



# UI工具

重点部分：

1. 添加/移除鼠标绑定事件

核心脚本：

1. UITool.cs：静态类

---

## 放大缩小组件

1. 获得组件transform和当前正常状态下的组件localScale
2. 如果当前需要缩小组件
  - a. 使用循环跟随时间逐渐将组件localScale缩小到正常大小

```
// 缩小
Vector3 targetScale = normalScale;
while (transform.localScale.x > targetScale.x) {
    if (transform == null) yield break;
    currentScale -= Time.deltaTime * 2 * Vector3.one;
    transform.localScale = currentScale;
}
transform.localScale = targetScale;
```

3. 如果当前需要放大组件，参考缩小过程

## 鼠标效果

1. 根据变参列表得到需要显示效果的组件Component、是否需为正常鼠标形状、组件正常尺寸
2. 如果是正常鼠标形状，则在GameManger中设置鼠标State为Normal，即指针形状
3. 如果不是正常鼠标形状，则在GameManger中设置鼠标State为Handle，即手指形状

4. 使用协程调用<放大缩小组件>

### 设置鼠标绑定效果

1. 在组件上添加 `OnMouseEnter` 和 `OnMouseExit` 事件

### 移除鼠标绑定效果

1. 在组件上移除 `OnMouseEnter` 和 `OnMouseExit` 事件
2. 在GameManger中设置鼠标State为Normal