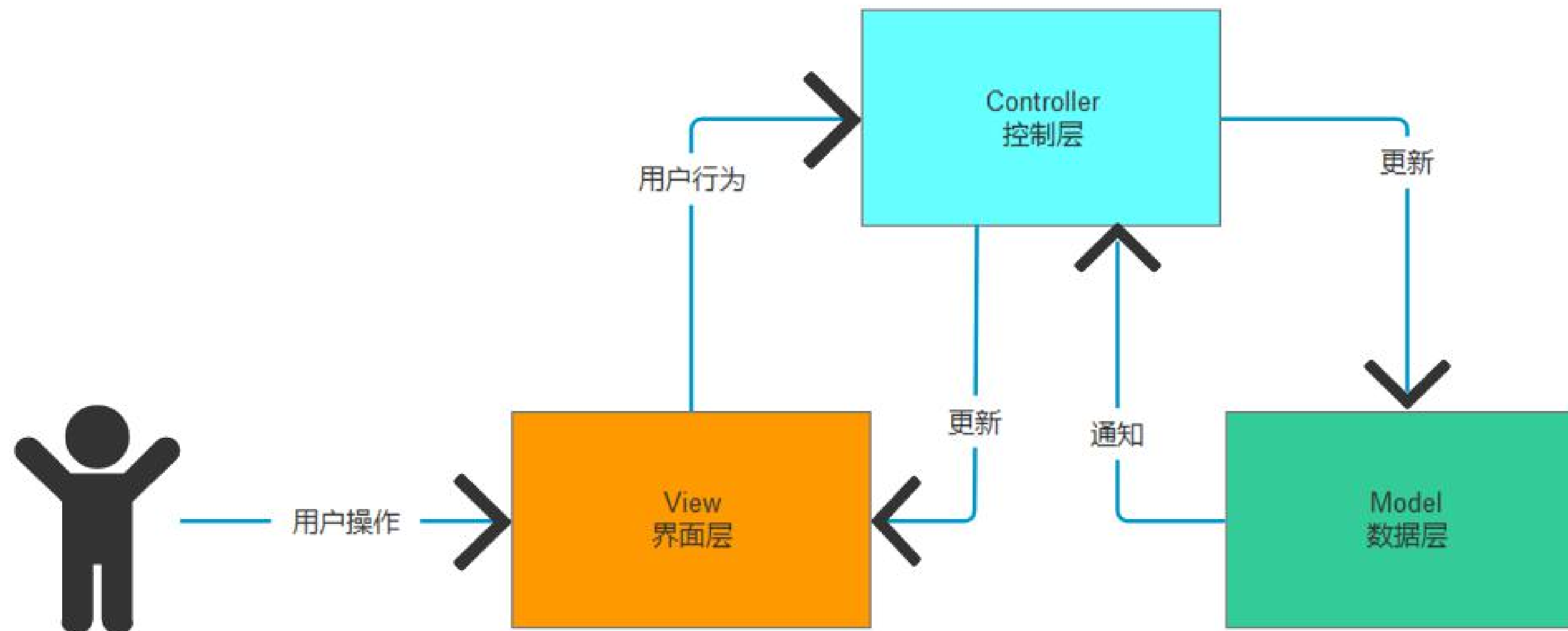
| 不使用MVC框架制作一个界面功能





唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

使用MVC思想实现一个界面功能





唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

MVC的一般流程

View（界面）触发事件

↓↓↓↓↓↓↓

Controller（业务）处理了业务触发数据更新

↓↓↓↓↓↓↓

更新Model的数据

↓↓↓↓↓↓↓

Model（带着数据）回到了View

↓↓↓↓↓↓↓

View更新数据



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

| MVC在游戏中的应用



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

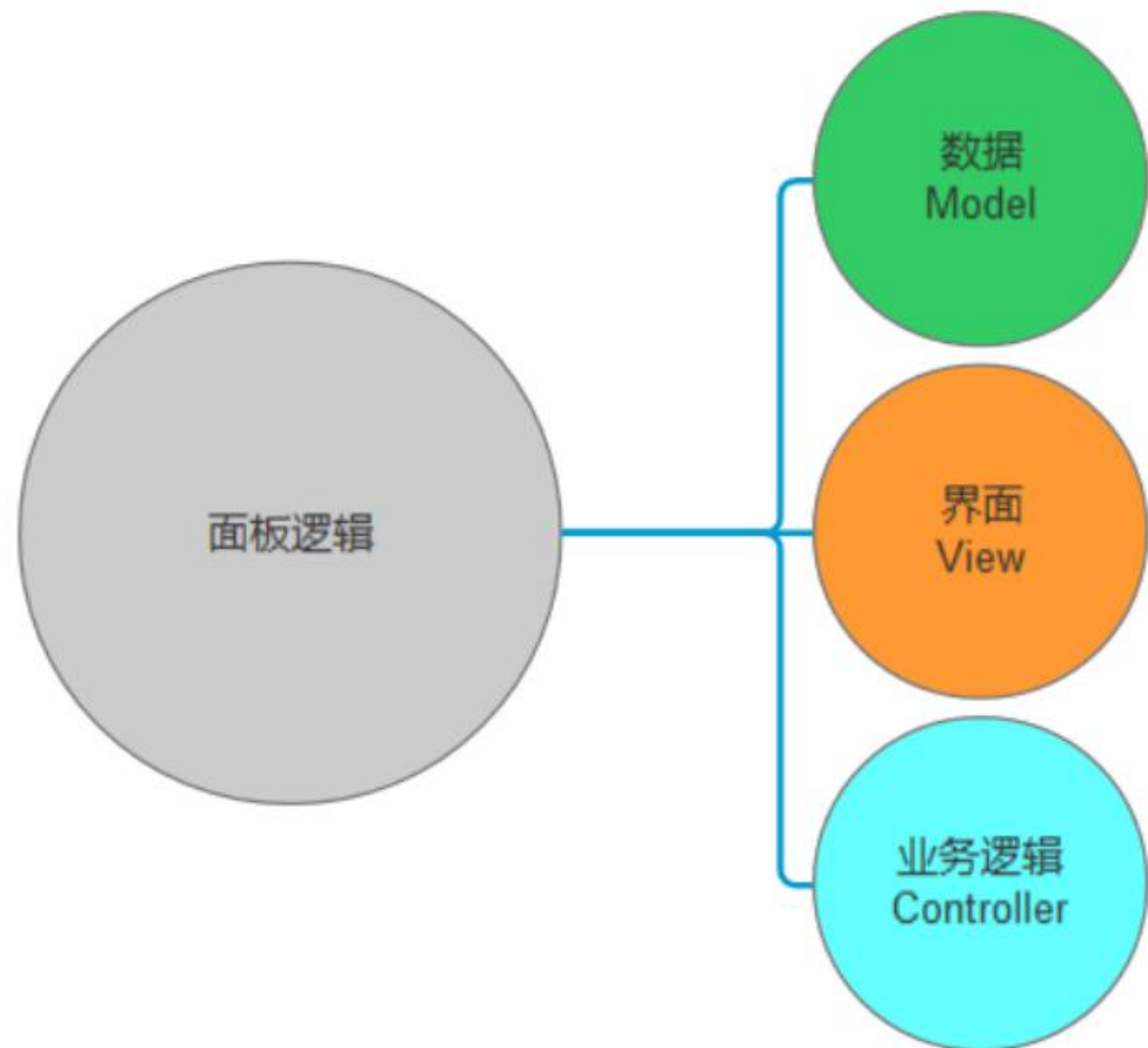
注意

- 1.它不是必备的内容
- 2.它主要用于开发游戏UI系统逻辑



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

主要的变化



将你揉在一起的UI面板逻辑
一分为三

数据、界面、业务逻辑

好处：降低耦合，方便修改，逻辑更清晰

缺点：脚本变多，体量变大，流程变复杂



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

| 总结



唐老狮系列教程-Unity中的MVC思想

主要学习内容达成

- 1.MVC的历史——主要用于软件和网页开发
- 2.MVC的基本概念——数据、界面、业务逻辑分离
- 3.MVC在游戏中的应用——非必须的UI系统开发框架



唐老狮系列教程

Thank
感谢您的聆听

WELCOME
TO THE
UNITY
SPECIALTY COURSE
STUDY

版权所有：唐老狮 tpandme@163.com