

Sahnede bulunan UI Manager

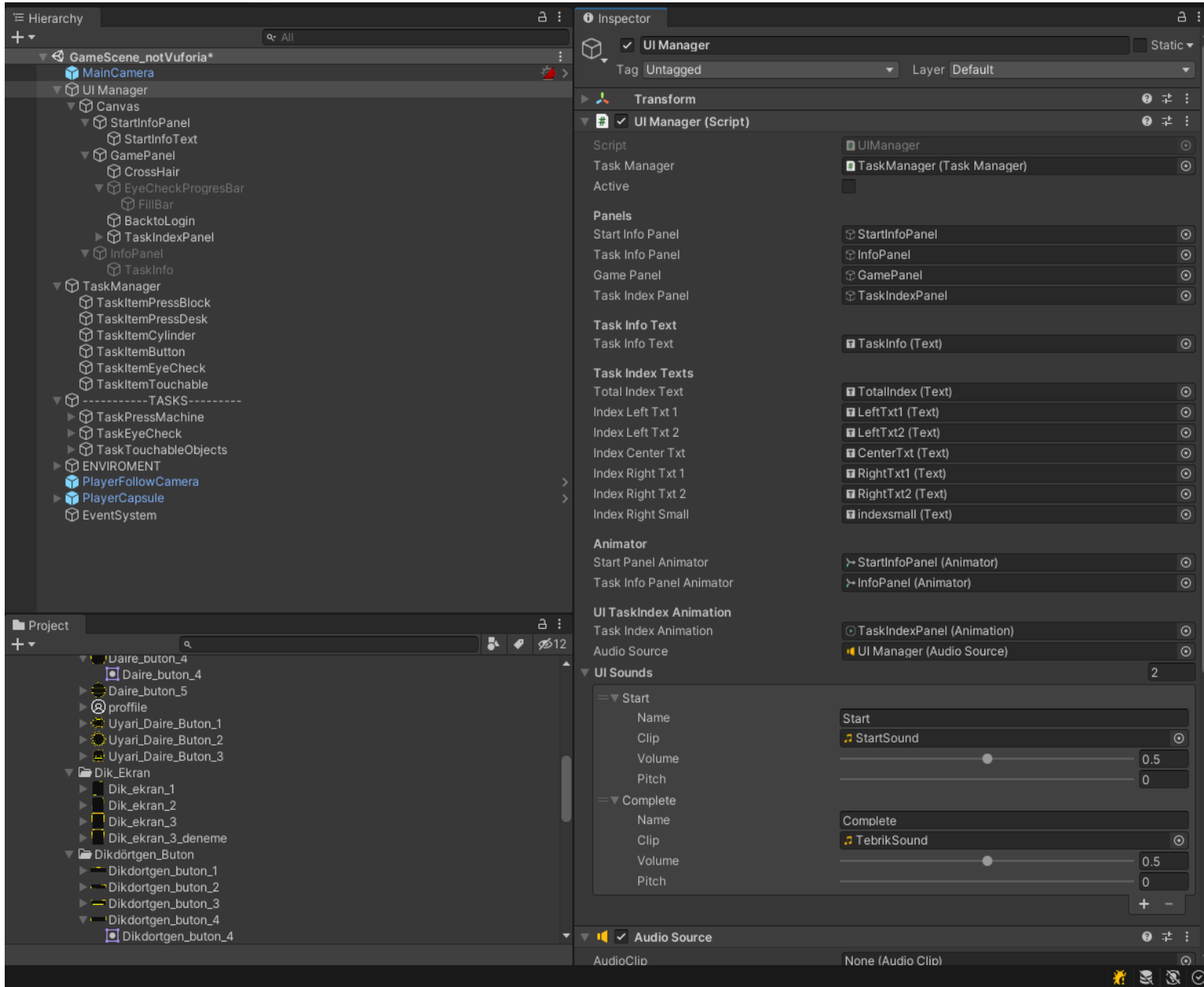
Task Manager altında bulunan tasklar

Bir task bittikten sonra beklenen süre

Oyun ilk başladığında sesli infonun bitmesini beklediğimiz süre

Audio source , Task manager altında bulunan audio source atılır.

Correct sound , Project klasörü altında bulunan görev tamamlanma sesi atılır.



← Hierarchy de bulunan TaskManager

← Hierarchyde bulunan paneller

← Info Panel altında bulunan Text objesi

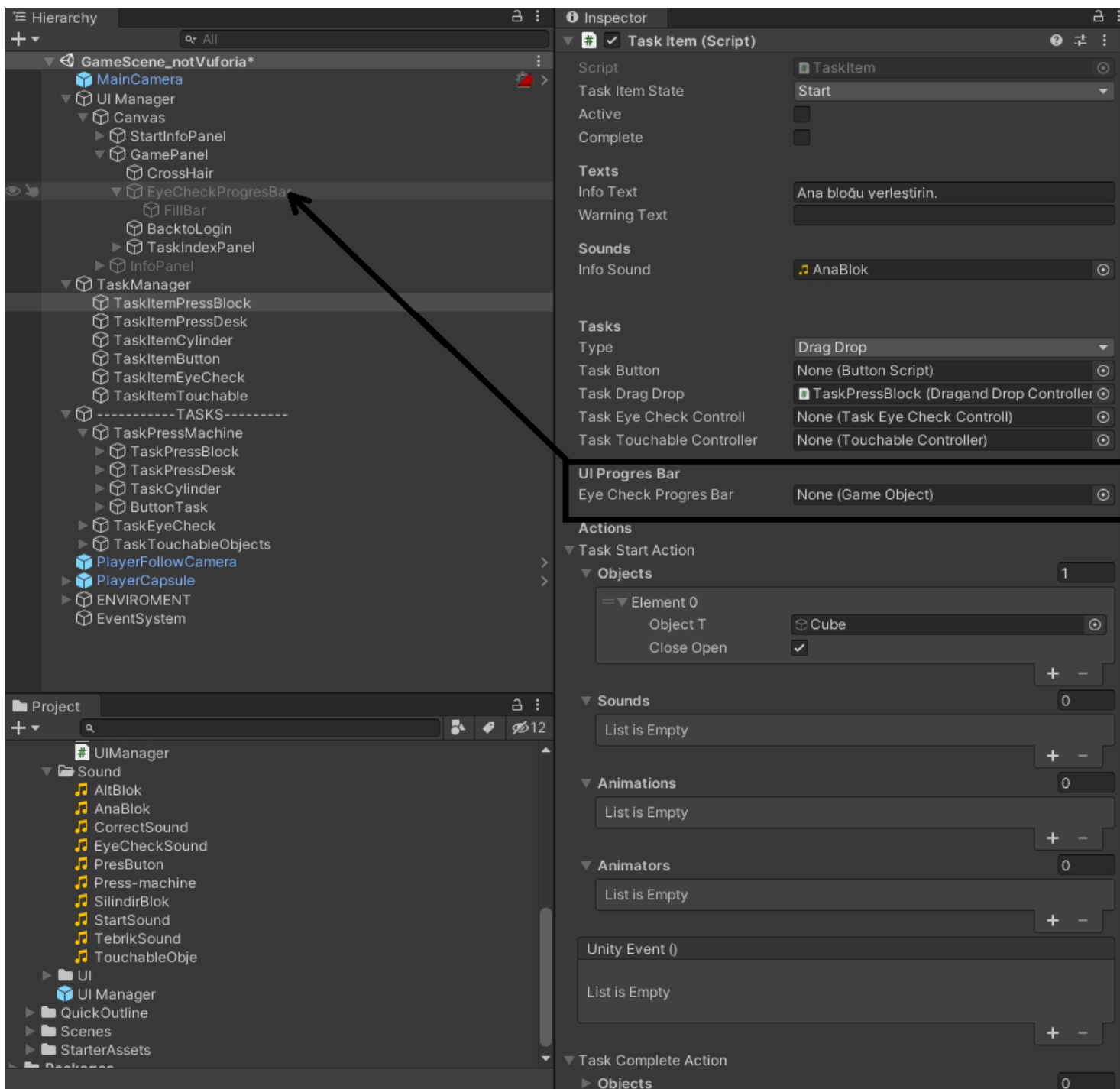
← Task Index Panel altında bulunan Text objeleri

← Start panel ve Info panel altında bulunan Animatörler

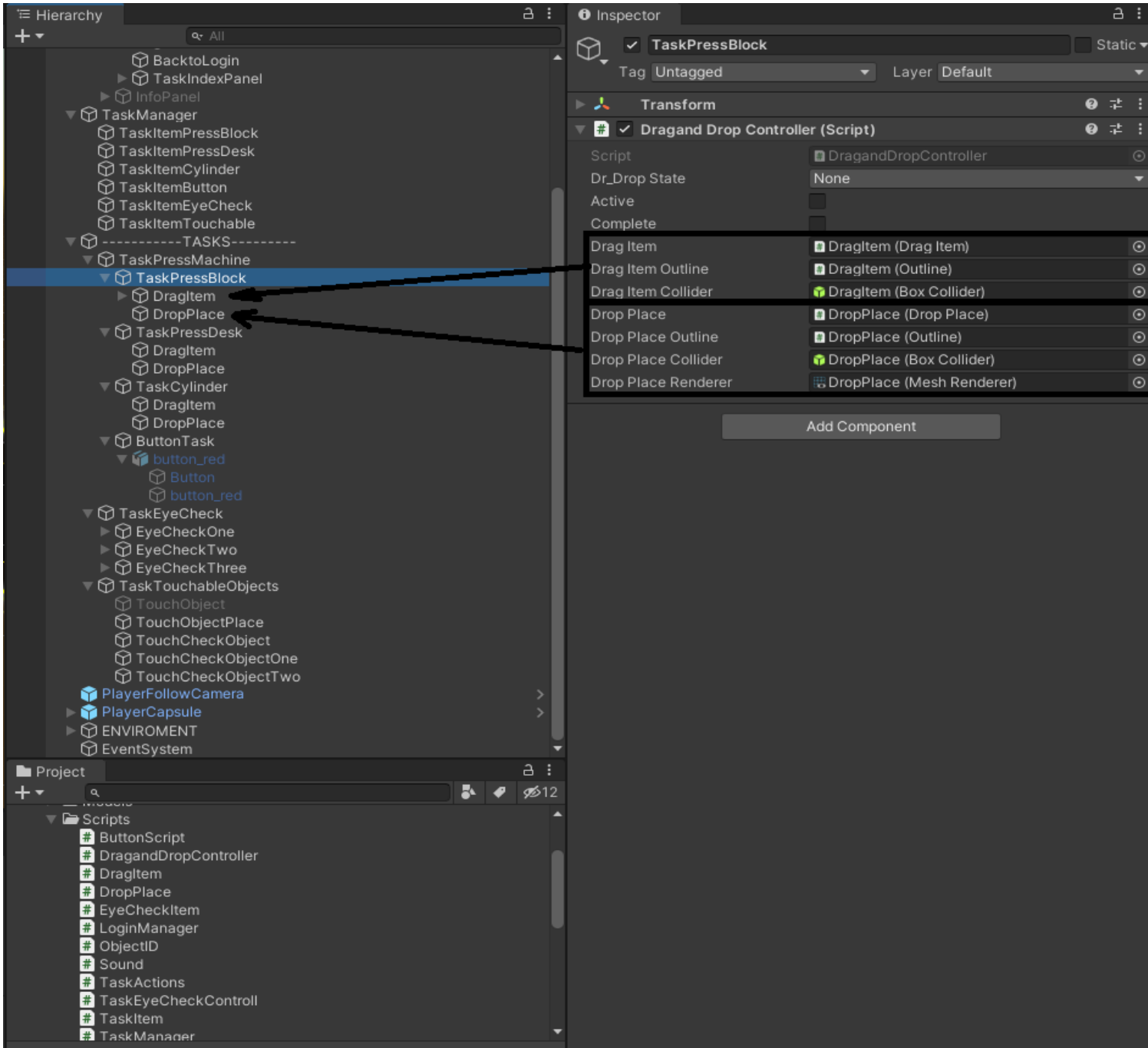
← Task Index panel altından bulunan animation

← Oyun ilk başladığında sesli info

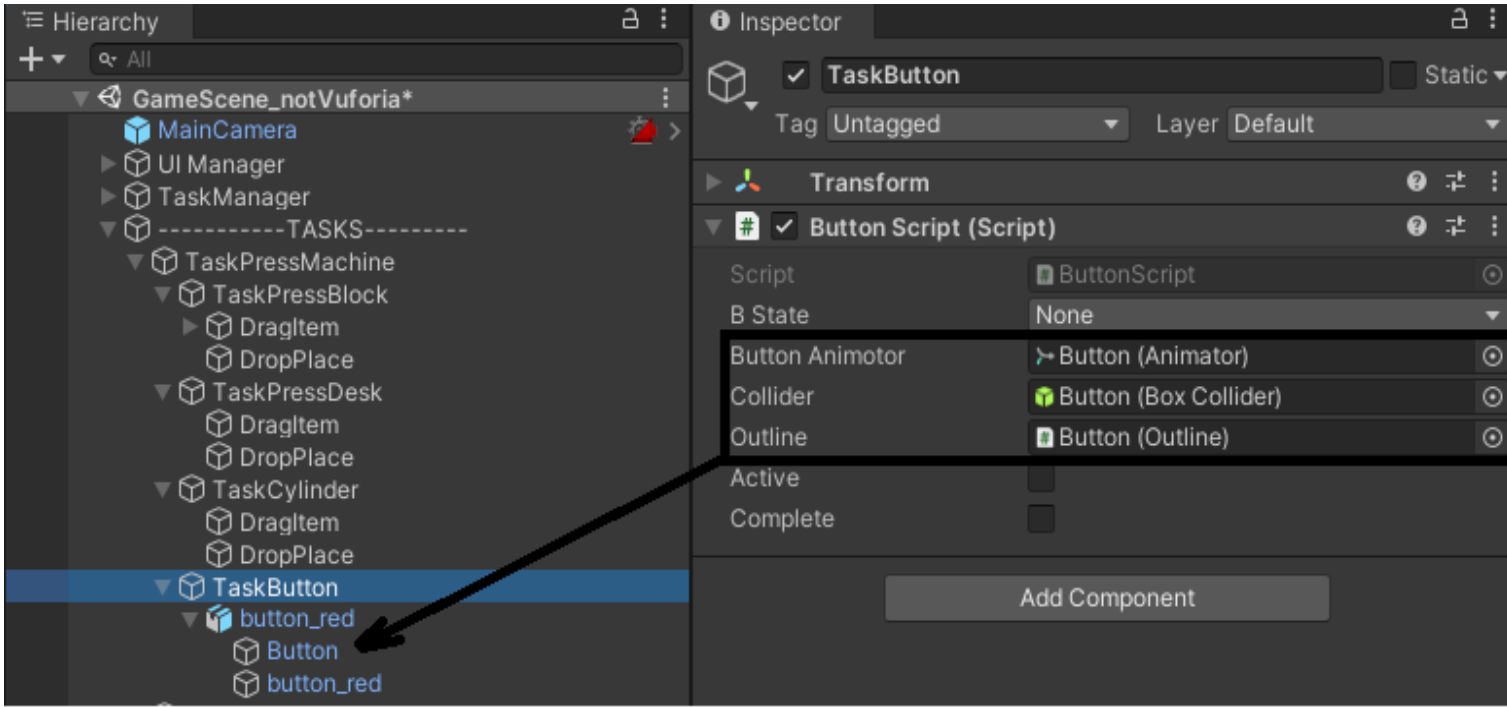
← Bütün görevlerin tamamlandığını belirten sesli uyarı



- Her bir task için ayrı olarak yazılacak olan, task da yapılması istenen yazılır
- Her bir task için farklı olan info sesi atılır
- Task türü button ise button , EyeCheck ise eyecheck seçilir
- Task türüne bağlı olarak hierarchy de "Tasks" altından bulunan task objelerinden sadece biri atılır
- Eğer Task türü EyeCheckObject İse UI Manager altında bulunan "Eye Check Progress Bar" atılır
- Task Start Action, task başlarken aktif olmasını veya kapanmasını istediğimiz, obje veya objeler, çalınmasını istediğimiz sesler, animasyonlar ve tetiklemek istediğimiz Eventleri atarız
- Task Complete Action, task tamamlandığında aktif olmasını veya kapanmasını istediğimiz, obje veya objeler, çalınmasını istediğimiz sesler, animasyonlar ve tetiklemek istediğimiz Eventleri atarız

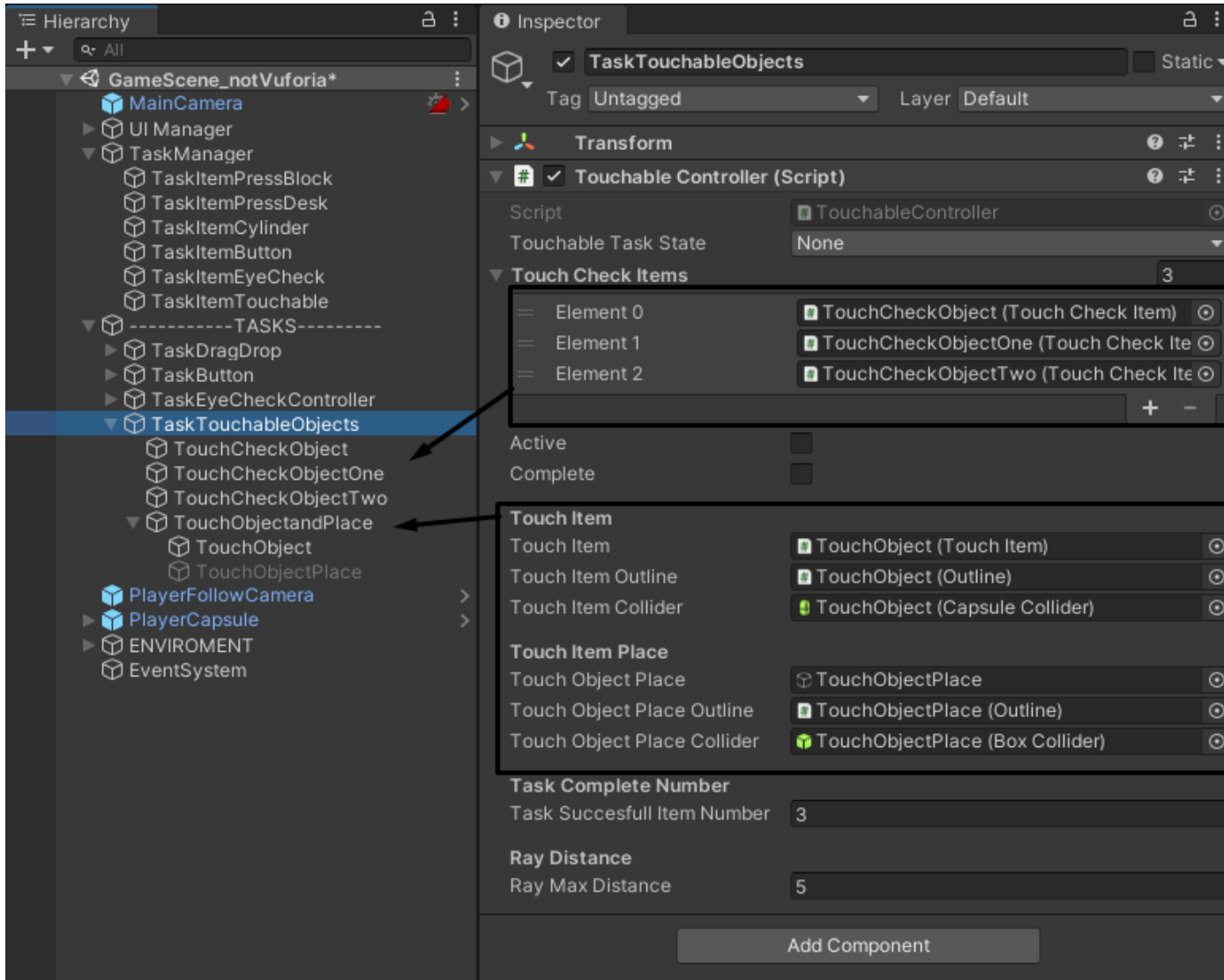


- Boş bir objeye DragDrop Controller atılır ve onun altında Drag Item ve Drop Place atılır
- Drag Item üzerinden bulunan veya bulunması gereken Drag Item scripti , Outline scripti ve Collideri atılır
- DropPlace üzerinden bulunan veya bulunması gereken DropPlace scripti, Outline Scripti, Collideri ve Rendereri atılır



Boş bir objeye button scripti atılır

Button objesi içinde bulunan veya bulunması gereken Animator (Butona basılma animasyonu için), Outline Scripti, Collider atılır



Boş bir objeye Touchable Controller atılır

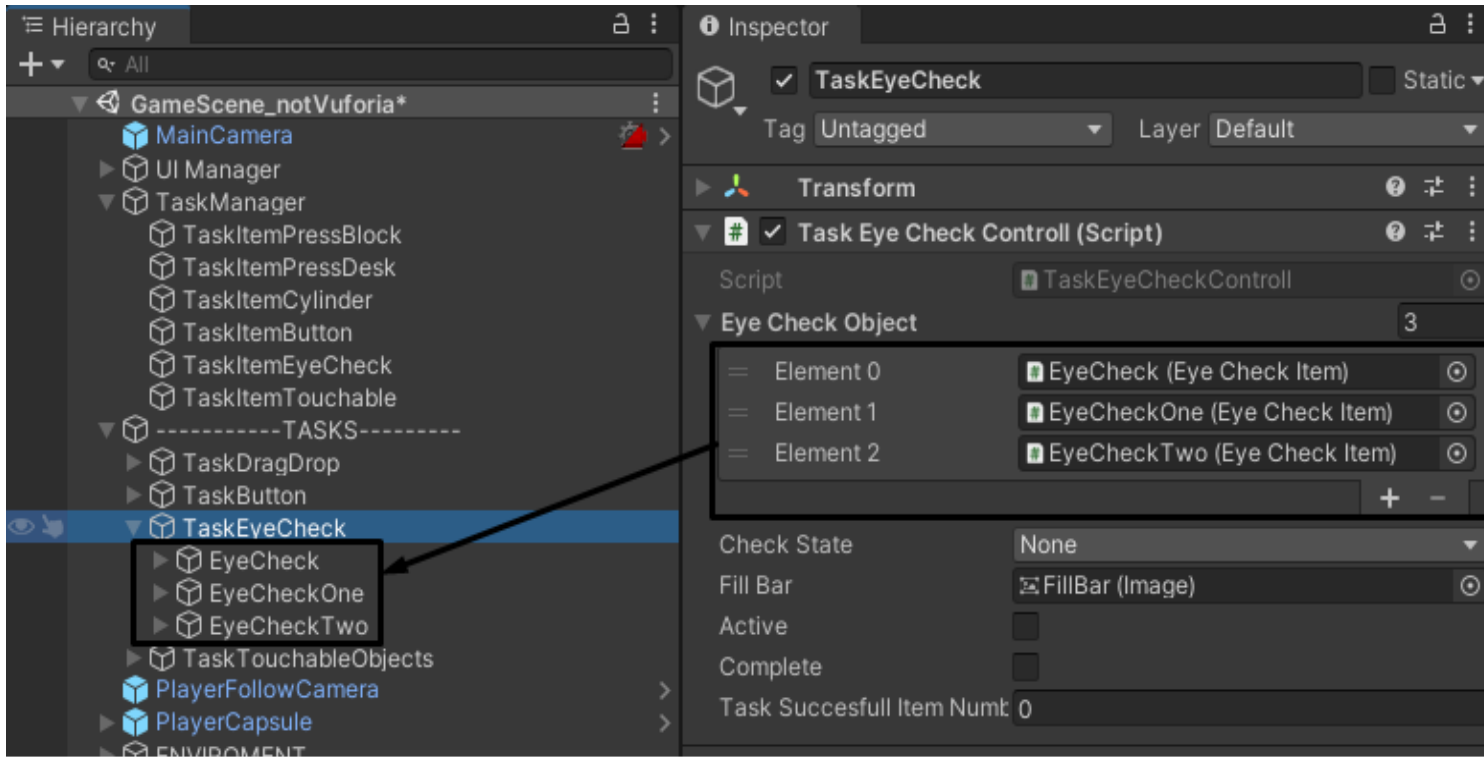
Hierarchy 'de "TaskTouchableObject" altında bulunan , "TouchCheckObject" scripti barındıran objeler atılır.

Hierarchy 'de TouchObjectandPlace altında bulunan, TouchObject objesinde bulunan veya bulunması gereken objeler atılır.

Hierarchy 'de TouchObjectandPlace altında bulunan, TouchObjectPlace objesinde bulunan veya bulunması gereken objeler atılır

Taskın complete olması için kaç objenin complete olması gerektiği , 0 değeri bir değişiklik yapmaz

Touch Objecti tutabilmek için gönderilen Ray'in ne kadar uzaklığa gidebileceğinin değeri

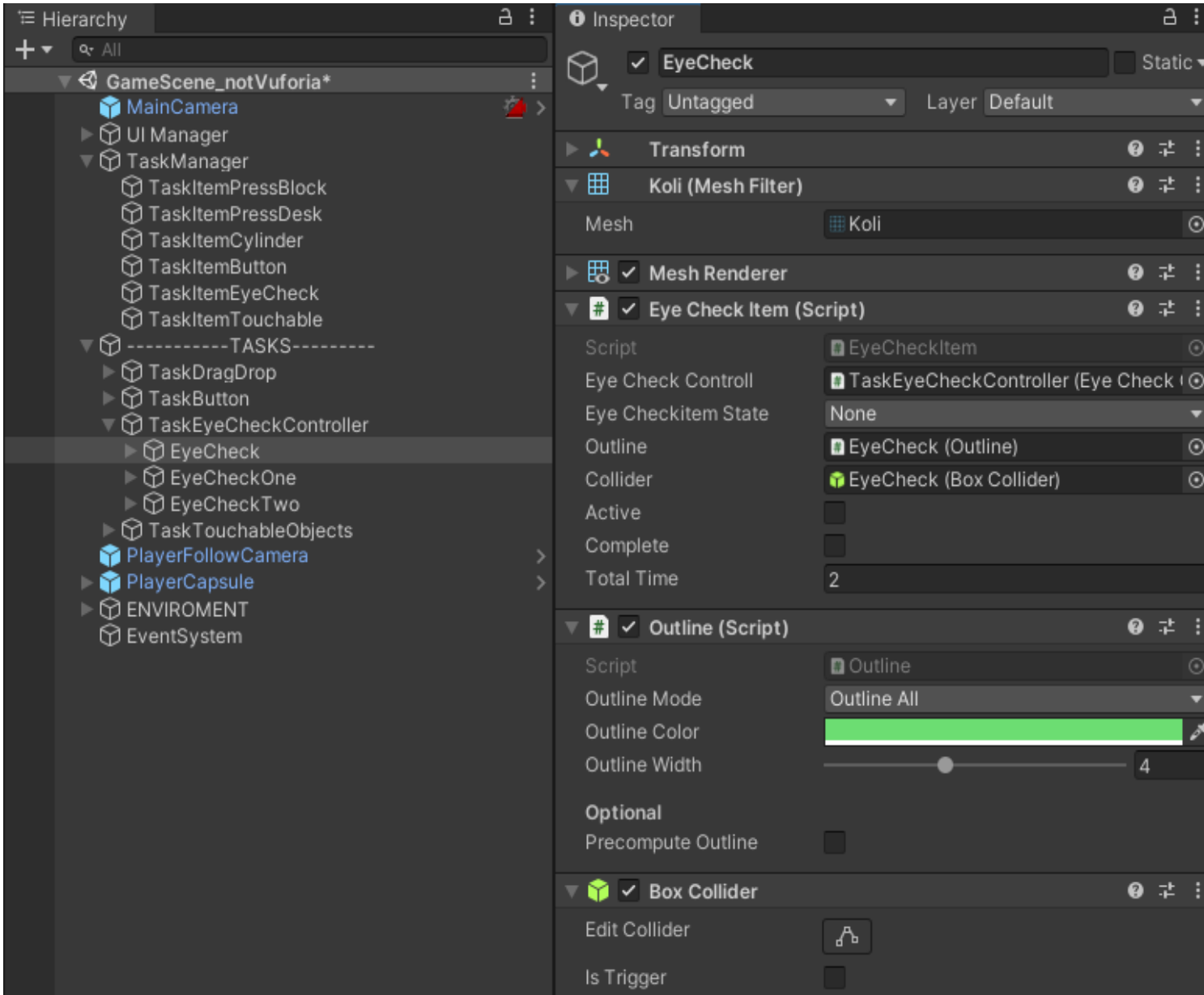


Boş bir objeye Task Eye CheckControll Scripti atılır

Hierarchy'de TaskEyeCheck objesi altında bulunan ve içine EyeCheckItem Scripti atılmış olan objeler atılır

UI Manager altında , TaskEyeCheckProgressbar altında bulunan FillBar atılır

Taskın complete olması için kaç objeyi tamamlası isteniyorsa o sayı yazılır , 0 değeri hiç bir değişiklik yapmaz



TaskEyeCheckController objesi atılır

Kendi üzerinde bulunan veya başka bir obje üzerinde olan OutlineScripti ve Collider atılır.

EyeCheckItemın bakarken tamamlanması gereken süre