# View相关

1-1: xyframework简易说明里面做了简要的说明这里只说过程。

编辑器对应的脚本

ViewCreateEditor.cs

Lua模板对应的lua模板

注:模板意思在自动创建view时候自带的源码只从这里copy然后替换的

templateview.lua.txt(C#的驱动脚本)

templatemodel.lua.txt

templatecontroller.lua.txt

View对应的C# mono脚本

XLuaMonoBehaviour.cs

Lua脚本管理器脚本

XluaManager.cs

View 管理器脚本

uimanager.lua.txt

view脚本: 在的生命周期同C# Monobehaviour,因为lua脚本是C#驱动的,包含awake,start,update,enable,disable,ondestroy,等基本函数对应C#mono函数，但是还有一些特别的函数

init 函数: 在使用uimanager.openviewasync 函数第一次初始化该view时候调用

openview 函数; 在使用uimanager.openviewasync 函数时候view会自动调用一次

closeview 函数：关闭view支持移除窗外，或者acitve = false，后期优化可以考虑加入layer或者不同canvas中

clear 函数：清除view中的缓存，不提倡主动调用在，unload的时候会自动clear

unload 函数：在destroy物体时候，会自动调用unload方法，只是预留了卸载但是具体执行在controller，比如卸载一些资源等等

model 脚本: 主要承载view相关的数据，本地表数据和网络数据等脚本在uimanagerauto.lua.txt脚本中主动注册,不需要手动配置，（uimanagerauto.lua.txt是在context.lua.txt被加载进来的）

init 函数： 在被注册之后执行初始化一些数据

clear函数：顾名思义就是clear一些数据

controller脚本：同model脚本也是在同样位置被注册，初始化。

init 函数： 在被注册之后执行初始化

registermodel 函数: 调用uimanager.openviewasync 函数第一次初始化view时候被注册数据

refresmodel 函数: 修改数据

registerview 函数: 注册view进入controller,一些view内置的函数

destroyfun 函数: 物体销毁之后执行的操作

clear 函数：清理一些缓存操作

unload 函数： 真实的卸载加载进来的资源

模板里面的函数都是一些比较简单方便或者可能经常用到的函数和设置，可以根据自己的需求自行添加一些东西。