# UI Prefab Chec简易教程、注意事项及建议

1. 默认情况下，检测"Assets/Outputs/Interfaces"**,** "Assets/Outputs/Interfaces\_KR"**,** "Assets/Outputs/Interfaces\_TW"三个文件夹。勾选将检测"Assets/Prefabs/UI"
2. 点击刷新按钮为批量检测。
3. 点击单个检测必须拖拽预设进入检测区。
4. 点击详情将clone一个物体进入场景进行编辑
5. 二级窗口同一组件出现多个错误时，会出现多个field。
6. 建议主窗口在600×800大小以上。
7. 理论上任意场景均可使用，MainUI.unity将更有利于编辑与调试。
8. 本功能快捷键为ALT+6.

# 错误原因及修复方式

制度：

1. 使用了Button或者GButton或者GButtonColor组件;

为了解决：有Btn制作需要有统一结构的意见;

修改方法：使用GButtonColorElastic代替;

1. 按钮的动效影响响应区

检测标准：GButtonColorElastic. tweenTarget 不能为其本身

为了解决：以前有按下抬起不响应的问题;

修改方法：选择要缩放的物体，如不需要动效则uncheck 掉 enable scale 选项；

1. 按钮没有正确添加响应区;

检测标准：挂有GButtonColorElastic 组件的transform上没同时挂有GRayCastRect;

为了解决：1。有大量按钮需要响应区与显示不同 2。有Btn制作需要有统一结构的意见;

修改方法：选择要缩放的物体，如不需要动效则uncheck 掉 enable scale 选项；

例外：如果觉得这东西实在不应该是个Button的，单发给于金解决；

1. 不允许自己用Canvas控制层级;

检测标准：自己使用了canvas组件且canvasItem.overrideSorting == true;

修改方法：不要勾 canvasItem.overrideSorting;

1. 只允许使用Mask2D；

为了解决：不必要的显示开销; 百度：UGUI Mask工作原理；

修改方法：将Mask组件换成Mask2D；

例外：Panel\_Main\_MiniMap先不改（没有更好方案）；

1. 透明图代替了响应区;

检测标准：Image.Texture==null 且Image.Color.a<0.05 且Image.RaycastTarget==true;

为了解决：不必要的运算显示开销；百度：UI overdraw；

修改方法：需要换成GRayCastRect；

1. 不能使用resizeTextForBestFit；

为了解决：不必要的运算内存开销；百度：beast fit；

取消Text. BestFit复选框；

1. 使用了老图集；

为了解决：……；

修改方法：找UE；

1. GLayout，GLayoutAuto不用了；

为了解决：组件作废；

修改方法：删；

1. GTweenUIBase，GTweenUIAlpha，GTweenUIFill，GTweenUIPos，GTweenUIRot，GTweenUIScale不用了；

为了解决：组件作废；

修改方法：删；

1. GList 除了Main QuestN都不能用；

为了解决：组件作废；

修改方法：换GNewList或GNewListLoop；

例外：Panel\_Main\_QuestN先不改（没有更好方案）；

非强制：

1．滑动窗口如果出现点空隙滑不了，请在ScrollRect下加GRaycastRect；