# 1.底层是如何做屏幕适配的

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |

# 2.背景如何做好适配

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

# 3.基于布局来放UI物体

|  |
| --- |
|  |

## 参考下面的演练项目

# 4.调整UI大小来排布

|  |
| --- |
|  |

# 5.水滴屏,流水屏的适配

|  |
| --- |
|  |

# 6.演练

## 1.新建一个项目，起名classTwenty-six-UI-adaption,然后在assets文件夹里面新建3个文件夹：AssetsPackage，Scenes和Scripts，然后把主场景作为main保存到Scenes文件夹中

|  |
| --- |
|  |

## 2.点击项目-项目设置->项目数据,保持960\*640的设计分辨率,然后我们勾选适配高度选项

|  |
| --- |
|  |

## 3.新建一个Canvas节点

|  |
| --- |
|  |

## 4.然后勾选2D模式

|  |
| --- |
|  |

## 5.在AssetsPackage下面新建一个GUI文件夹,放入一张海洋背景图片,把它的layer设置为sprite-frame

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 6.在Canvas下面新建一个Sprite起名Background,然后把这一张图片,拖拽到Sprite的SpriteFrame里面,此时背景图片没有把canvas完全覆盖

|  |
| --- |
|  |

## 7.我们可以通过调整x和y轴的缩放把他们改为1.25,此时就能够完全覆盖

|  |
| --- |
|  |

## 8.运行程序,测试各种宽度,发现iphone xs(375X812)横屏的时候背景宽度还不够

|  |
| --- |
|  |

## 9.可以把缩放比例改为1.35

|  |
| --- |
|  |

### 运行项目,发现此时ok了

|  |
| --- |
|  |

# 下面我们来学习物体布局

## 1.在canvas里面新建一个空节点,起名Left,把它的layer改为UI\_2D

|  |
| --- |
|  |

## 2.把它的ContentSize都设置为0

|  |
| --- |
|  |

## 3.在Left节点下面添加一个SprintSplash

|  |
| --- |
|  |

## 4.如果需要把它布局到屏幕的最左边,如果仅仅在编辑器上面设置是不能够适应使用屏幕的,我们需要使用脚本来做,如我们在Scripts文件夹里面新建一个脚本,起名MyWidget,然后添加到Left节点上面

|  |
| --- |
|  |

## 5.双击这个基本用vscode打开,然后把多余的内容删除

|  |
| --- |
|  |

## 6.然后我们就可以添加下面的代码

|  |
| --- |
|  |

## 7.我们把这个组件删除,因为引擎有提供一个widget来帮我们实现这个功能

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 8.点击添加组件按钮,选择UI下面的Widget

|  |
| --- |
|  |

## 9.选择一种对齐方式,这里我们使用水平对齐,我们选择左对齐,此时widget会帮我们工具物体的坐标来计算一个偏移量,然后他就可以适配使用屏幕

|  |
| --- |
|  |

### 效果如下

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

## 10.我们把他的坐标改为-480,这个可以作为左边的停靠点,然后我们可以在中间创建一个停靠点,这个停靠点不需要widget组件,然后我们需要一个右边的停靠点,需要widget组件,给右边的停靠点使用右对齐方式

|  |
| --- |
|  |

### 然后,需要调整运行右边的停靠点的坐标

|  |
| --- |
|  |

## 11.然后把Left节点的SpriteSplash节点隐藏

|  |
| --- |
|  |

## 12.我们再添加2个图片到GUI文件夹

|  |
| --- |
|  |

## 13.把1图片拖进Left节点里面,然后把他的layer改为UI\_2D

|  |
| --- |
|  |

## 14,然后我们把它移动到canvas的左上角

|  |
| --- |
|  |

### 运行项目,效果就是这样子的

|  |
| --- |
|  |

## 15.我们又往GUI里面添加一个图片

|  |
| --- |
|  |

## 16.然后把这个13图片拖拽到Right节点,需要把layer改为UI\_2D,然后调整一下他的位置

|  |
| --- |
|  |

### 运行项目,无论你使用什么分辨率,他的位置都是一样的

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

## 17.然后我们把180图片拖拽到Center节点,把它的layer改为UI\_2D

|  |
| --- |
|  |

## 18.然后我们可以调整一下他的位置

|  |
| --- |
|  |

# 下面,我们来学习如何人应该UI节点始终贴近作业列表的UI节点

## 1.给Left和Right停靠点节点分别添加应该蓝色的单色精灵,

|  |
| --- |
|  |

## 2.然后给中间的停靠点也添加一个单色精灵,我们调整他的大小使得它始终和那两个蓝色精灵顶在一起

|  |
| --- |
|  |

### 此时你运行项目,你会发现不能够顶着

|  |
| --- |
|  |

## 3.此时我们需要个体添加一个Widget组件,点击水平对齐里面的最后一个选项,就是左右展开

|  |
| --- |
|  |

### 可是运行项目,发现并没有解决问题

|  |
| --- |
|  |

## 4.那是因为我们的参考点的问题,

|  |
| --- |
|  |

## 5.我们需要把target属性改为canvas节点,注意如果Canvas影响了Block的大小,我们需要把Block的大小改回来

|  |
| --- |
|  |

### 运行项目,此时就ok了

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |

## 6.其实我们需要给Center节点添加一个Widget,让他的大小和Canvas保持一致,这样子比较好.