一、 选择题

1. 下列叙述错误的是（B）

A. 打开图集制作器方法为：NGUI – Open - AtlasMaker

B. Ui添加锚点以后，大小或位置就被固定了

C. UI元素可以创建到UIRoot之外

D. UICamer是用来渲染UI层的相机

2. 下列说法错误的是（C）

A． Unity在编译脚本过程中如果报错，UI可能消失

B． UIRoot上的RigidBody删除以后还会自动挂载

C． Unity快捷创建精灵的方式：LShift+LAlt+S

D． 如果把UI不小心创建到UIRoot之外，可以直接拖拽进UIRoot继续正常使用

3. 下列说法正确的是（D）

A. UI元素是单面的，在背面看是透明的

B. 优先显示的UI元素，它的Y轴数值要比其他的大

C. 优先显示的UI元素，它的Y轴数值要比其他的小

D. 放大UI元素的方法是调节Wigdet的Size数值

4. 下列说法错误的是（C）

A. Animation可以用于UI元素

B. UIPanel的大小可以改变

C. 可以使用UIPanel做UI的裁切

D. 可以随意向图集添加UI，没有大小限制

5. 下列说法错误的是（C）

A. UICamer和默认的Camer只是渲染的层级不同

B. UISprite显示图片必须使用图集

C. UITexture可以直接显示图片

D. UILabel几乎支持所有的TTF字体格式

6. 下列说法错误的是（D）

A. 可以使用NGUI自带的Tween制作位移等动画

B. UItween动画可以使用PlayTween播放

C. Tween动画可以用于非UI元素

D. Tween动画的倒放使用PlayReverse方法

7. 下列说法正确的是（B）

A. NGUI自带的字体可以显示中文

B. UIPanel上的Needed for lit shader可以使ui接受光照

C. Wigdet的Aspect可以调节UI的显示顺序

D. BBCode用于加粗字体

8. 下列说法错误的是（C）

A. 调节UISprite的大小不可以直接更改Transform的Scale

B. 通过调节Wigdet的Size大小，可以调节Label的字体大小

C. NGUI的图集大小最大值1024\*1024

D. Label组件添加Collider之后也可以发生点击事件

9. 下列说法错误的是（B）

A. NGUI可以制作字体用于Label

B. NGUI按钮打包到手机上无法点击

C. 移动端通常使用Constrained on Mobiles

D. 删除UICamer组件会导致事件无法正常监听

10. 下列说法错误的是（A）

A. UIButton组件仅仅只能用来播放按钮动画

B. UIInput组件必须添加BoxCollider，否则无法点击，则无法输入

C. PopupList可以更改菜单弹出方向，默认为自动

D. UIGrid用于网格排序

二、 编程题

1. 利用程序完成以下操作

1） 点击按钮，在屏幕上随机位置生成精灵图片

2） 生成的精灵图片在3s后开始逐渐变淡消失

public class imageChange : MonoBehaviour {  
    public GameObject btn;  
    public UISprite sprite;  
    public GameObject prefab;  
    void Start () {  
        btn.GetComponent<UIButton> ();  
        UIEventListener.Get (btn).onClick = OnClickBut;  
    }  
    void OnClickBut(GameObject btn){  
        sprite = Instantiate (prefab) as UISprite;  
        TweenAlpha ta = sprite.GetComponent<TweenAlpha> ();  
        ta.enabled = true;  
        ta.from = 1f;  
        ta.to = 0f;  
        ta.delay =3f;  
        ta.ResetToBeginning ();  
        ta.PlayForward ();  
        ta.onFinished.Clear ();  
    }  
}

2. 利用程序完成以下操作

1） 动态生成4\*12个格子，格子利用Grid进行排序

2） 所有的格子利用ScrollView进行视图滚动，方向为上下

3） 点击每一个格子，输出格子的名称

public class GridScollView : MonoBehaviour {  
    public GameObject btn;  
    public UIGrid grid;  
    public List<GameObject> ButtonList = new List<GameObject> ();  
    void Start () {  
        btn.GetComponent<UIButton> ();  
        UIEventListener.Get (btn).onClick = CreateBtn;  
    }  
    void CreateBtn(GameObject btn){  
        for (int i = 0; i < ButtonList.Count; ++i) {  
            grid.AddChild (ButtonList [i].transform,true);  
        }  
        grid.maxPerLine = 4;  
        for (int i = 0; i < ButtonList.Count; ++i) {  
            UIEventListener.Get (ButtonList [i]).onClick = buttonClick;  
        }  
    }  
    void buttonClick(GameObject btn){  
        Debug.Log (btn.name);  
    }  
}