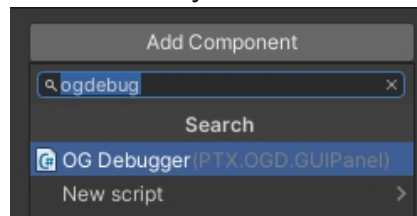


## 概要

OnGUIDebugger 是一个扩展工具，可以让你在使用 OnGUI 时，以更方便、简单的方式实现调试功能。

你可以一边查看布局，一边构建调试界面。

从 **GameObject** → **Create Empty** 创建一个 **GameObject**，并添加 **OGDebugger** 组件。



## [OGDebugger] 设置说明

### Use Fps Display

选择是否使用内置的 FPS 显示功能。

### Boot Type (启动方式)

#### Shake (摇动触发)

在设备上摇动即可显示调试窗口按钮。

- **Editor Input**: 当选择 Shake 时，在编辑器中用于模拟摇动的输入按钮
- **Number Of Shakes**: 触发所需的摇动次数
- **Limited Shake Time**: 从开始摇动到结束的时间限制

#### Button (按钮常驻)

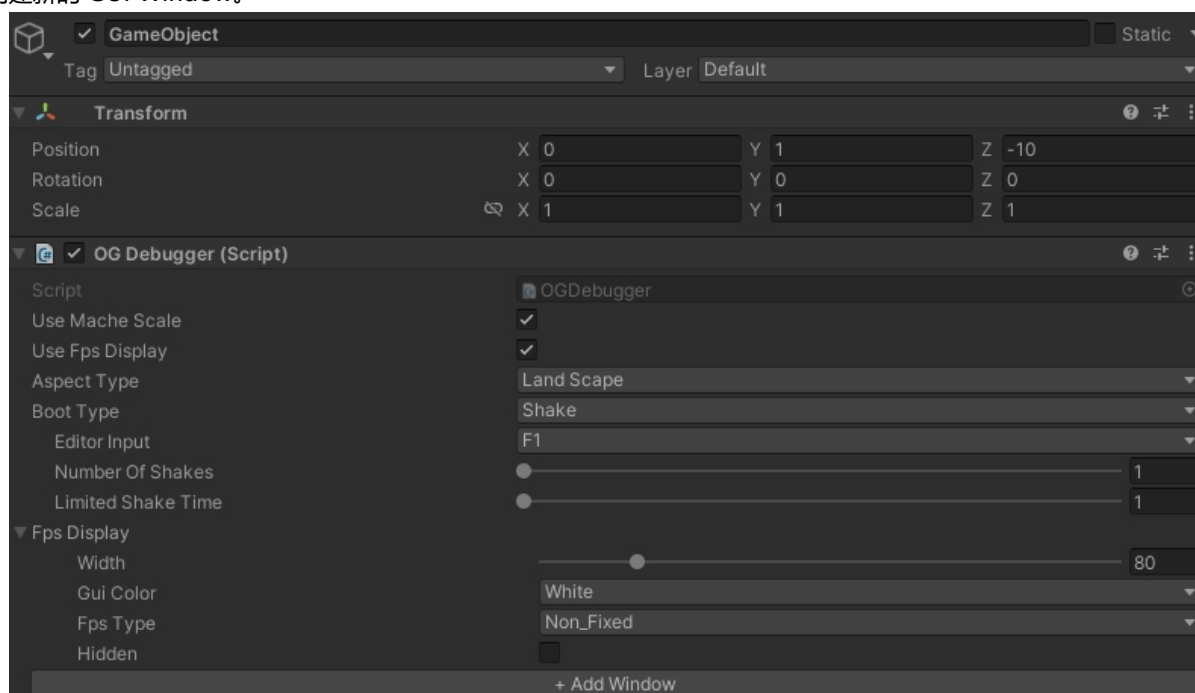
始终显示调试按钮。

### Fps Display

FPS 显示相关设置。

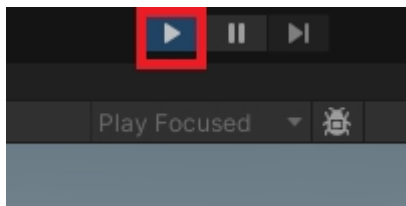
#### + Add Window

创建新的 GUI Window。



## GUI Window 创建流程

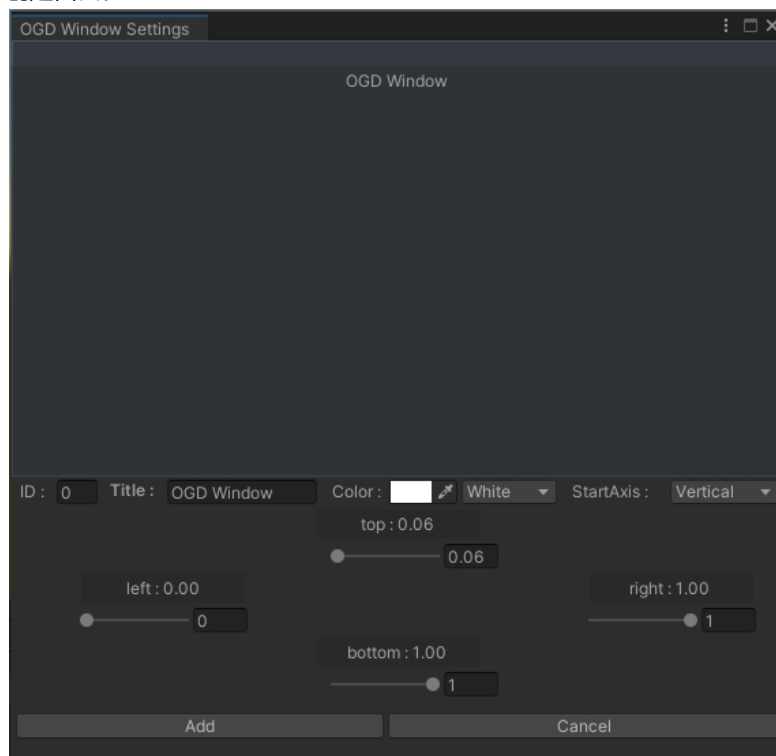
1. 若要在查看布局的同时创建，请先点击 Play 进入运行模式。



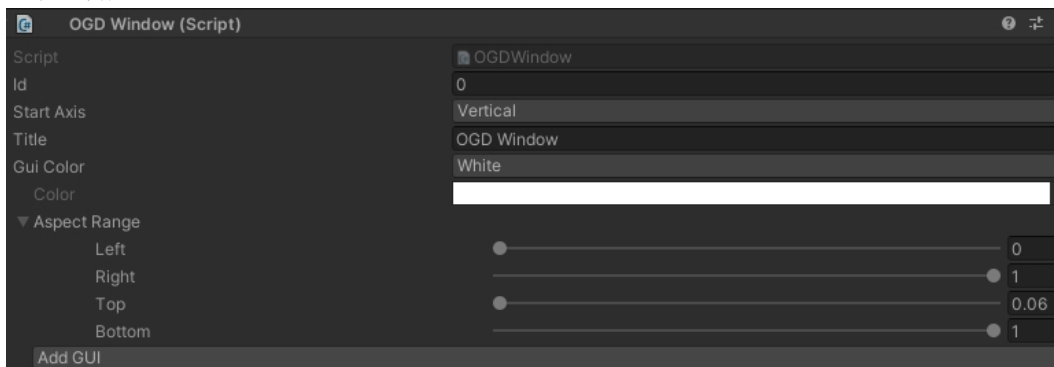
2. 点击 [+ Add Window] 后会打开以下设置界面：

- **ID**: GUI Window 的唯一 ID (不可重复)
- **Title**: 窗口标题
- **Color**: 标题颜色
- **StartAxis**: 选择布局方向 (横向 / 纵向)
- 使用 **top / left / right / bottom** 调整窗口大小

设置完成后点击 **Add** 创建窗口。

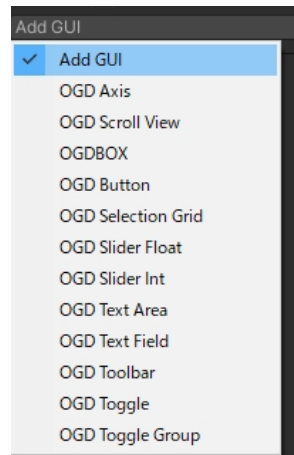


创建后也可以继续调整窗口大小。



## 添加 GUI 元素

点击 **AddGUI** 按钮添加所需功能。



### OGD Axis

创建一个布局轴空间，可在其中继续使用 [Add GUI] 添加元素。

### OGD ScrollView

创建一个可滚动区域，可在其中继续添加 GUI 元素。

### 通过编程方式创建 (参考 Demo2)

```
using OGDebugger;
```

```
using OGDebugger.GUIPanel;
```

```
private OGDBox toolbarOgdBox;
```

```
private OGDToolbar ogdToolbar;
```

```
// 初始化与创建
```

```
toolbarOgdBox = gameObject.GetBox("ToolBar : ");
```

```
ogdToolbar = gameObject.GetToolbar(new string[] { "toolbar 1", "toolbar 2", "toolbar 3" });
```

```
// 添加事件
```

```
ogdToolbar.AddEventListener(num => { Debug.Log("toolbar :" + num); });
```

```
// 显示
```

```
private void OnGUI(){
```

```
    toolbarOgdBox.Show();
```

```
    ogdToolbar.Show();
```

```
}
```