

Result UI

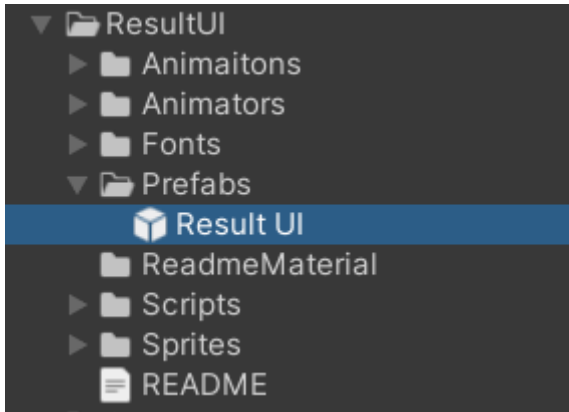
額外套件

ParticleEffectForUGUI 套件已經包含在裡面了

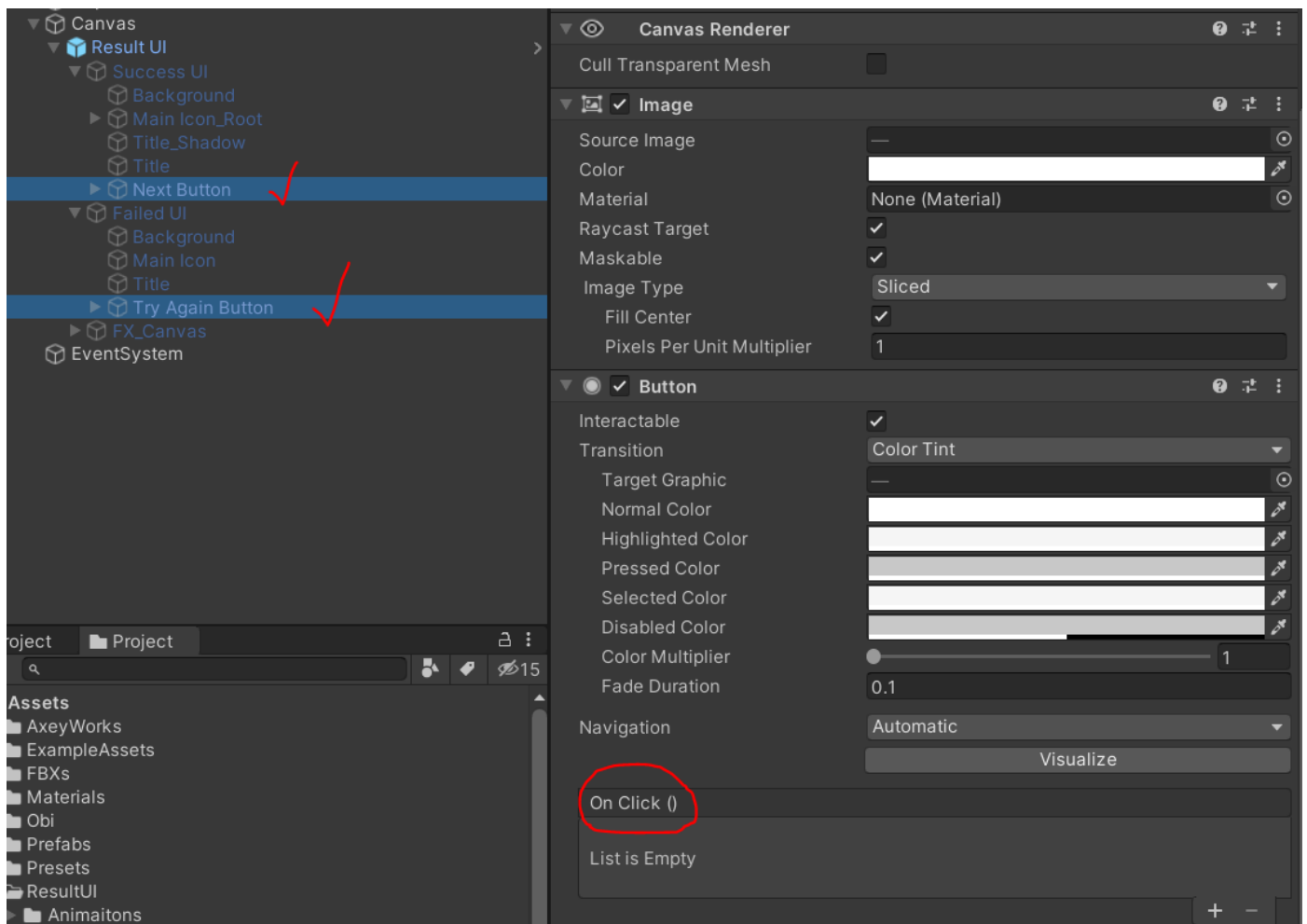
另外文字是使用 TextMesh Pro 套件

使用方式

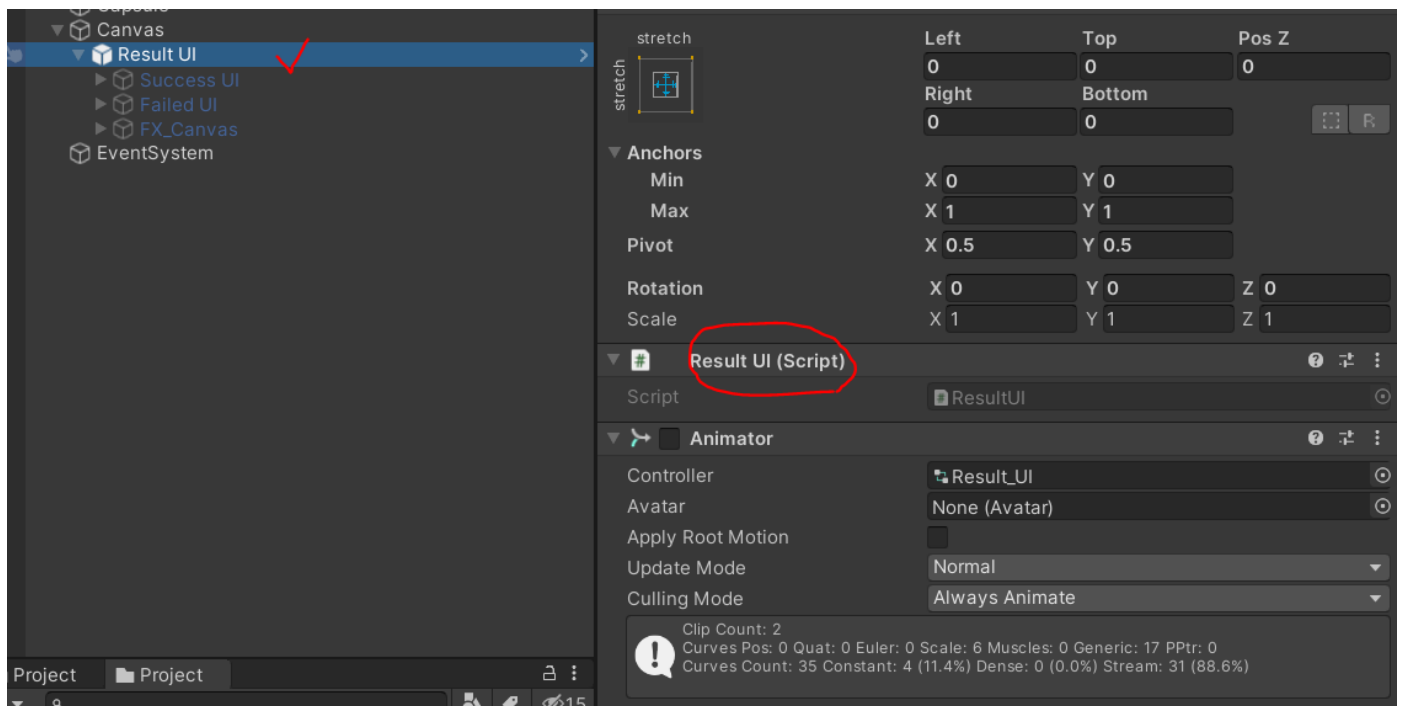
1. 將 Prefabs/ResultUI.prefab 拉到場景的 Canvas 下



2. 設定成功跟失敗 UI 裡的按鈕要執行的動作，像是重讀關卡、讀下一關等



3. 透過 ResultUI 來控制要顯示哪個畫面



範例程式：

```
public class MyManager : MonoBehaviour
{
    [SerializeField]
    private ResultUI _resultUI;

    private void PlayerWin()
    {
        _resultUI.ShowSuccessUI();
    }

    private void PlayerLose()
    {
        // 裡面可以指定要不要延遲出現的秒數
        _resultUI.ShowFailedUI(1);
    }
}
```