



链滴

# Cocos Creator 拖动效果

作者: [RustFisher](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1609251583414>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

# Cocos Creator 拖动效果

[本文链接](#)

我们要实现的效果是，按住并拖动一个小物体，物体跟随手指（鼠标）移动。

代码**DragToAnywhere.ts**

```
ccclass, property} = cc._decorator;

@ccclass
export default class DragToAnywhere extends cc.Component {

    @property(cc.Label)
    label: cc.Label = null;

    start () {

    }

    onEnable() {
        this.node.on(cc.Node.EventType.TOUCH_MOVE, this._onTouchMove, this);
        this.node.on(cc.Node.EventType.TOUCH_END, this._onTouchEnd, this);
    }

    onDisable() {
        this.node.off(cc.Node.EventType.TOUCH_MOVE, this._onTouchMove, this);
        this.node.off(cc.Node.EventType.TOUCH_END, this._onTouchEnd, this);
    }

    // update (dt) {}

    _onTouchMove(touchEvent) {
        let location = touchEvent.getLocation();
        this.node.position = this.node.parent.convertToNodeSpaceAR(location); // 确定位置
    }

    _onTouchEnd(touchEvent) {
        // 放下
    }
}
```

把**DragToAnywhere.ts**挂在预制体上。在场景中创建预制体对象。

```
let node1 = cc.instantiate(this.drag_item);
this.node.addChild(node1);
node1.x = 100;
node1.y = 100;
node1.getComponent(DragToAnywhere).label.string = '水星';
```

# 拖动



随意拖动

Frame time (ms)	1.72
Framerate (FPS)	59.99
Draw call	6
Game Logic (ms)	1.46
Render (ms)	0.25
WebGL	0