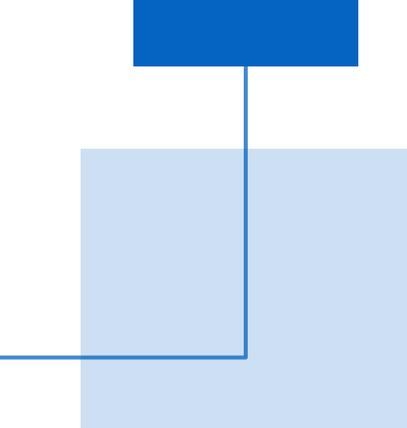


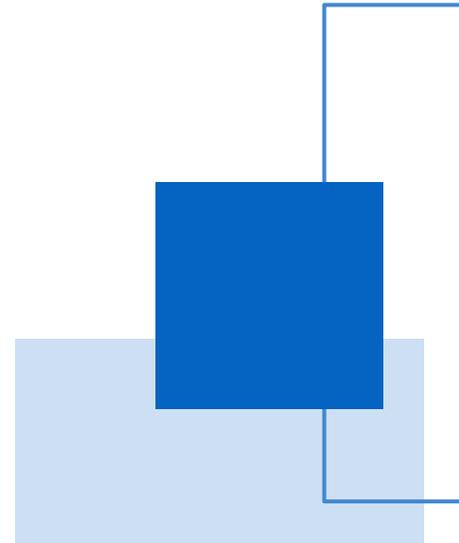
游戏项目实践 实践课08

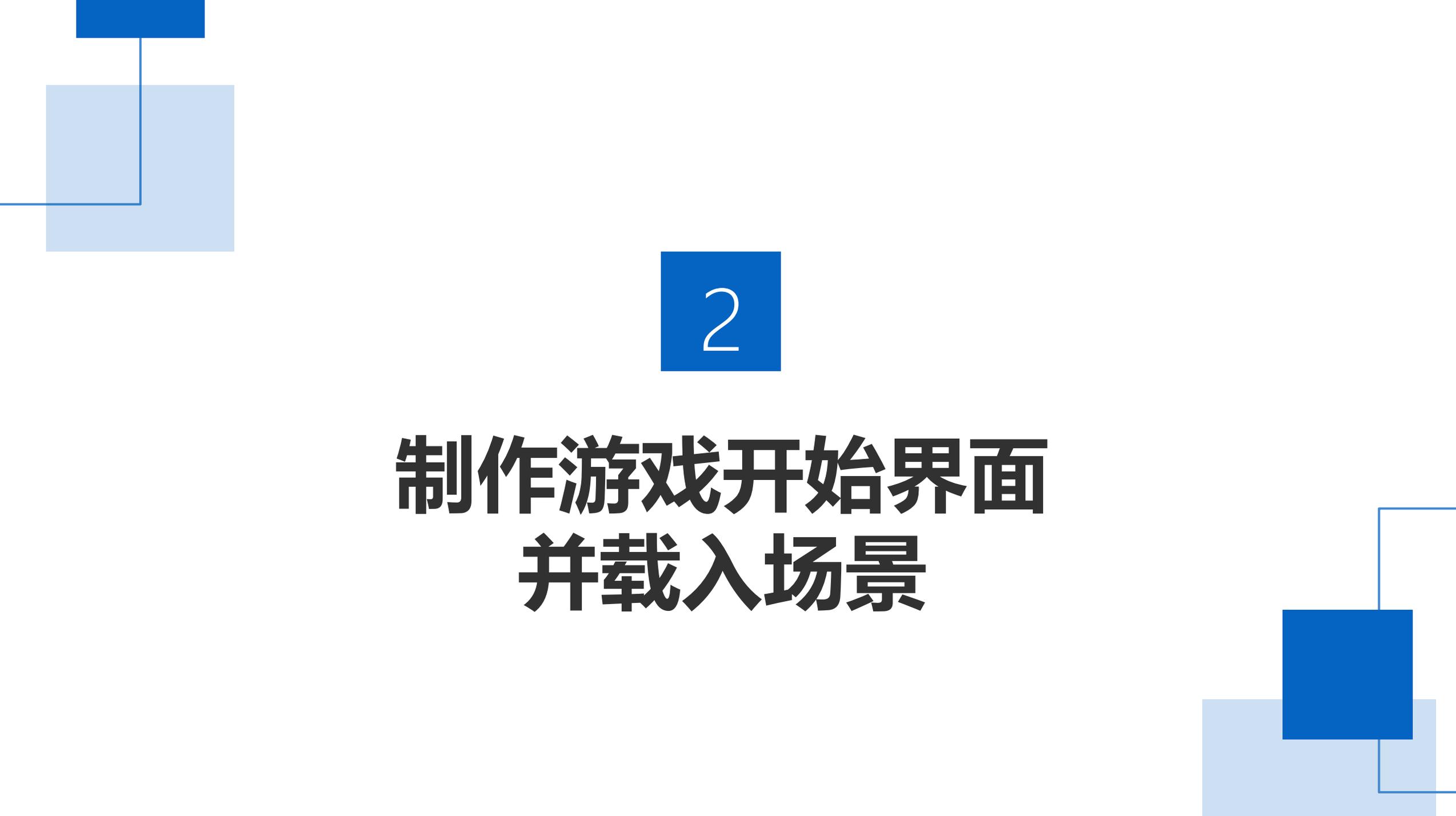
- 游戏UI & 2D游戏开发



1

Unity内置UI的使用





2

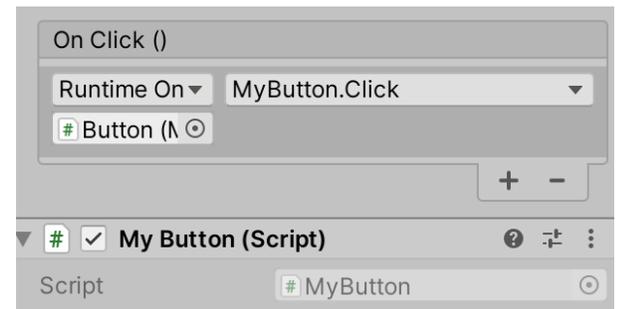
制作游戏开始界面 并载入场景

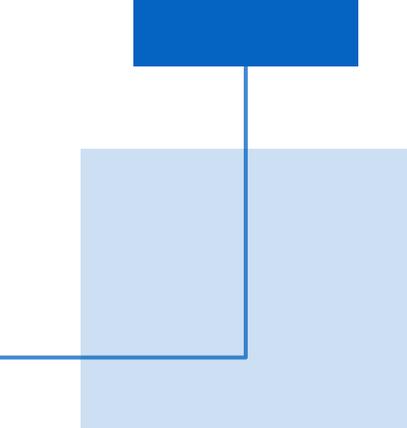
练习2-1:

1. 导入ui.png， 并做切分设置
2. 创建多个Button， 纵向对齐摆放， 选择合适的图片
 1. 如果报错缺少CanvasRenderer， 可自行添加
3. 在Button下挂的Text对象中修改按钮文字， 如右图
4. 实现点击Start按钮载入另一个场景的功能
 1. 代码中添加： using UnityEngine.SceneManagement;
 2. 利用SceneManager.LoadScene("OtherSceneName", LoadSceneMode.Single)实现场景载入
 3. 为按钮添加点击事件代码
 4. 注意： 需要现在File->Build Settings里将需要载入的场景加入场景列表里， 否则会出现如下错误。



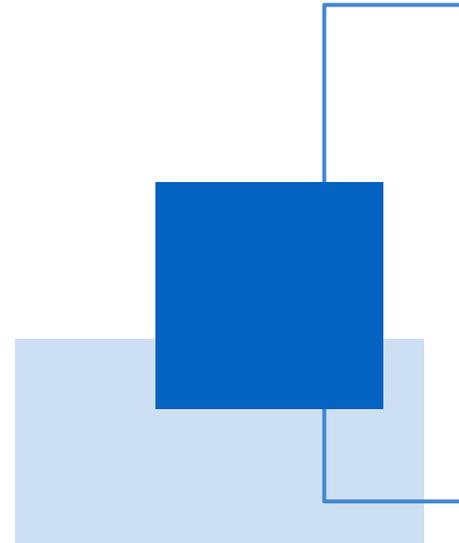
```
public void Click()
{
    SceneManager.LoadScene("Main2");
}
```





3

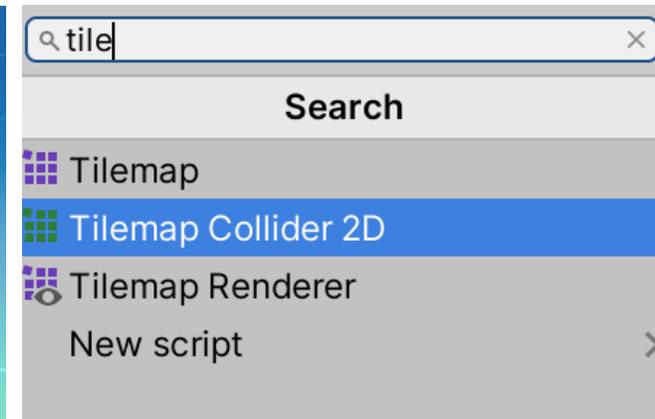
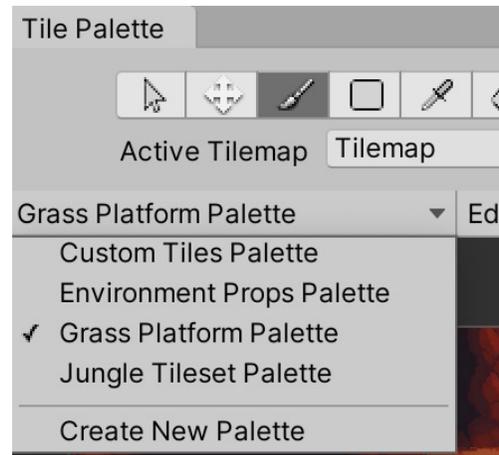
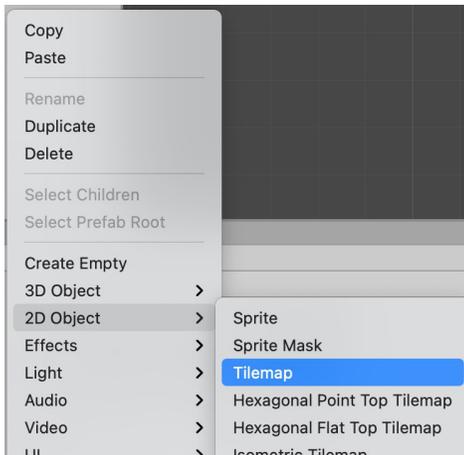
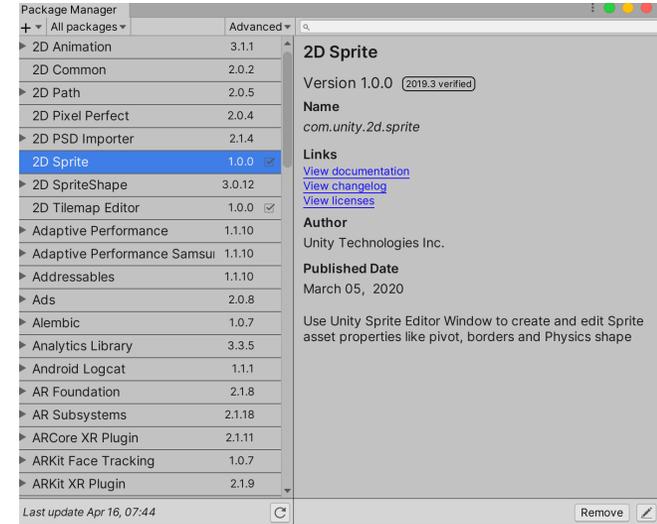
TileMap的使用

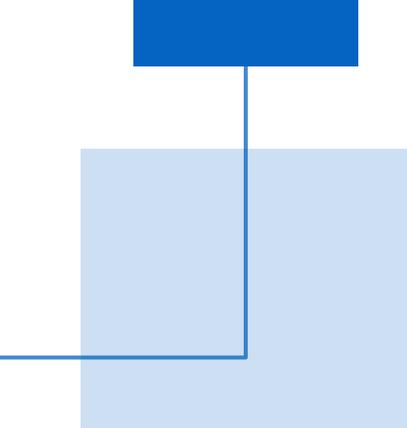


TileMap的使用

练习3-1:

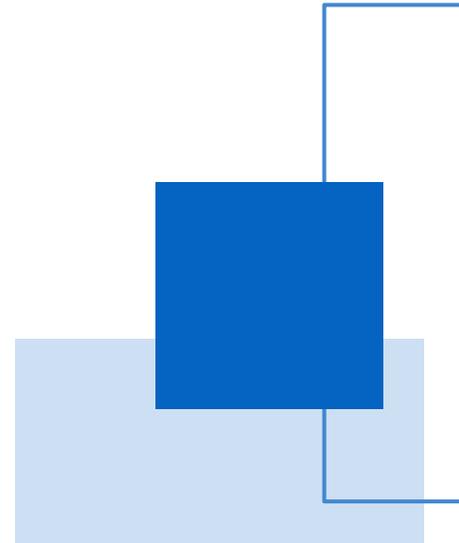
1. 创建一个2D项目
2. 导入08-2D.unitypackage
3. 打开Tilemap Start场景
4. 在Package Manager里安装TileMap Editor (如果创建3D项目需要)
 1. 创建一个2D->Tilemap对象
5. Window->2D->Tile Palette
 1. 选择一个Palette
 2. 在场景中进行2D地图构建
 3. 为Tilemap对象增加Tilemap Collider 2D组建，实现碰撞检测





4

拓展练习 (选做)



要求:

1. 使用UGUI制作一个**游戏主菜单**（包含多个菜单按钮，菜单按钮名自拟，图片可使用老师提供的素材）
2. 点击按钮1，进入上节课的角色控制场景，要求可以控制角色移动，可返回游戏主菜单；
3. 点击按钮2，进入本次课练习3-1场景，可返回游戏主菜单；
4. 点击按钮3，实现退出游戏

| Q&A