



唐老狮系列教程

事件中心模块

主要作用和基本原理

WELCOME
TO THE
UNITY
SPECIALTY COURSE
STUDY

版权所有：唐老狮 tpandme@163.com



唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

必备知识点



唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

必备知识点

1. C#中Dictionary相关知识点 (C#四部曲之C#进阶中)
2. C#中委托事件相关知识点 (C#四部曲之C#进阶中)
3. C#中泛型相关知识点 (C#四部曲之C#进阶中)
4. C#中里式替换原则 (C#四部曲之C#核心中)
5. 观察者设计模式



唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

| 主要讲解内容



唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

主要讲解内容

1. 事件中心的主要作用
2. 事件中心的基本原理



唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

| 事件中心的主要作用



唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

举例抛出问题





唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

举例抛出问题

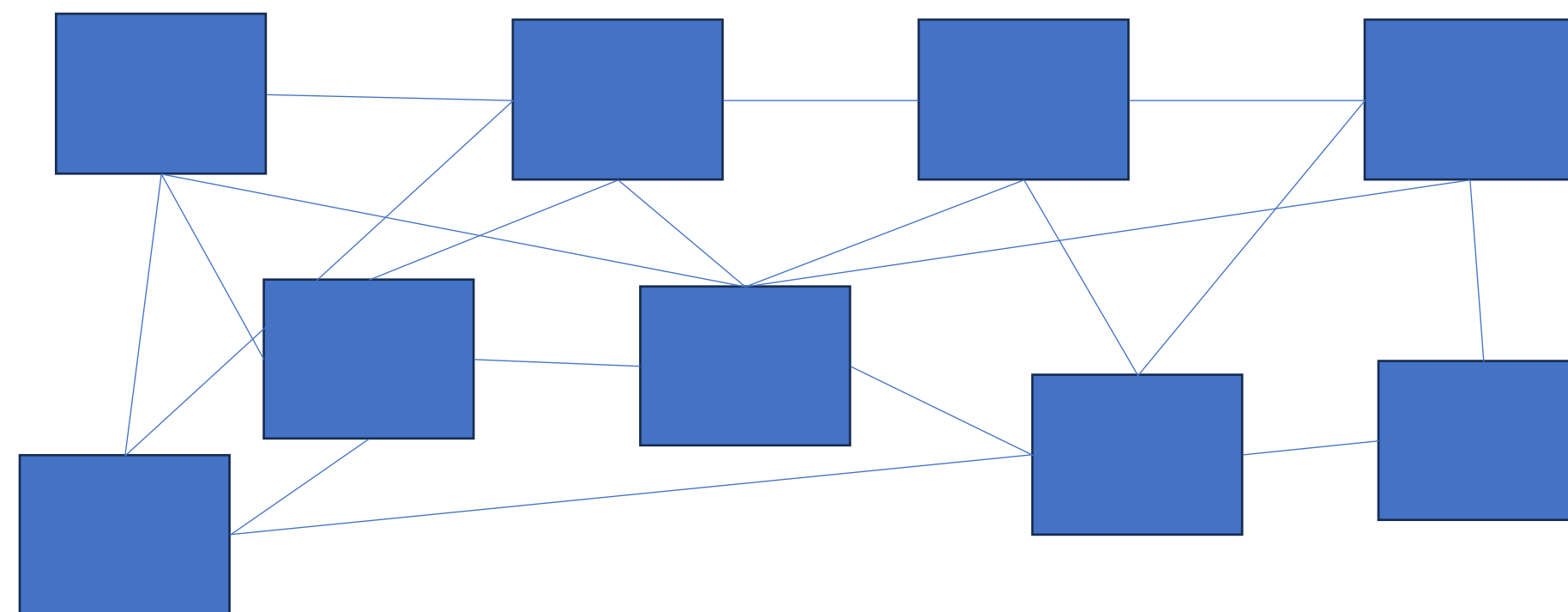
目前这种常规处理方式，我们发现了问题：

系统、模块和对象之间耦合度较高

目前只是怪物死亡的例子，就发现对象和模块之间会出现彼此相互引用和依赖

那么当游戏复杂了，各个系统、模块、对象之间会存在错综复杂的关系

非常不利于我们进行开发





唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

事件中心的主要作用

事件中心的主要作用是

解耦程序模块

降低程序耦合度

它可以降低游戏中不同模块的耦合度

不需要直接引用或依赖于彼此的具体实现



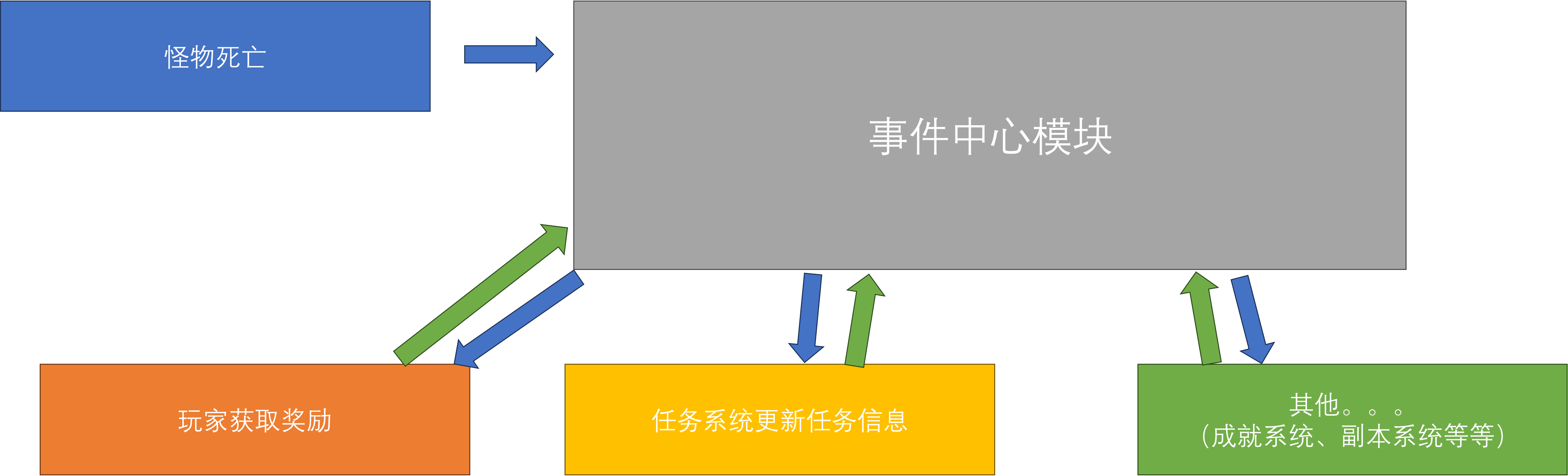
唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

| 事件中心的基本原理



唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

事件中心的基本原理





唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

事件中心的基本原理

事件中心的基本原理

通过一个中心化的机制

使得多个系统、模块、对象之间可以进行松耦合的通信

我们只需要利用字典和委托相关的知识点

再结合观察者设计模式的基本原理便可以制作出事件中心模块

观察者设计模式：其主要原理是定义了一种一对多的依赖关系，使得当一个对象的状态发生变化时，所有依赖于它的对象都能够得到通知并自动更新



唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

| 总结



唐老狮系列教程-事件中心主要作用和原理

主要讲解内容

1. 事件中心的主要作用

解耦程序模块，降低程序耦合度

它可以降低游戏中不同模块的耦合度

不需要直接引用或依赖于彼此的具体实现

2. 事件中心的基本原理

利用字典和委托相关的知识点

再结合观察者设计模式的基本原理

实现一个中心化的机制

使得多个系统、模块、对象之间可以进行松耦合的通信



唐老狮系列教程

Thank

谢谢您的聆听