

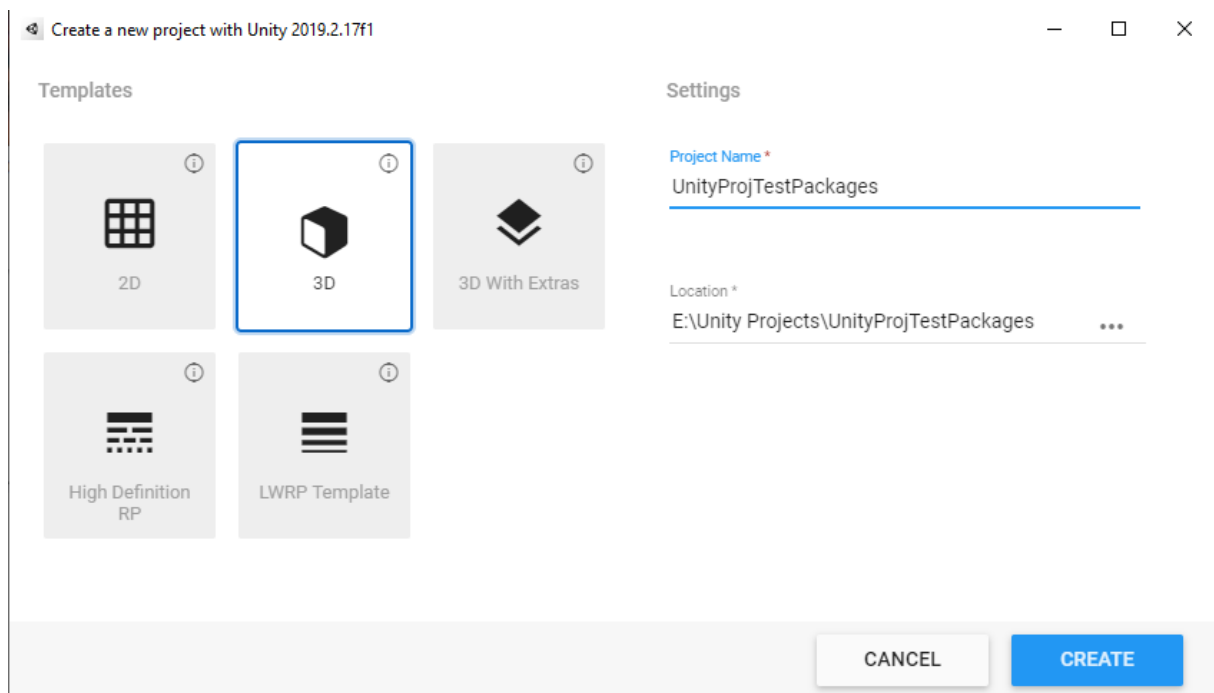


Tutoriel d'installation du package

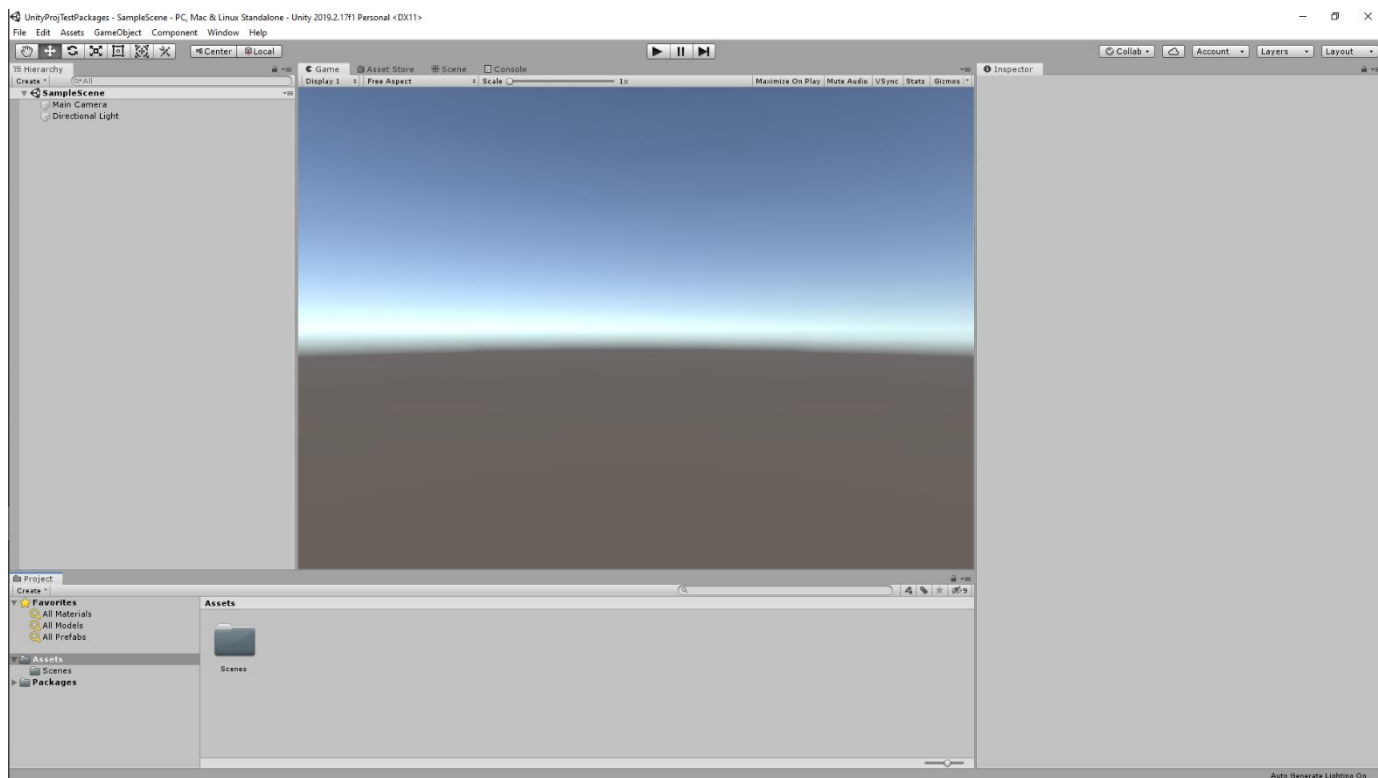
Anthony Lamour



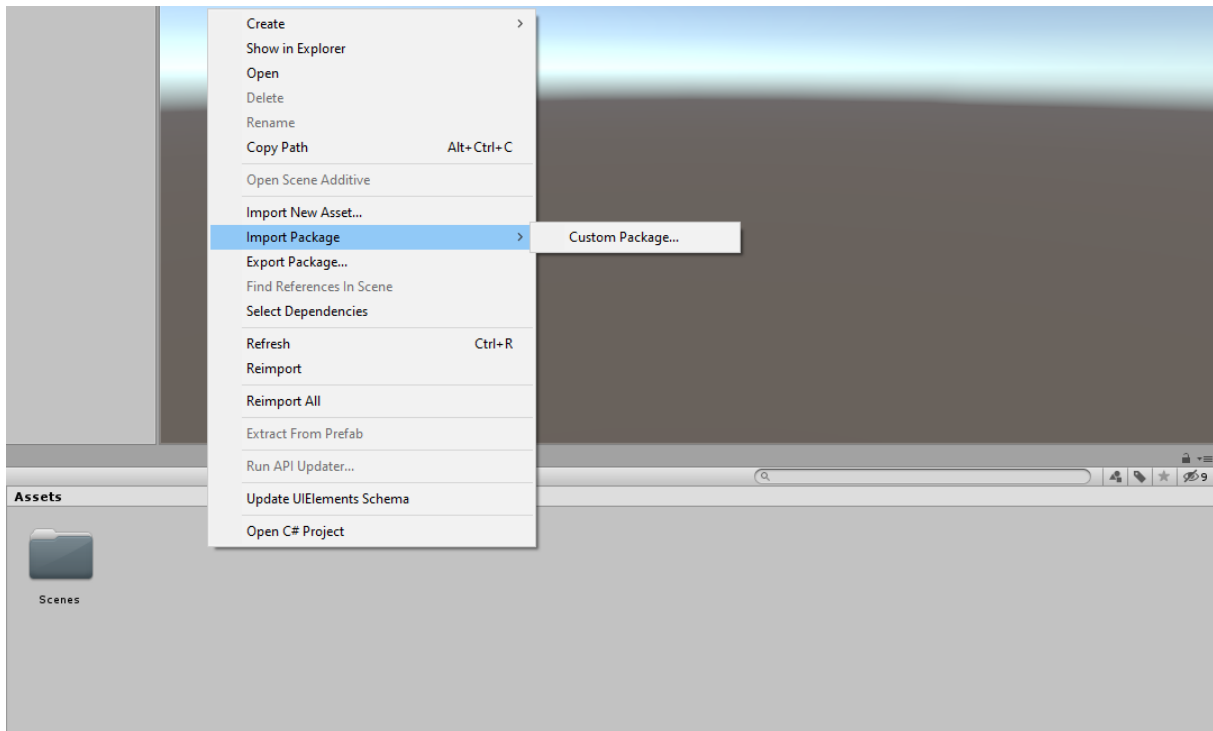
Voici un tutoriel décrivant comment importer correctement le package du template de ce projet :



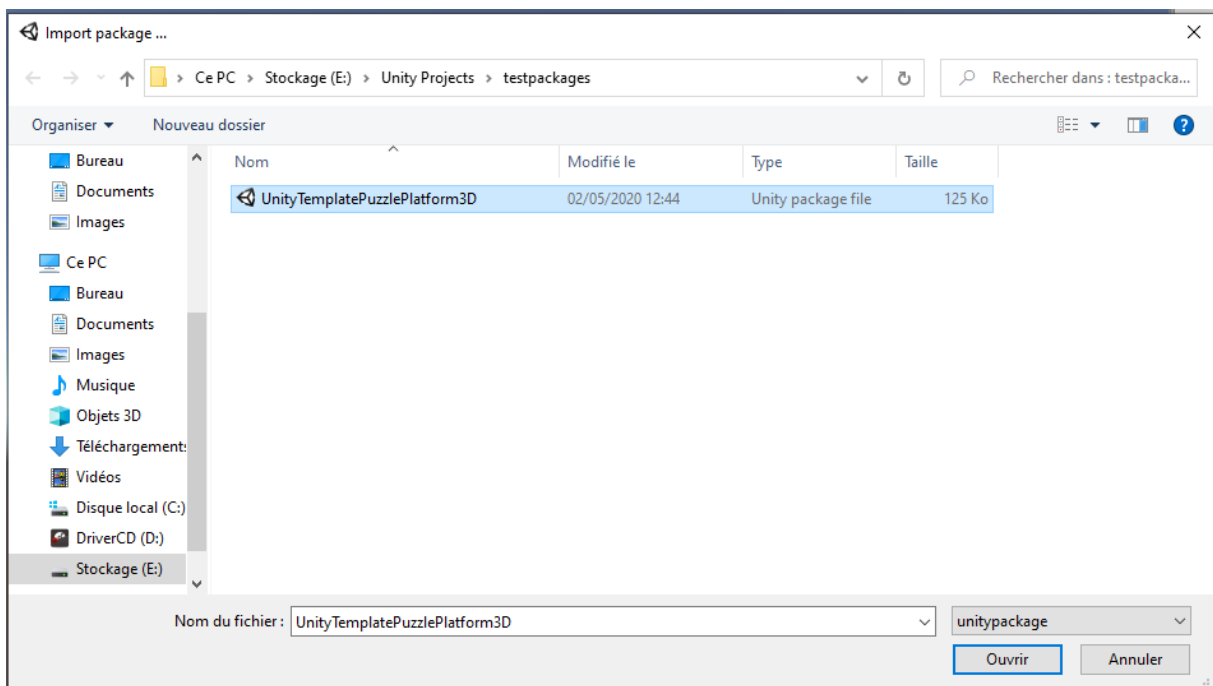
Dans un premier temps il faut créer un nouveau projet 3D



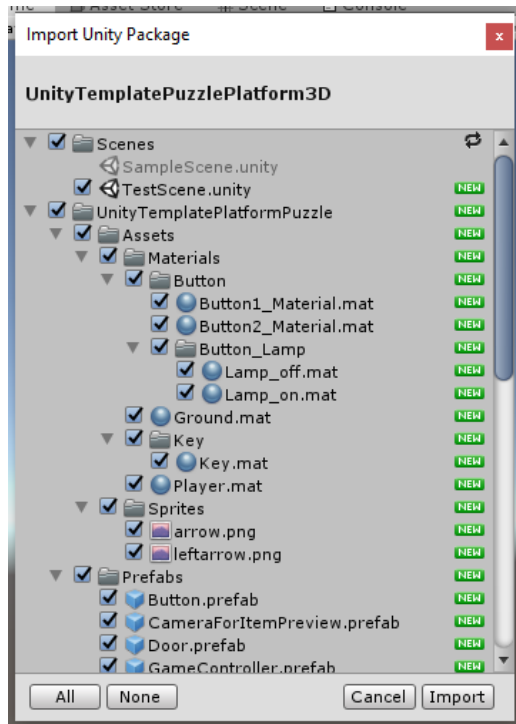
Puis ouvrir le projet



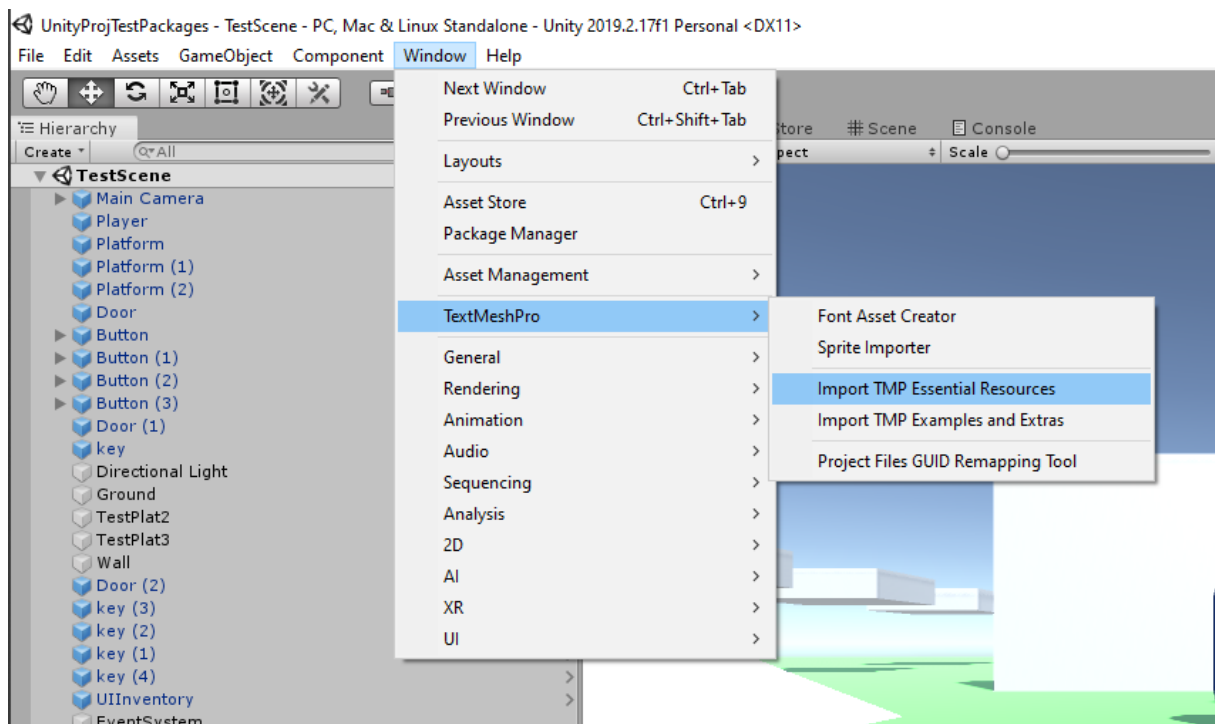
Puis Importer le package avec clique droit dans le dossier asset dans l'éditeur de Unity, puis import package -> custom package



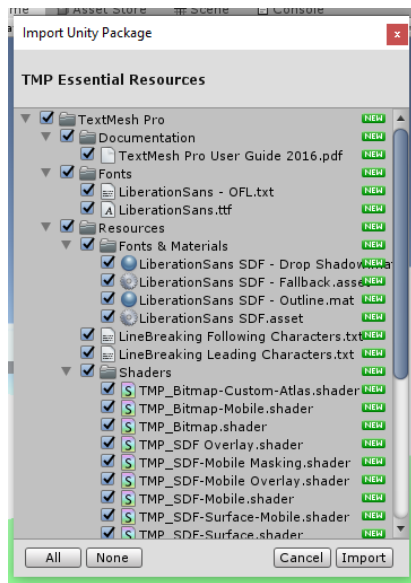
Puis sélectionner le package en question



Tout est sélectionné de base il suffit de cliquer sur import

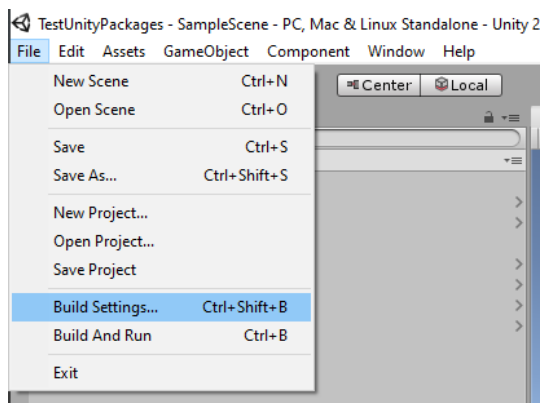


Puis Importer le package TextMeshPro car il est utilisé par ce template, pour cela il suffit d'aller dans window -> TextMeshPro -> Import TMP Essential Resources

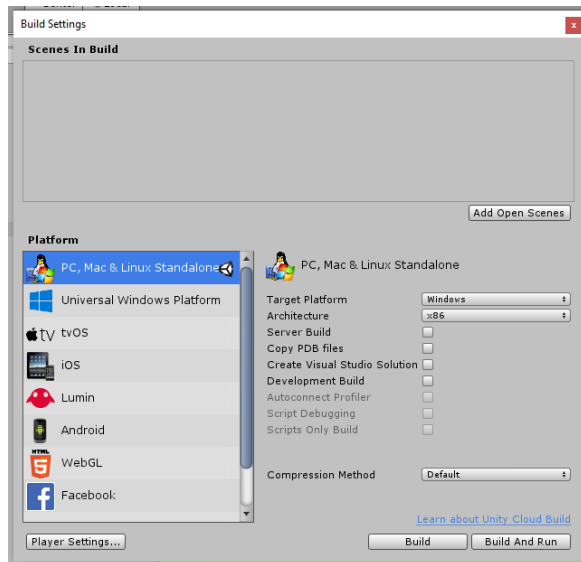


Tout est déjà sélectionné il suffit de cliquer sur import

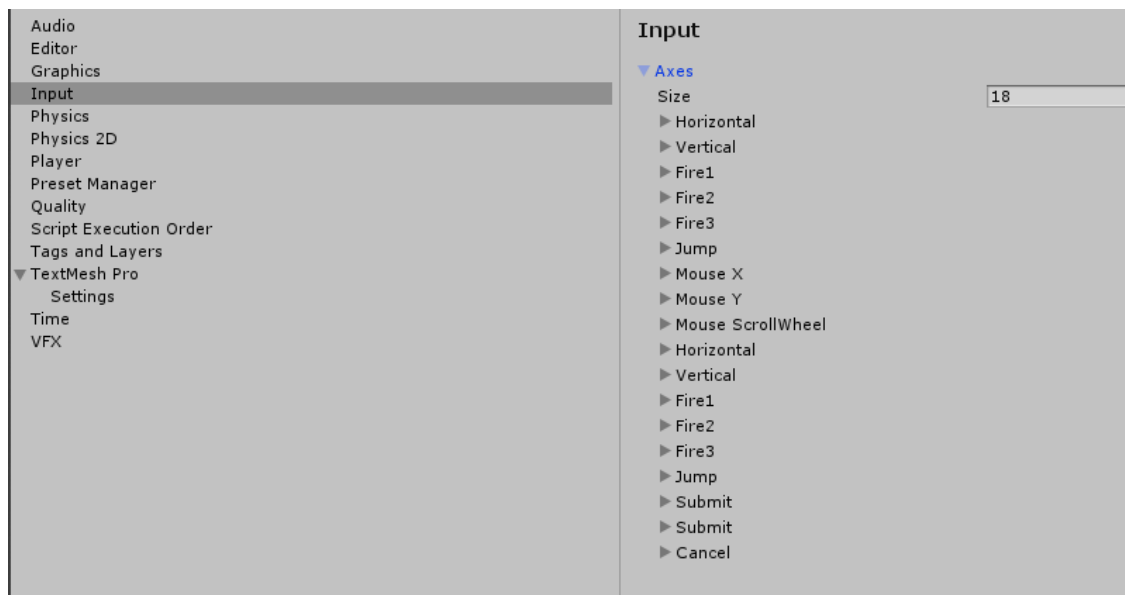
Le template utilise un input nommé Inventory, seulement ce setting n'est pas importé avec le package il faut donc le reconfigurer, comme suit :



En premier il faut cliquer sur file puis build settings, une fenêtre s'ouvre alors



Dans cette fenêtre il faut sélectionner Player Settings



Il faut ensuite sélectionner input

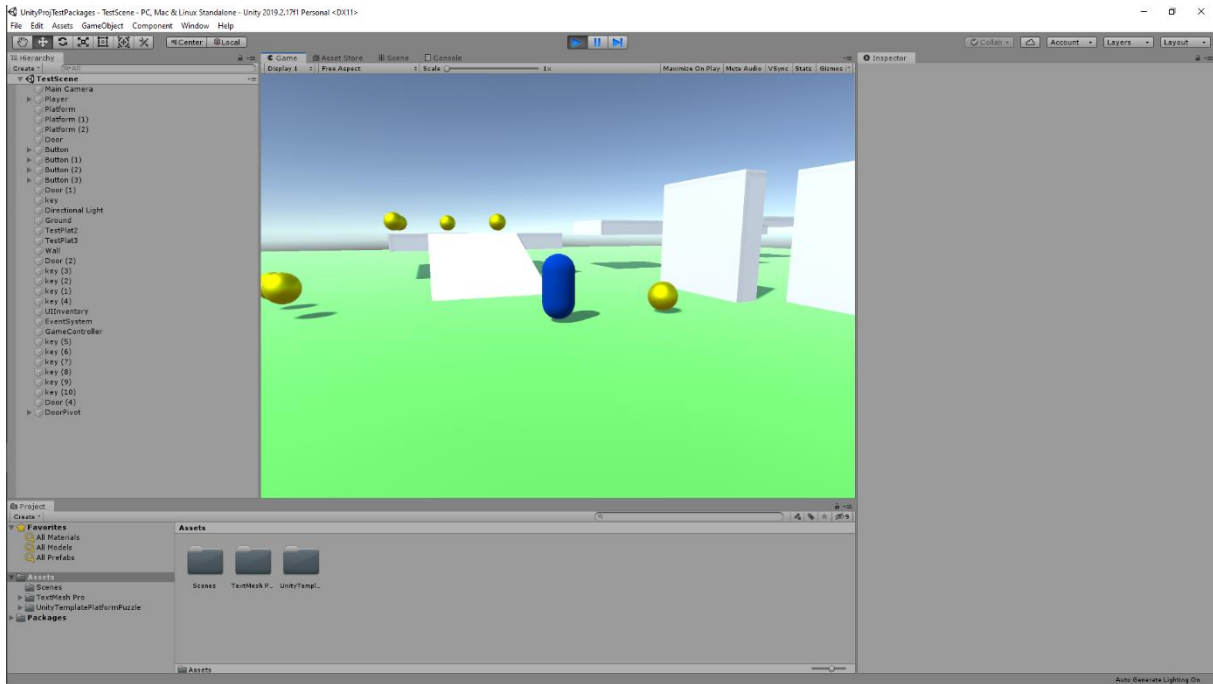


Il faut ensuite dupliquer un des tableaux comme Fire1 par exemple

| | |
|---------------------------|-------------------------------|
| ▼ Inventory | |
| Name | Inventory |
| Descriptive Name | |
| Descriptive Negative Name | |
| Negative Button | |
| Positive Button | i |
| Alt Negative Button | |
| Alt Positive Button | |
| Gravity | 1000 |
| Dead | 0.001 |
| Sensitivity | 1000 |
| Snap | <input type="checkbox"/> |
| Invert | <input type="checkbox"/> |
| Type | Key or Mouse Button |
| Axis | X axis |
| Joy Num | Get Motion from all Joysticks |

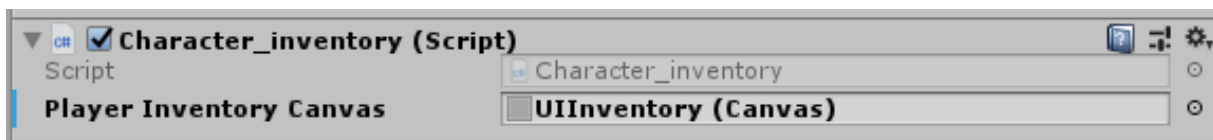
Il suffit ensuite de changer la valeur name en Inventory et de positive button en la touche voulue

Suite à ces manipulations le template peut maintenant fonctionner, on peut le vérifier en lançant la scène incluse dans le package.



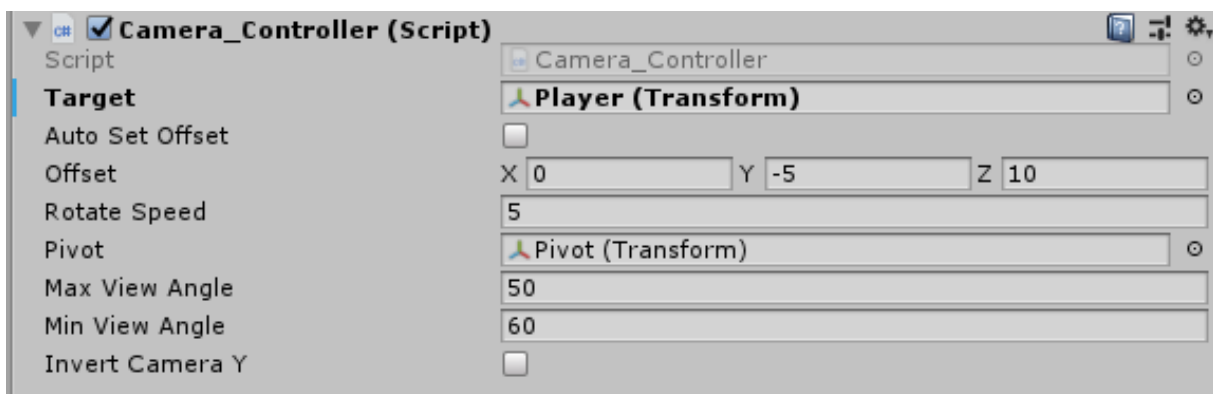
On peut également créer une nouvelle scène pour tester. Pour que les prefabs fonctionnent correctement il faut obligatoirement que dans la scène il y ait :

- la prefab GameController du template
- la prefab Player du template
- la prefab UIInventory du template qui doit être relié au Player comme suit :



(Il suffit de glisser le UIInventory de l'arborescence de la scène dans Player Inventory Canvas du script Character_inventory attaché à Player)

- la prefab MainCamera du template qui doit cibler le joueur dans target comme suit :



(Il suffit de glisser le Player de l'arborescence de la scène dans Target du script Camera_Controller attaché à Main Camera)

Suite à ces manipulations nous devrions pouvoir utiliser les prefabs du template correctement.