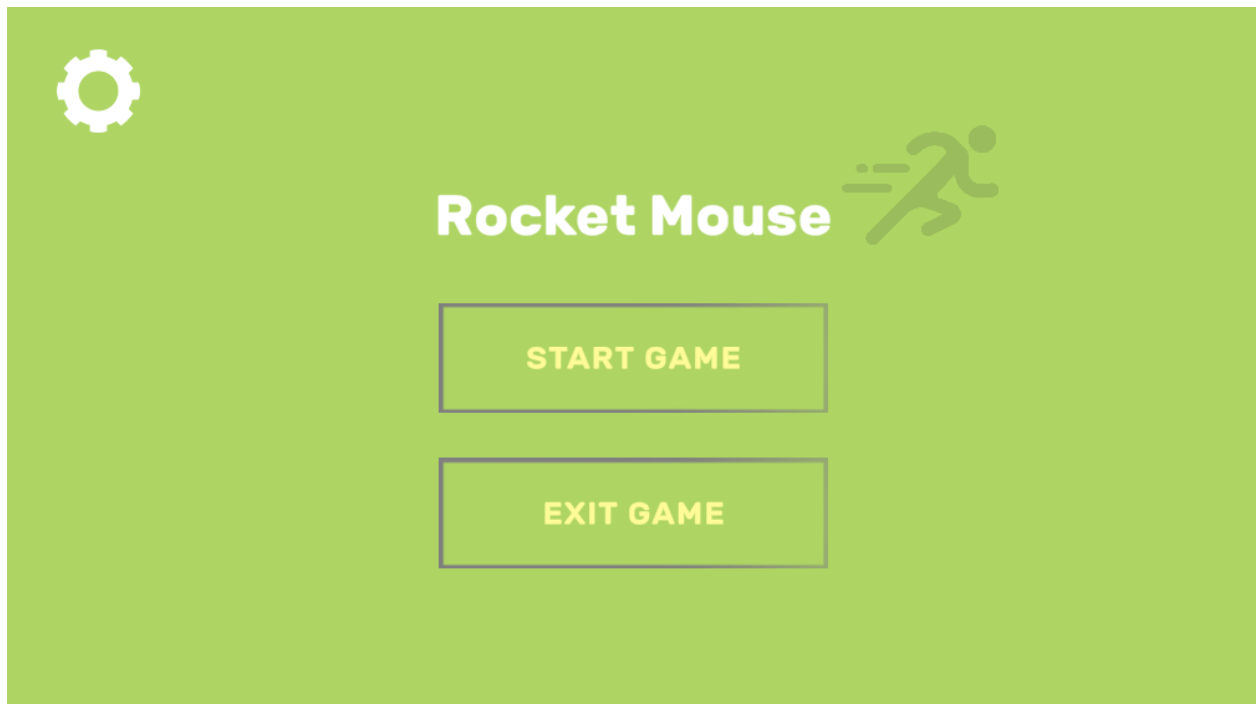


README UI作业

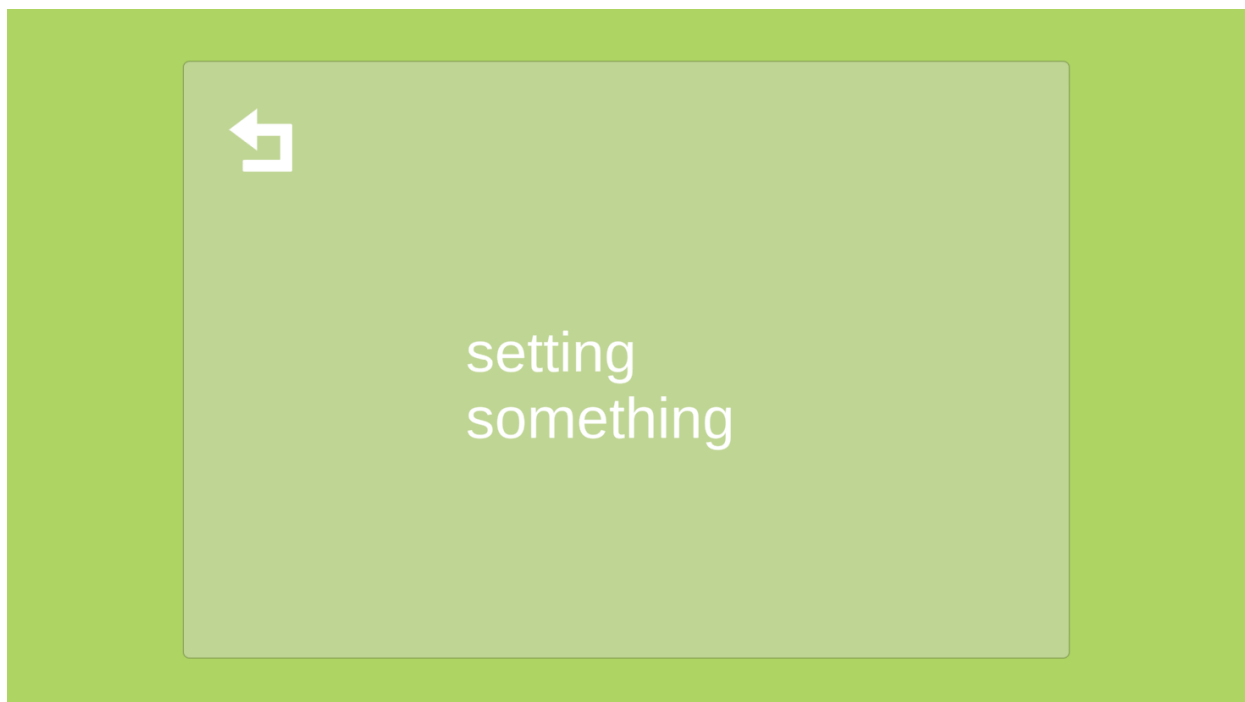
211001116 数媒212 冯思敏 1298955072@qq.com 【有问题请联系】

缺少ppt中的素材包，用SlimUI包代替。

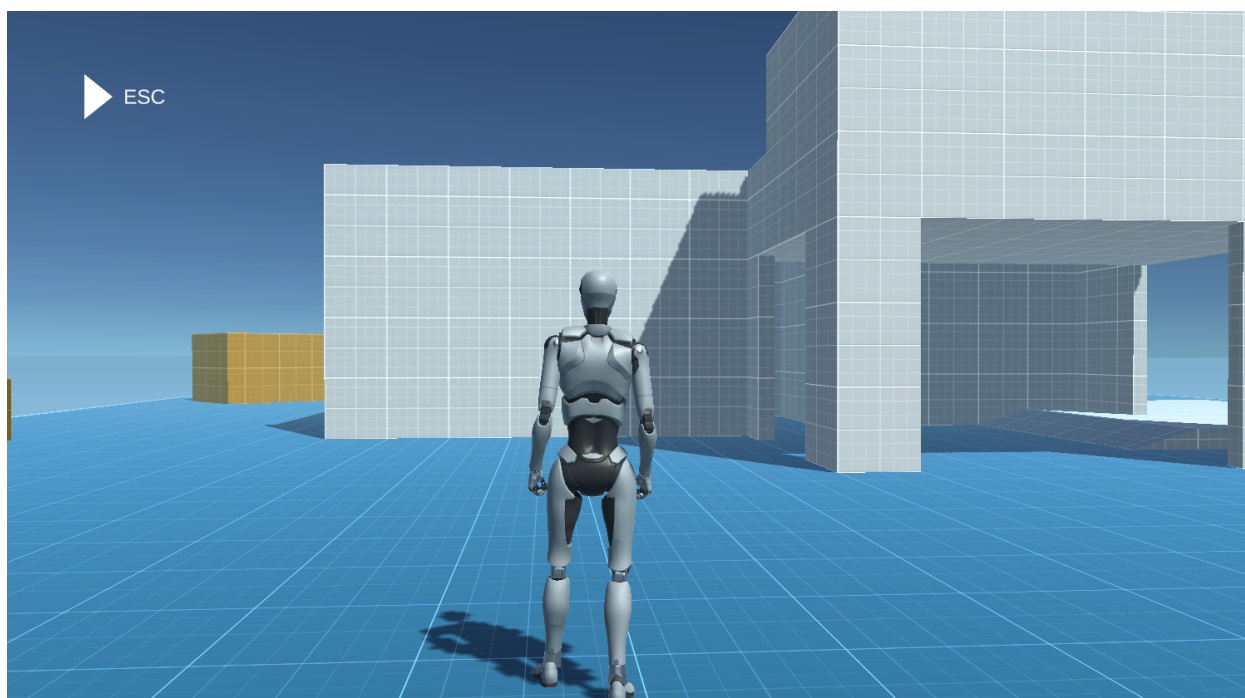
主页面如下：



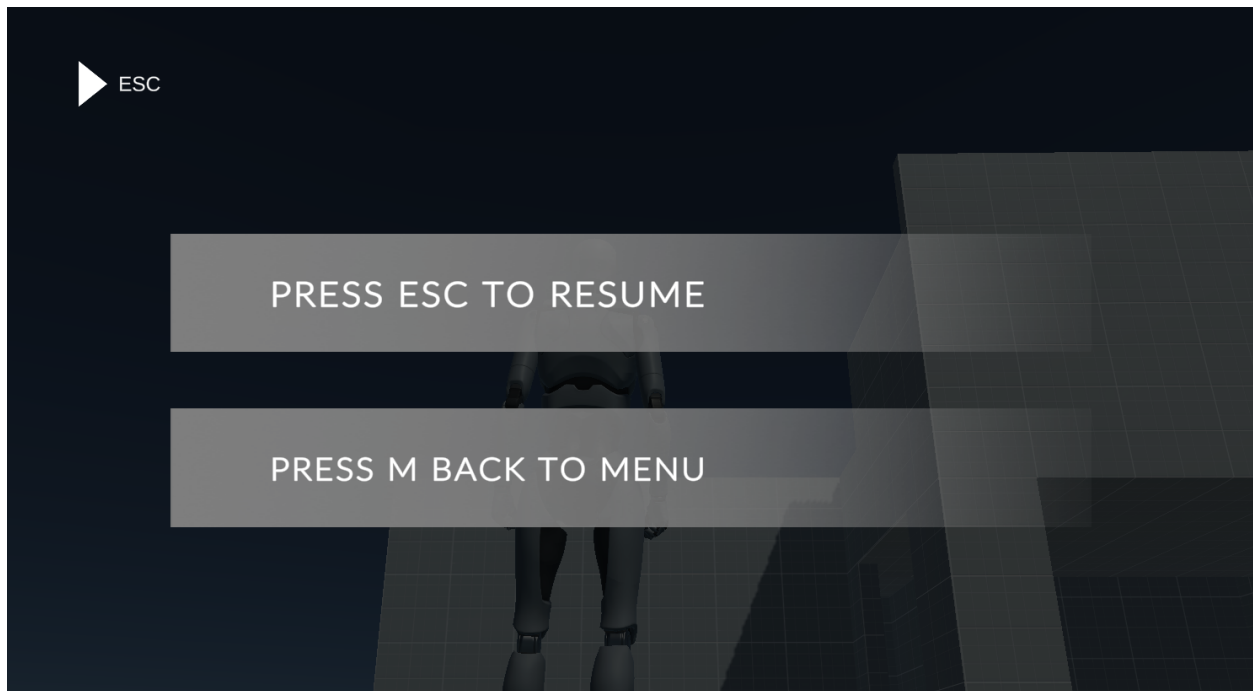
点击设置的齿轮图标，弹出设置面板。



点击进入游戏。此处导入的标准资源包中的第三人称控制器的scene作为游戏场景。

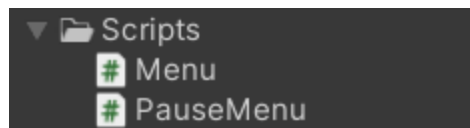


按键esc暂停游戏。



再次按键esc恢复游戏，按键M返回到主菜单界面。

主要脚本文件



Menu中为主菜单操作。

```

0 references
public void startGame()
{
    SceneManager.LoadScene(SceneManager.GetActiveScene().buildIndex + 1);
}

0 references
public void exitGame()
{
    Application.Quit();
}

0 references
public void openSettingPanel()
{
    mainPanel.SetActive(false);
    settingPanel.SetActive(true);
}

0 references
public void closeSettingPanel()
{
    mainPanel.SetActive(true);
    settingPanel.SetActive(false);
}

```

PauseMenu中为游戏进行时的暂停面板操作。

1 reference

```
public void pause()
{
    if (pauseMenu.activeSelf)
    {
        moveControll(true);
        pauseMenu.SetActive(false);
    }
    else
    {
        moveControll(false);
        pauseMenu.SetActive(true);
    }
}
```

1 reference

```
public void back2menu()
{
    moveControll(true);
    SceneManager.LoadScene(0);
}
```

⊞ Unity Message | 0 references

```
private void Update()
{
    if(Input.GetKeyDown(KeyCode.Escape))
    {
        pause();
    }
    if (pauseMenu.activeSelf && Input.GetKeyDown(KeyCode.M))
    {
        back2menu();
    }
}
```