[Unity3D教程：进度条制作原理](http://www.unitymanual.com/thread-1832-1-1.html)

如果，我要创建一个载入进度条，由于我要载入100个不同的游戏资源。我会创建一个范围为0到100的进度条。我会把进度条初始为0，然后，当我载入一个资源的时候我会用单位长度来让进度条前进一个步长。当进度条前进时，它都会重画自身，图形上用一个和绘制区成比例的长条来表示出它有多长。  
  
    进度条很象滚动条。实际上，可以用滚动条的方法来开发进度条。我把进度条和滚动条分开开发是因为我想要他们有非常不同的外观和细微差别的行为。  
  
    滑动条和滚动条  
  
    绘制滑动条或者滚动条和绘制进度条很相似，这表现在你需要用滑动条的绘制矩形的百分比，它提供了绘制滑快的位置信息，来表现它的当前位置。你要为垂直和水平控件作些细微的修改-我先做了个基类，gui\_slider，其中包含了所有的公用代码和所有的成员变量，然后开发两个不同的派生类，gui\_slider\_horz和gui\_slider\_vert，它们处理绘制和点击逻辑的不同。  
  
    就象处理鼠标点击一样，我为滑动条选择了简便的方法。如果鼠标点击在滚动条绘制区内发生，直接自动地滚动到那个位置。在我的滑动条里，你不能同时在轴上点击和移动位置-直接跳到你点击的地方。我这么做主要是因为这样会很简单，而且我不喜欢windows默认的方法。  
  
    关于滚动条/滑动条的逻辑，你知道和进度条的基本设定是一样的-最小、最大、当前位置。然而不象进度条，用户可以通过在控件上点击改变当前位置。  
  
    现在看看滚动条。我的GUI里滚动条就是有两边各有一个按钮的滑动条。这两个按钮(上/下或左/右箭头)会移动滑快单位距离。这种方法消除了大量的按钮类和滚动条之间的代码复制。