

Celular Manager:

TAGS resumo:

<NOME> = nome player (NOVO)

[N1] = Nome do pj

[F1] = Fala do Pj

[H] = Horário

[D] = Dia

[N2] = Nome da pessoa que está mandando mensagem

[F2] = Falada pessoa que está mandando mensagem

[H] = Horário

[D] = Dia

[C] = Abre a caixa de diálogo do celular (NOVO)

[FIM] = finalizar diálogo celular

Tags:

<NOME> = nome player (NOVO)

Tag que pode ser colocada dentro de uma [F1] ou [F2] para que apareça o nome do player. O nome vai aparecer no lugar onde <NOME> está escrito. Por padrão irá mostrar PJ caso nenhum [INPUT] tenha sido chamado.

Exemplo:

[N1]

[F1]Meu nome é <NOME>.

[H]10:30

[D]20 de outubro de 2020

[N2]Daniel

[F2]A sim, prazer <NOME>.

[H]10:30

[D]null

[C] = abrir caixa de input (NOVO)

Abre a caixa de diálogos, usada principalmente para comentários durante o celular.

Detalhes:

Para começar, a diferença entre o [N1][F1] e o [N2][F2] está na animação que será executada. Caso seja um [N1] a caixa de diálogo terá uma animação da direita para esquerda e caso seja um [N2] será o contrário. Como é para simular uma mensagem de celular, por padrão ele não vai escrever nada quando [N1] for chamado, similar ao Whats que quando é vc que manda mensagem seu nome não aparece e a cor da caixa de mensagem muda.

Outro detalhe é que caso você não queira que o campo DATA seja exibido na cena, é preciso escrever **null** depois do [D] ([D>null). Caso você simplesmente não escreva nada, o campo DATA vai dar erro.

Quando chega no [FIM] o script apenas vai avisar o DialogosManeger que o celular foi finalizado, e ele por sua vez continuará o texto principal.

Toda vez que [CELULAR] é chamado pelo DialogosManeger, o script vai executar os txt na ordem do inspector da variável **Celular Txt**.

Exemplo completo:

[N1]

[F1]Da próxima vez só n bebe a ponto de n poder vir a aula.

[H]10:30

[D]null

[C]N sei o que dizer...

[N2]Daniel

[F2]Da próxima vez só n bebe a ponto de n poder vir a aula.

[H]10:30

[D]null

[FIM]