



# 角色信息UI

核心资源：

1. UI\_MainInfoWindow

核心脚本：

1. UI\_MainInfoWindow.cs



**重要属性：**

1. timeStateImage：当前时间图片，太阳/月亮
2. timeStateSpriteList：存放太阳/月亮的sprite
3. dayNumText：当前天数数字
4. HPImage：生命值图片

5. HungryImage：饱食度图片
6. playerConfig：玩家配置

### **初始化方法**

1. 从配置中拿到对应的玩家配置

### **注册监听事件**

1. 在事件管理器中添加<更新时间状态>、<更新天数显示>、<更新玩家生命值>、<更新玩家饱食度>事件

### **取消监听事件**

1. 在事件管理器中移除<更新时间状态>、<更新天数显示>、<更新玩家生命值>、<更新玩家饱食度>事件

### **更新时间状态**

1. 查看传入的值是否表示白天，如果是白天则将timeStateImage.sprite赋值为白天对应的sprite，否则赋值为夜晚对应的sprite

### **更新天数显示**

1. 根据传入的天数直接更新dayNumText.Text

### **更新玩家生命值**

1. 根据传入的玩家生命值与当前玩家配置中的最大生命值计算得到比例，根据比例设置HPImage.fillAmount

### **更新玩家饱食度**

1. 根据传入的玩家饱食度与当前玩家配置中的最大饱食度计算得到比例，根据比例设置 HungryImage.fillAmount