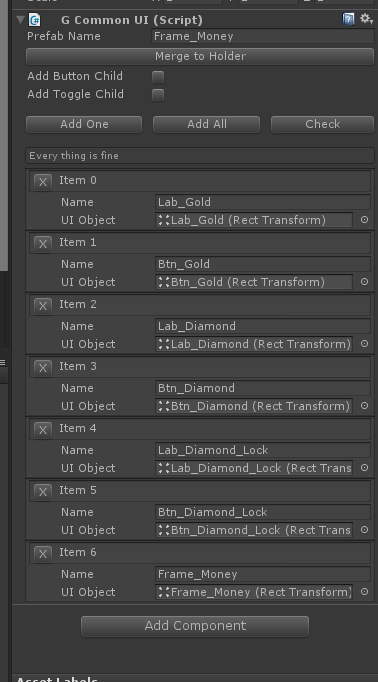
# 通用UI管理

## 1.要求

1. 目的:

统一UI风格, 减少重复工作;

1. 公用组件的制作、替换和修改:  
     
   制作时挂这个GCommonUI组件，把要注册的组件先在预设上注册号；需要替换时，直接把旧的删了，新的拖进去，点Merge to Holder就会覆盖GUILinkHolder上同名的条目（没有的会添加）；  
   不要在通用组件下挂自己的东西，要DIY挂到同级去；制作通用组件要按要求增加组建的文档描述，并负责长期维护组建的预设，逻辑，文档，有问题及时维护；
2. 必须由统一的静态接口初始化，文档中指明要抽成功用的，（比如资产条：总是金币数量钻石数量。。。且风格相同）在第一次制作完的时候，将其拖到Prefabs/UITemplates目录下，同时在公用元素文档中留下使用说明；后续制作要优先查找使用已有的公共元素，不足的改进更新文档；注意留记录注明修改人时间和原因；同时发出通知，以便以后UE统一更新；

（登记格式：名称 位置 初始化及显示方法（接口） 制作人 日期 修改人 日期）

没有的不填

为了统一UI结构和方便替换资源及适配等的要求，新UI必须以模板为基础搭建；

## 2.制作管理

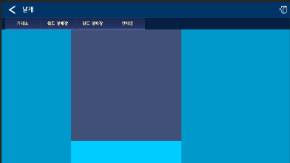
### 0001全屏UI通用布局

用途：统一全屏界面的版式，结构；新UI必须以模板为基础搭建；UI的内容均要构建于版式中预划分好的板块之下；

解决的问题：已经集成了通用的刘海和屏幕适配，通用的板块布局和动效；

预设：

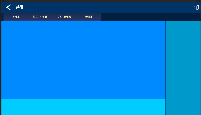
Assets\Prefabs\UITemplates\UI\_TPL1.prefab



Assets\Prefabs\UITemplates\UI\_TPL2.prefab



Assets\Prefabs\UITemplates\UI\_TPL2-2.prefab



Assets\Prefabs\UITemplates\UI\_TPL3.prefab



Assets\Prefabs\UITemplates\UI\_TPL4.prefab



用法：作为Panel的根节点，UI元素根据版式，放在底层Frame之下；

制作人 日期:于金 2018 11 08

备注：目前由于时间较早，与现在样式有一定差异，直接拖可能不太方便；

建议仅在级联结构、RectTransform参数、下挂组建(AspectRatioFilter、GUIPanel、Dotween...)等方面进行仿照，其他自行鉴别参考；或直接参考同版式UI；

2019 12 24

### 0001通用标题栏

预设：Assets\Prefabs\UITemplates\Frame\_Title\_1.prefab（标题栏无问号）

Assets\Prefabs\UITemplates\Frame\_Title\_2.prefab（标题栏问号）

用法：作为Panel的根节点，UI元素根据版式，放在底层Frame之下；

制作人 日期:于金 2018 11 08

### 0002通用货币栏（原0021）

预设：Assets\Prefabs\UITemplates\Frame\_Money.prefab

方法：

先初始化：local Frame\_Money = CFrameCurrency.new(“table”,”userdata”)

如果在OnCreate内初始化的，记得在OnDestory内销毁

Ondata -> OnHide (对应关系，写给容易忘的人！)

\* 用法参考CPanelUIWelfare.lua

参数：

table为self(一般就是当前panel自己)

userdata为当前panel下的Frame\_Money

注：当前panel有通用货币组件时，在OnClick方法内先判断一下是否是货币相关的。

CFrameCurrency:OnClick(id)返回为true时表示是对应货币的处理。如果为false，表示当前点击的按钮不是货币相关的。

制作人 李鸣 日期: 2017 08 29

### 0003通用一级页签

预设：Assets\Prefabs\UITemplates\Frame\_TopTabs.prefab

用法：参考相应组建Toggle用法，需要改变数量时，直接复制其下的Item；（已含红点）

制作人 日期:于金 2018 11 08

### 0004通用二级页签

预设：Assets\Prefabs\UITemplates\Frame\_SideTabs.prefab

用法：参考相应组建Toggle用法，需要改变数量时，直接复制其下的Item；（已含红点）

制作人 日期:于金 2018 11 08

### 0005通用双层列表（可下拉）

预设：Assets\Prefabs\UITemplates\TabList.prefab

用法：参考相应组建GNewTablList用法；（已含红点）

制作人 日期:于金 2018 11 08

### 0006通用物品Icon（原0073）

预设：Assets\Prefabs\UITemplates\ItemIconNew.prefab

方法：

1）初始化（设置图标）并同时设置多个tag

IconTools.InitItemIconNew(itemObj , itemId, iconTagList, limitType)

\* iconTagList没有包含的tag，自动禁用

2）初始化货币图标并设置数量

IconTools.InitTokenMoneyIcon(itemObj, moenyId, moenyNum)

3）同时设置多个Tag（在 InitItemIcon 后调用）

IconTools.SetTags(itemObj, iconTagList)

\* iconTagList没有包含的tag，不作处理

4）限制Tag，单独设置

IconTools.SetLimit(itemObj, itemId, limitType)

5）设置多个FrameIconTag

IconTools.SetFrameIconTags(itemObj, frameTagList)

\* frameTagList没有包含的tag，不作处理

参数：

**itemObj** 通用预设ItemIcon GameObject

**itemId** 物品Tid

**moneyId** 货币Tid

**moenyNum** 货币数量

**iconTagList** 字典列表

Key: EItemIconTag Value:对应参数 请参照

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Key** | **Value类型** | **说明** |
| **EItemIconTag.Bind** | boolean | 是否绑定 |
| **EItemIconTag.Number** | number | 物品数量（传0隐藏） |
| **EItemIconTag.StrengthLv** | number | 强化等级（传0隐藏） |
| **EItemIconTag.Refine** | number | 精炼等级（传0隐藏） |
| **EItemIconTag.New** | boolean | 是否属于新物品 |
| **EItemIconTag.Equip** | boolean | 是否已装备 |
| **EItemIconTag.Arrow** | boolean | 是否有战力提升 |
| **EItemIconTag.CanUse** | boolean | 是否可使用 |
| **EItemIconTag.Enchant** | boolean | 是否已附魔 |
| **EItemIconTag.ArrowDown** | boolean | 是否有战力下降 |
| **EItemIconTag.EquipLv** | number | 装备等级（传0隐藏） |
| **EItemIconTag.Probability** | boolean | 是否概率获得 |
| **EItemIconTag.Legend** | string | 传奇属性名称（传空字符串隐藏） |

**limitType** 限制类型枚举 EItemLimitCheck

|  |  |
| --- | --- |
| **枚举类型** | **说明** |
| **EItemLimitCheck.Prof** | 检查职业限制 |
| **EItemLimitCheck.Level** | 检查等级限制 |
| **EItemLimitCheck.AllCheck** | 依次检查所有限制 |

**frameTagList** 字典列表

Key: EFrameIconTag Value:对应参数 请参照

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Key** | **Value类型** | **说明** |
| **EFrameIconTag.Empty** | boolean | 是否显示空槽  （只有品质框） |
| **EFrameIconTag.EmptyEquip** | boolean | 是否显示装备空槽（品质框+装备徽记） |
| **EFrameIconTag.Add** | boolean | 是否显示添加材料框  （品质框+加号图） |
| **EFrameIconTag.ItemIcon** | boolean | 是否显示物品图标 |
| **EFrameIconTag.Get** | boolean | 是否显示已领取 |
| **EFrameIconTag.Check** | boolean | 是否显示已勾选 |
| **EFrameIconTag.RedPoint** | boolean | 是否显示红点 |
| **EFrameIconTag.Select** | boolean | 是否显示已选中 |
| **EFrameIconTag.Remove** | boolean | 是否显示移除图 |

注意：

1. 此组件是一个最大版本，使用时根据需要删除多余的东西,

具体功能使用哪些Tag请参照以下文档（若没有请找UE确认）：

svn://10.35.49.171/M1Res4Build/trunk/Docs/UI/ICON通用组件分类.xlsx

1. 额外的图标显示，不要放在进子节点，可以加在 ItemIconNew 同一级或上一级；

制作人: 姚超文 日期: 2017 08 04

更新日期: 2018.10.24

更新日期: 2018.11.29

### 0007材料Icon（原0075）

预设：Assets\Prefabs\UITemplates\MaterialIcon.prefab

方法：

1）初始化（设置图标）并设置材料数量

IconTools. InitMaterialIconNew (obj, itemId, needNum)

2）更新数量

IconTools.SetMaterialNum(obj, itemId, needNum)

参数：

**obj** 通用预设MaterialIcon GameObject

**itemId** 物品Tid

**needNum** 所需材料数量，已拥有数量不足字体自动变红

注意：

1）此组件是一个最大版本；

2）最终显示 已拥有数量/所需材料数量；

3）额外的图标显示，不要放在进子节点，可以加在 MaterialIcon 同级或上级；

制作人: 姚超文 日期: 2017 08 04

更新日期: 2018.10.24

更新日期: 2018.11.29

### 0009 通用按钮货币（绿方，灰紫方，蓝方，灰紫圆）

预设：

Assets\Prefabs\UITemplates\Btn\_0011\_1.prefab; Assets\Prefabs\UITemplates\Btn\_0011\_2.prefab; Assets\Prefabs\UITemplates\Btn\_0011\_3.prefab; Assets\Prefabs\UITemplates\Btn\_0011\_4.prefab;

制作人 日期:于金 2018 11 08

方法：

1）在OnData() 里面初始化：

local setting = {

[EnumDef.CommonBtnParam.BtnTip] = "1111",

[EnumDef.CommonBtnParam.MoneyID] = 1,

[EnumDef.CommonBtnParam.MoneyCost] = 222

}

self.\_ComoonBtn = CCommonBtn.new(btn\_GO ,setting)

2）在OnClick(id)里面调用点击：

if self. \_ComoonBtn:OnClick(id) then

-- self:DoSomeThing()

elseif ….

3）在OnDestory()函数里面销毁：

self. \_ComoonBtn:Destroy()

self.\_CommonBtn = nil

参数：

btn\_GO:通用按钮预制（包括带货币的和不带货币的，兼容这两种，后期扩展）

setting: （EnumDef.CommonBtnParam）下面的三种，可以传任意个数的参数，但还是按照按钮类型传比较好，只有字的按钮只传BtnTip就行，带货币的按钮三个都要传。

额外可调用方法：

1. 置灰：

self.\_CommonBtn:MakeGray(false/true)

1. 显隐：

self.\_CommonBtn:SetActive(false/true)

3) 闪光：

self.\_CommonBtn:ShowFlashFx(false/true)

GUITools里面提供设置置灰和闪光的接口（用在List里面的item上的button）

GUITools.SetBtnGray(obj, true/false) -- 置灰

GUITools.SetBtnFlash(obj, true/false) -- 闪光

制作人: 崔丰功 日期: 2018/11/22

### 0010 通用按钮（绿方，灰紫方，蓝方，灰紫圆）

预设：

Assets\Prefabs\UITemplates\Btn\_0009\_1.prefab; Assets\Prefabs\UITemplates\Btn\_0009\_2.prefab; Assets\Prefabs\UITemplates\Btn\_0009\_3.prefab; Assets\Prefabs\UITemplates\Btn\_0009\_4.prefab;

制作人 日期:于金 2018 11 08

方法：同0009

参数：同0009

### 0011 通用数量输入框

预设：

Assets\Prefabs\UITemplates\ Frame\_NumInput.prefab

方法：

1）在OnData() 里面初始化：

local onCountChange= function(count)

-- 更新界面等操作

end

self.\_ComoonInput = CCommonNumInput.new(input\_GO, onCountChange,2,10)

2）在OnClick(id)里面调用点击：

if self. \_ComoonInput:OnClick(id) then

return

elseif ….

3）在OnDestory()函数里面销毁：

self. \_ComoonInput:Destroy()

self.\_ComoonInput = nil

参数：

Input\_GO : 通用input预设

onCountChange : 数量输入之后的回调（回调有个count的参数）

2 ： 最小值

10 ： 最大值

制作人: 崔丰功 日期: 2018/11/22

### 00013 通用品质筛选框

预设：

Assets\Prefabs\UITemplates\DropDown\_Down.prefab（向下）

Assets\Prefabs\UITemplates\DropDown\_Up.prefab（向上）

用法：参考相应组建Dropdown用法

相关Lua方法：

设置子面板层级（重要）

GUITools.SetupDropdownTemplate(GameObject panel, GameObject dropTemplate)

设置项目

GUI.SetDropDownOption(GameObject dropdown, sting dropText)

设置值

GameUtil.SetDropdownValue(GameObject dropdown, int value)

制作人 日期:于金 2018 11 08

### 0014 红点/Button特效

预设：Img\_RedPoint，Img\_BtnFloatFx

方法：直接挂，Img\_BtnFloatFx要成为Btn下的Img\_Btn下方的第一个物体

制作人 日期:于金 2018 05 08

### 原（0111） 展示物品购买/出售信息

预设：UI\_SellOrBuyItem

方法：BuyOrSellItemMan.ShowBuyOrSellItemPanel(itemId,unitPrice ,maxCount ,callback,TradingType.SELL, EResourceType.ResourceTypeGold)

参数：

itemId：item的id

unitPrice：item的单价（nil时默认为Item模板里面的RecyclePriceInGold）

maxCount：最大出售或是购买的数量

callback：点击确认购买或是出售后的回调函数

TradingType：交易方式（Trading.BUY or TradingType.SELL）

EResourceType:交易货币的类型

### 原（40101（接口） 0102（接口） 0103（接口）0111） tip 显示

预设：UI\_EquipHint UI\_ItemHint

方法：

1）、背包中物品tips显示

CItemTipMan. ShowPackbackItemTip(itemInfo, TipsPopFrom .BACK\_PACK\_PANEL)

2）、自己角色面板显示tips

CItemTipMan. ShowPackbackItemTip(itemInfo, TipsPopFrom . ROLE\_PANEL)

3）、其他界面使用

CItemTipMan. ShowItemTips(itemInfo/itemID, TipsPopFrom. OTHER\_PANEL)—不带右侧按钮耳朵

CItemTipMan.ShowItemTipWithCertainFunc(itemInfo,组件（按钮功能）)

制作人：孙小蕾 2017 08 11

### 仿IOSToggle

预设：Btn\_IOS\_Toggle 

方法：

local function setIOSToggleValue(toggle, enable, instant)

参数：

itemObj 物品GameObject

isTokenMoney 是否为货币

item 若是物品，传Tid或Template；若是货币，传货币ID

setting 物品设置 结构如下（字段为空默认隐藏）：

redMask 类型boolean 是否设置蒙红

number 类型number 物品数量

strengthLv 类型number 装备强化等级

isBind 类型boolean 是否绑定

制作人 日期:于金 2018 05 08