Ci-Book Unity Viewer 컨텐츠 Plugin 저작 규칙

수정 로그

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 날짜 | 작성인 | 내용 |
| 2014.8.29 | 오준규 | 수정. 6번 리소스,에셋 규칙 추가 |
| 2014.8.30 | 오준규 | 수정. 6번 리소스 폴더 규칙  추가. 7번 패키지 익스포트 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

현재 책에 컨텐츠를 임베딩 하지 않는 기준으로 작성하여 보내드립니다.

1. 신에 배치하면 안됨

-> 코드로 GameObject 생성

2. 모든 클래스는 특정 namespace 안에 정의해야 합니다.

-> 뷰어 클래스와 충돌 방지

3. 리소스, 스크립트 등은 Resources/Plugins 폴더 아래의 특정 폴더 아래에 있어야 합니다.

-> 예) Recources/Plugins/block

-> 뷰어 리소스와 충돌 방지

4. 인터페이스 클래스가 있어 그 클래스로 컨텐츠의 활성화, 종료 합니다.

// 뷰어가 개발, 제공해야 할 클래스

class iViewer

{

virtual void ReturnToViewer()

{

}

}

// 플러그인이 제작해야 할 클래스

class iPlugin

{

virtual void Init(iViewer viewer)

{

// 컨텐츠 초기화, 실행

}

virtual void UnInit()

{

}

}

실행 예

block.iPlugin pi = new block.iPlugin(viewer);

돌아오기

viewer.ReturnToViewer();

// 이때 화면의 모든 GameObject, Camera등을 정리해주셔야 합니다.

5. GameObject Tree규칙

Plugin 이라는 GameObject를 만들고 이것의 하위에 GameObject를 만들어 컨텐츠를 만듭니다.

이후 UnInit될 때 Plugin GameObject를 삭제하고 복귀합니다.

6. Asset/Resource 규칙

\* 기본적으로 모든 소스, 리소스는 [Asset/Plugins/[플러그인 이름]/] 폴더 아래에 존재해야 합니다.

리소스와 에셋은

Asset/Plugins/[플러그인 이름]/

Asset/ Plugins/[플러그인 이름]/ Resources/

위와 같이 폴더를 만들고 사용해 주세요.

7. 패키지

플러그인을 전달 해 주실때에는

Asset/Plugins/[플러그인 이름]/

위 폴더의 내용을 Export Package 메뉴를 사용하여 패키지로 만들어 주시면 됩니다.

(그냥 복사하면 prefab등이 깨집니다.)