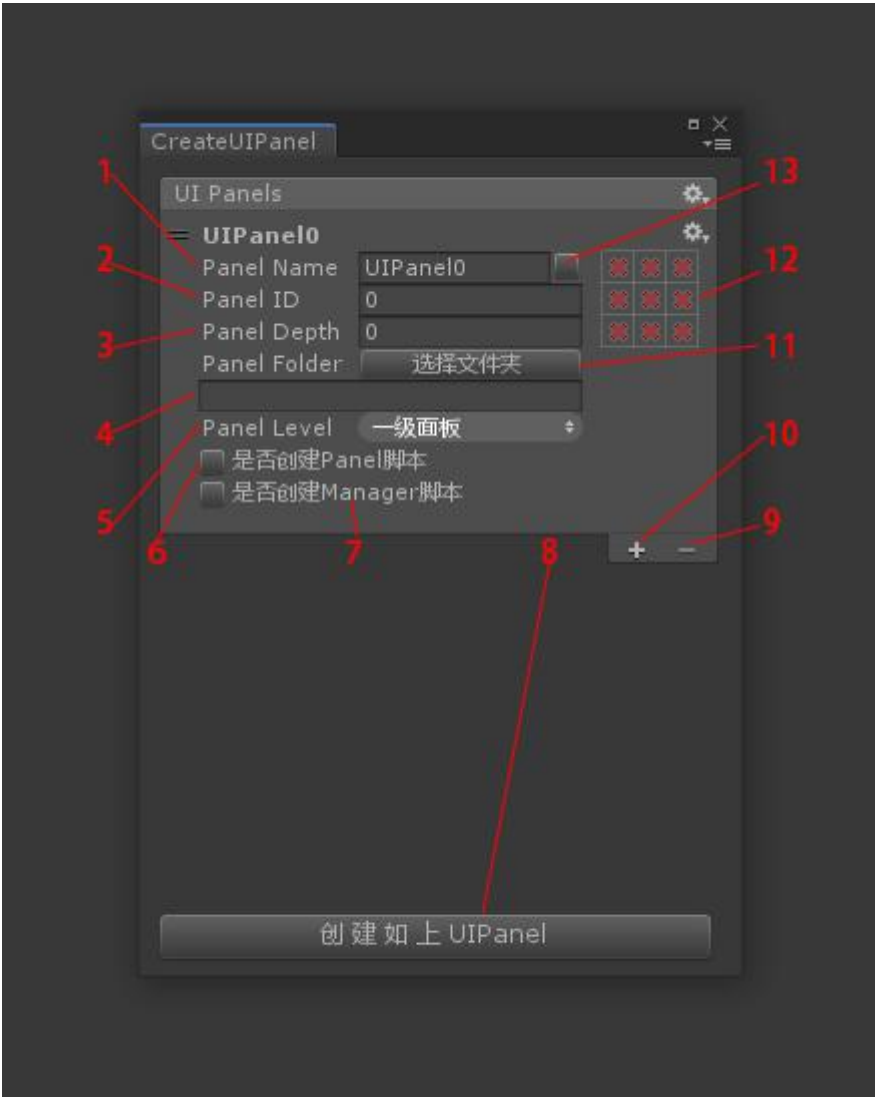


# UIPanelGenerator v0.1

工具位置：Unity 窗口工具栏 UIPanelGenerator/CreateUIPanel  
界面说明：



1> UIPanel 的名字，如果 >13 Toggle 勾选会自动添加 “Panel” 后缀，反之不加。

2> UIPanel 的 ID (枚举 TPanelType 的值)。

3> UIPanel 的 Depth。

4> UIPanel 生成的预制体路径。

5> UIPanel 的级别：

	锚点设置	关闭按钮和背景	备注
一级面板	✓	✗	如果锚点设置只有 Center，会更改锚点名为 Anchor，但是仍不会添加关闭按钮和背景
二级面板	✗	✓	

6> 是否创建对应的 Panel 脚本，如果>13 Toggle 勾选脚本名会自动添加 “Panel” 后缀，反之不加。

7> 是否创建对应的 Manager 脚本，脚本名格式为如果预制体后缀有 “Panel” 字段会替换为 “Manager” 字段，如果没有则添加 “Manager” 后缀。例：预制体名 NewPanel，对应 Manager

脚本名为 NewManager；预制体名 Test，对应 Manager 脚本名为 TestManager。

8> 此按钮用来创建 UI Panels 列表中的所有 UIPanel 预设。

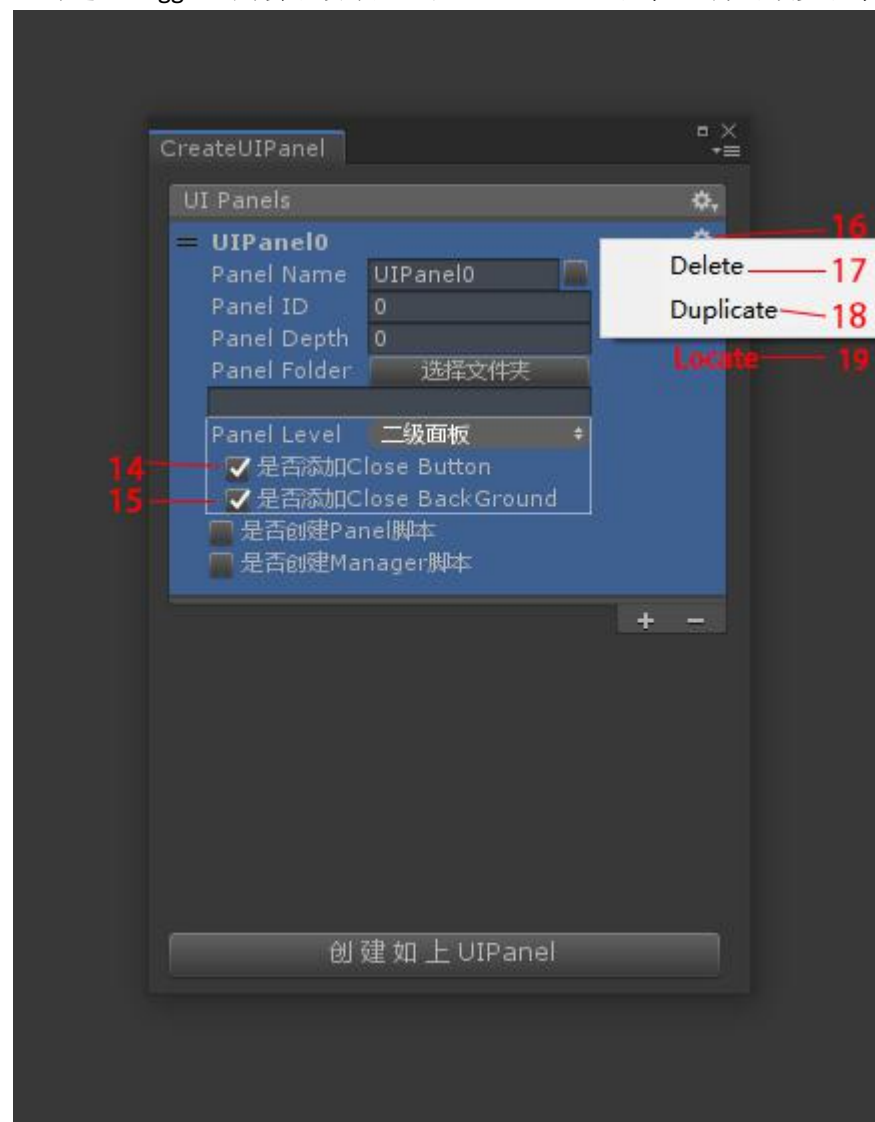
9> 删除所选 UIPanel 预设。

10> 添加新 UIPanel 预设。

11> 选择 UIPanel 生成预制体的存放路径，选择 Assets/Resources/UI/NewPanel/ 目录下文件夹，如果没有则需要手动在 NewPanel 文件夹下新建一个文件夹并选择。

12> 如果 >5 UIPanel 级别 选择的是一级面板，则会显示此九宫格。其用来设置一级面板的锚点，✕ 为不生成对应锚点，✓ 为生成对应锚点。

13> 此 Toggle 用来是否为 UIPanel 的预制体和 Panel 脚本的名字自动添加“Panel”字段后缀，并不影响文件夹名和 Manager 脚本。注：如果 Name 命名带有“Panel”字段后缀，此时仍还勾选此 Toggle，则会继续添加！注：>1 UIPanel 名字 上方可预览名字。



14> 如果 >5 UIPanel 级别 选择的是二级面板，则会显示此 Toggle。是否添加用来关闭的 Button。如果勾选则添加 Button 且如果创建了 Panel 脚本则会在 Panel 脚本中注册 CloseButton 事件。

15> 如果 >5 UIPanel 级别 选择的是二级面板，则会显示此 Toggle。是否添加用来关闭的 BackGround。如果勾选则添加反之则不加。还未在 Panel 脚本中注册事件。

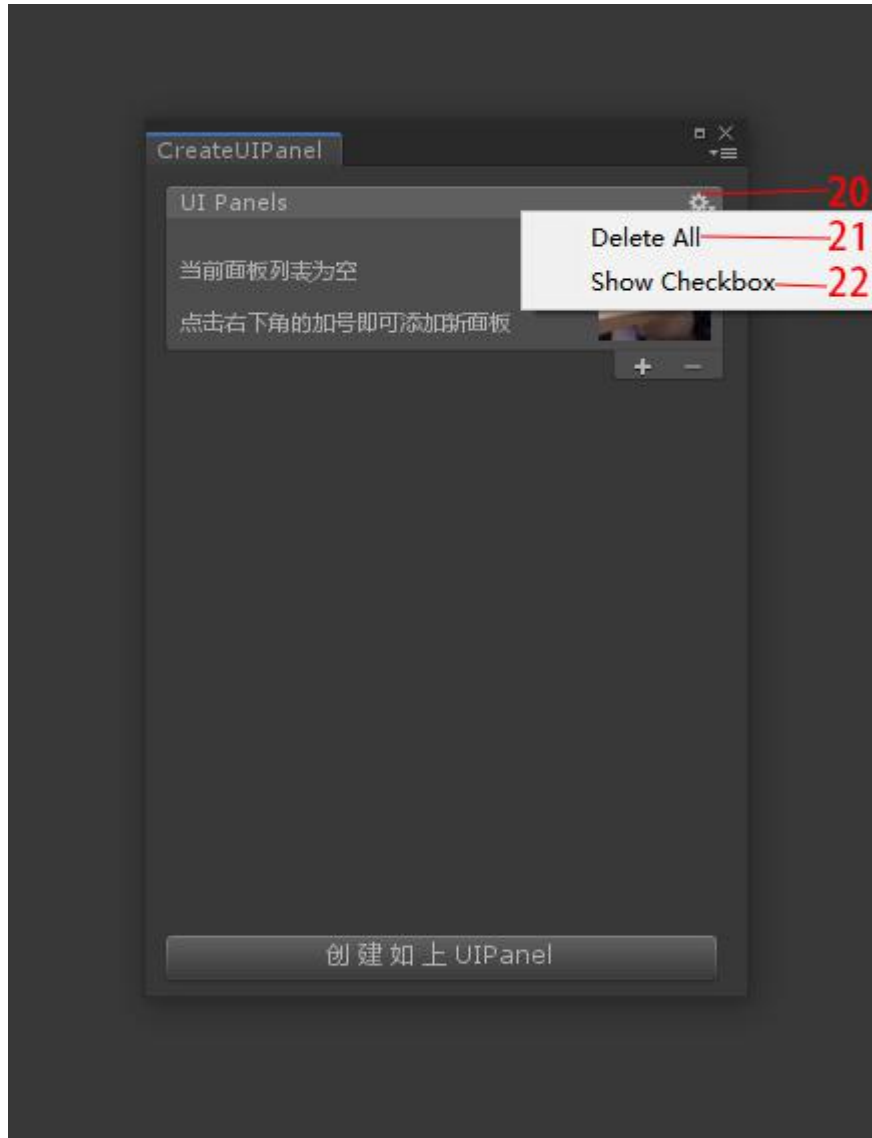
16> 点击此 Button 打开该预设的选项。包括 17>Delete 、18>Duplicate 、19>Locate 三个选

项。如果该预设没有创建过预制体则不会显示 19>Locate。

17> 删除该 UIPanel 预设。

18> 复制该 UIPanel 预设并生成保留了该 UIPanel 预设所有相关信息的新 UIPanel 预设。

19> 如果该预设没有创建过预制体则不会显示此选项。用来定位该预设生成的预制体在 Project 窗口中的位置 (点击前注意保持 Project 界面显示)。



20> 点击此 Button 打开 UIPanels 预设列表的选项。包括 21> Delete All、22> Show Checkbox 两个选项。

21> 删除列表中所有的 UIPanel 预设。

22> 显示复选框。暂未为复选框开发功能！