

暗黑战神 (DarkGod) (课程ID:1801)

作者 : Plane

邮箱 : 1785275942@qq.com

时间 : 2018/11/27 12:41

第2章 : UI逻辑框架与配置文件

201 : 开发环境配置

- VA助手
 - Visual Assist X 10.9.2248破解安装及设置
 - <https://www.cnblogs.com/planezhong/p/10050094.html>
- 重点讲解常用快捷键
- VASnaippets代码文件信息设置
- Unity文件信息编辑器插件

202 : UI逻辑框架介绍

- 分为四层 :
 - 逻辑服务层 : 提供全局服务
 - 系统业务层 : 处理模块内部业务逻辑
 - 界面表现层 : 控制UI界面交互表现
 - 公共组件层 : 公共工具类、配置常量定义、数据模型类等
- 示例一个UI操作流程 :
 - LoginWnd->CreateWnd
 - TipsWnd弹窗

203 : 游戏启动逻辑代码

204 : 异步场景加载

205 : 更新场景加载进度

206 : 登录注册界面逻辑

- 整理上一节代码,把LoadingWnd的打开和初始化提到场景加载内部。
- 增加LoginWnd.cs并挂载到Prefab
 - PlayerPrefs详细用法 :



<https://www.cnblogs.com/planezhong/p/10061977.html>

- 打开逻辑
 - 先示范普通写法
 - 再示范优化写法
 - 解释原因：1.代码通用2.结构清晰
- 代码复用

207 : UI窗口基类

- 提出状态转换方法
 - InitWnd()
 - ClearWnd()
 - SetWndState()
- 整合服务层引用
- 更改LoadingWnd里的text设置
- 更改窗口打开为SetWndState()
- 提出公共工具方法
 - SetActive()

```
1  protected void SetActive(Transform trans, bool state = true) {
2      trans.gameObject.SetActive(state);
3  }
4  protected void SetActive(RectTransform rectTrans, bool state = true) {
5      rectTrans.gameObject.SetActive(state);
6  }
7  protected void SetActive(Image img, bool state = true) {
8      img.transform.gameObject.SetActive(state);
9  }
10 protected void SetActive(Text txt, bool state = true) {
11     txt.transform.gameObject.SetActive(state);
12 }
```

- SetText()

```
1  protected void SetText(Transform trans, int num = 0) {
2      SetText(trans.GetComponent<Text>(), num);
3  }
```

```
4  protected void SetText(Transform trans, string context = "") {  
5      SetText(trans.GetComponent<Text>(), context);  
6  }  
7  protected void SetText(Text txt, int num = 0) {  
8      SetText(txt, num.ToString());  
9  }
```

208 : 音效播放服务

209 : 业务系统层基类

210 : Tips弹窗显示

211 : 设置Tips显示队列

212 : 角色创建界面逻辑

213 : 生成随机名字配置文件

- 从结果反推引出为何需要配置
- xml文件是什么？
 - [神看得懂的解释链接](#)
 - [人看得懂的解释链接](#)
- xml文件有什么用？
- xml文件长什么样？
- 如何生成xml文件？
- 如何使用xml文件？
- 备注说明

214 : 解析随机名字配置文件

215 : 完成随机名字生成

216 : 章节总结梳理