



唐老狮系列教程

公共Mono模块主要作用



唐老狮系列教程-公共Mono模块主要作用

必备知识点



唐老狮系列教程-公共Mono模块主要作用

必备知识点

1. 委托事件 相关知识 (C#四部曲C#进阶中)
2. 生命周期函数 相关知识 (Unity四部曲之Unity入门中)
3. 协同程序 相关知识 (Unity四部曲之Unity基础中)



唐老狮系列教程-公共Mono模块主要作用

| 主要讲解内容



唐老狮系列教程-公共Mono模块主要作用

主要讲解内容

1. 公共Mono模块的主要作用
2. 公共Mono模块的基本原理



唐老狮系列教程-公共Mono模块主要作用

| 公共Mono模块的主要作用



唐老狮系列教程-公共Mono模块主要作用

公共Mono模块的主要作用

Unity游戏开发当中，继承MonoBehaviour的类，
可以使用生命周期函数，可以开启协同程序。

我们可以利用**生命周期函数**中的**Update**、**FixedUpdate**、**LateUpdate**等函数，
进行帧更新或定时更新，用来处理游戏逻辑。

可以利用**协同程序****分时分步**的处理游戏逻辑，比如异步加载，复杂逻辑分步等。



唐老狮系列教程-公共Mono模块主要作用

公共Mono模块的主要作用

但是对于**没有继承MonoBehaviour的脚本**，我们无法使用这些内容来处理逻辑。
在不进行任何处理的情况下，我们**无法在不继承MonoBehaviour的脚本中进行帧更新或者定时更新逻辑，也无法利用协同程序分时分步执行逻辑。**

因此**公共Mono模块的主要作用**是：
让不继承MonoBehaviour的脚本也能

- 1.利用帧更新或定时更新处理逻辑**
- 2.利用协同程序处理逻辑**



唐老狮系列教程-公共Mono模块主要作用

公共Mono模块的主要作用

除了刚才提到的主要作用

由于Unity当中**过多脚本中的过多帧更新或定时更新函数**会对性能有一定的影响

在满足主要作用的同时

我们还可以**对它们进行集中化管理**

减少Unity中多脚本中**帧更新或定时更新函数的数量**

从而来提升一定的性能



唐老狮系列教程-公共Mono模块主要作用

| 公共Mono模块的基本原理



唐老狮系列教程-公共Mono模块主要作用

公共Mono模块的基本原理

实现一个 继承 **继承MonoBehaviour单例模式基类** 的公共Mono管理器脚本在其中

1. 通过事件或委托 管理 不继承MonoBehaviour脚本的相关更新函数
2. 提供协同程序开启或关闭的方法

从而达到我们的目的

让不继承MonoBehaviour的脚本也能

1. 利用帧更新或定时更新处理逻辑
2. 利用协同程序处理逻辑
3. 可以统一执行管理帧更新或定时更新相关逻辑



唐老狮系列教程-公共Mono模块主要作用

| 总结



唐老狮系列教程-公共Mono模块主要作用

主要讲解内容

1. 公共Mono模块的主要作用

让不继承MonoBehaviour的脚本也能

1.利用帧更新或定时更新处理逻辑

2.利用协同程序处理逻辑

3.可以统一执行管理帧更新或定时更新相关逻辑

2. 公共Mono模块的基本原理

1. 通过事件或委托 管理 不继承MonoBehaviour脚本的相关更新函数

2. 提供协同程序开启或关闭的方法



唐老狮系列教程

Thank

谢谢您的聆听