

ActionGUI

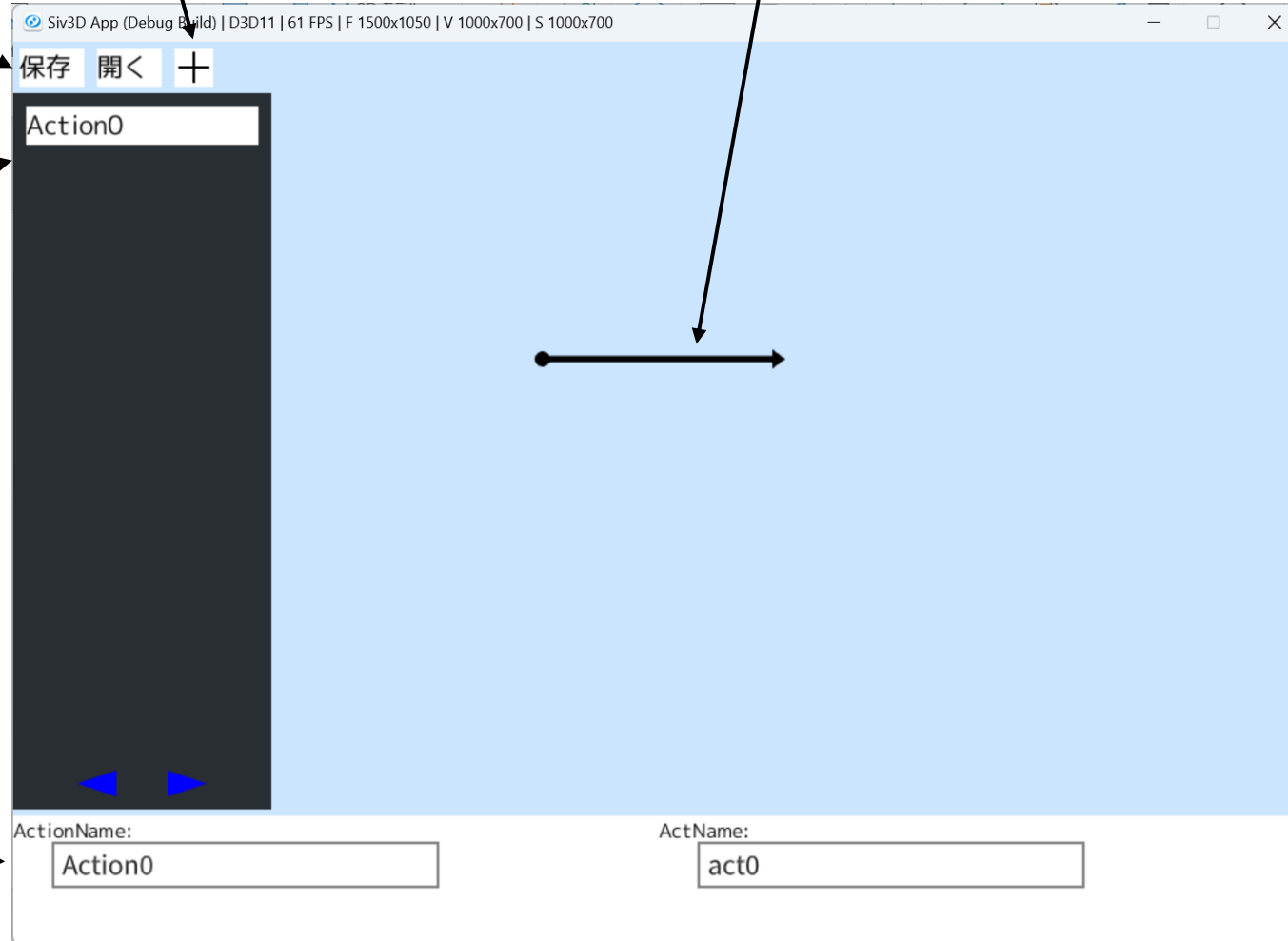
保存ボタン: 押すと
ActionJSONを作成する
開くボタン: 保存した
ActionJSONを開く

+ボタン: アクションを
追加する

Act(矢印で表現): カーソルを合わせて、右ク
リックで消去、左クリックで選択できる。

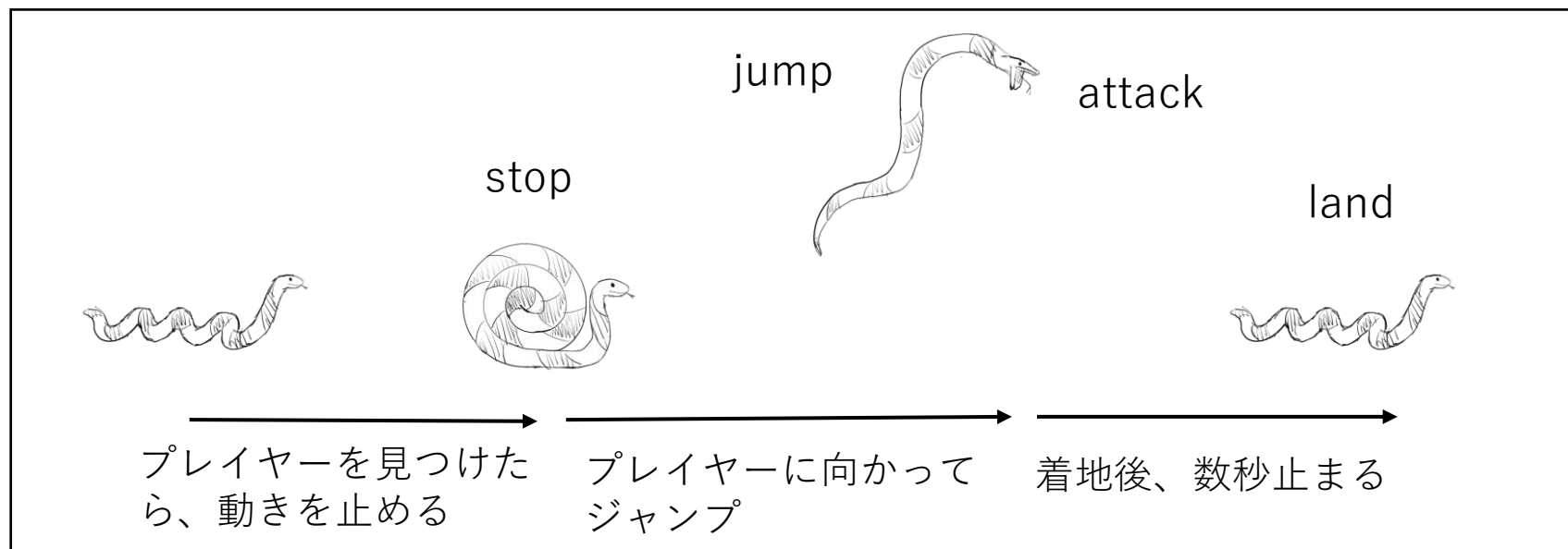
ActionWindow: 追加され
たアクションがここに
並ぶ。
アクションの名前が書
かれた四角形にカーソ
ルを合わせて、右ク
リックで消去、左ク
リックで選択できる。

Action/Actテキスト
ボックス: 選択されてい
るアクションと、最後
に触れたAct(矢印)の名
前を変更できる

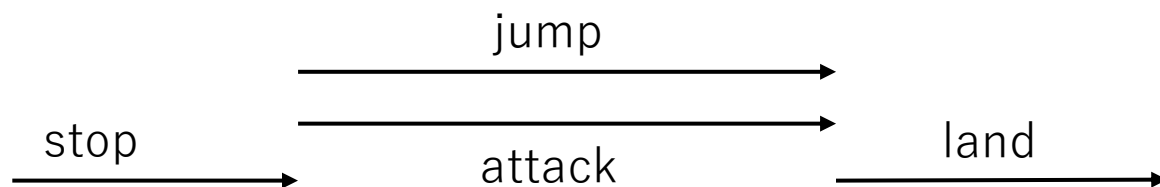


Actの設置

まず、作りたいアクションがどういうActの並びになっているのかを想像します。例えば



このアクションなら

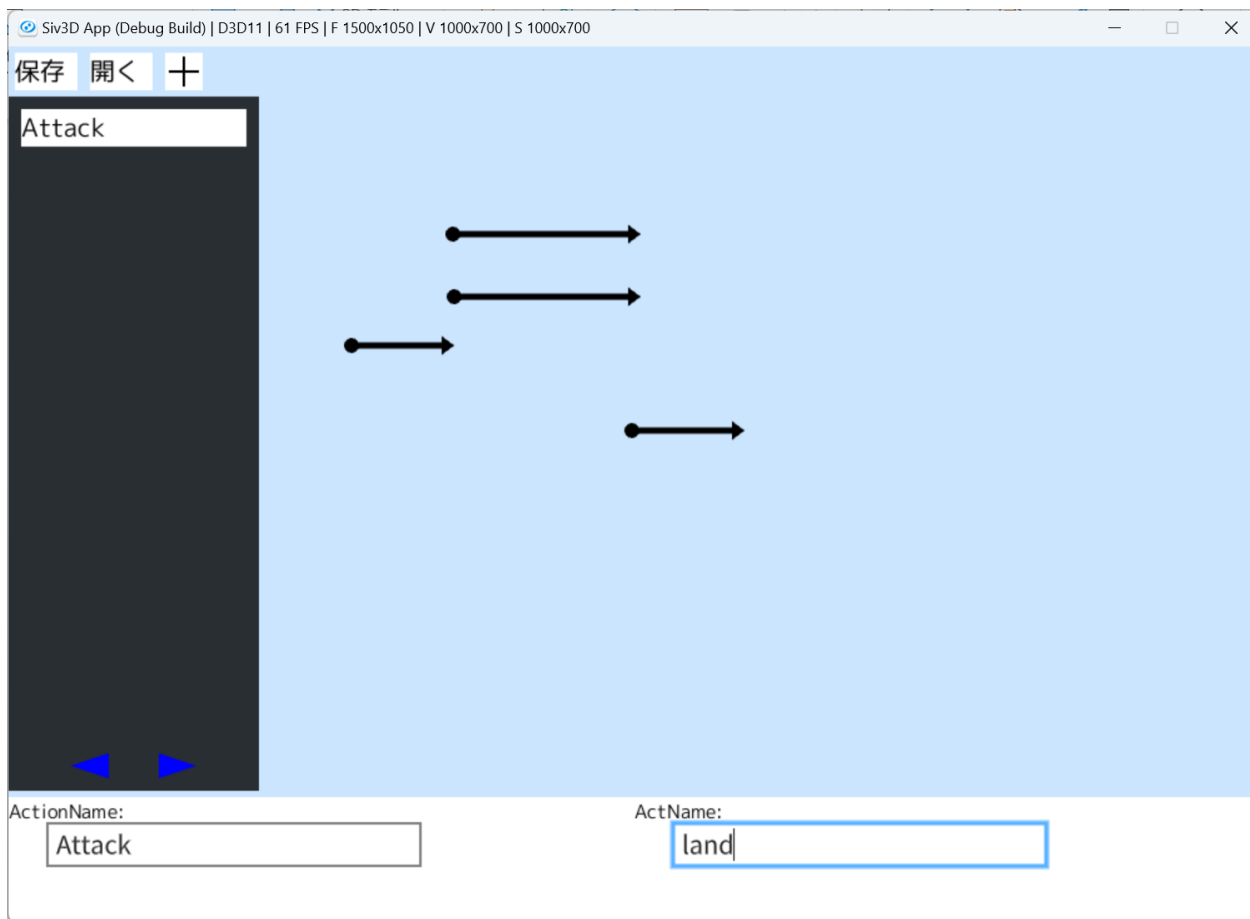


こんな感じ。

そしたらこれをそのままActionGUIで書きましょう。

jumpとattackを分けているのは、動きと攻撃を同時に行えるActクラスが無いからです。jumpとattackを同時に行うクラスを作ることは可能ですが、単一責任の原則的には別々のクラスに分けたほうが良いと思います。

Actの設置



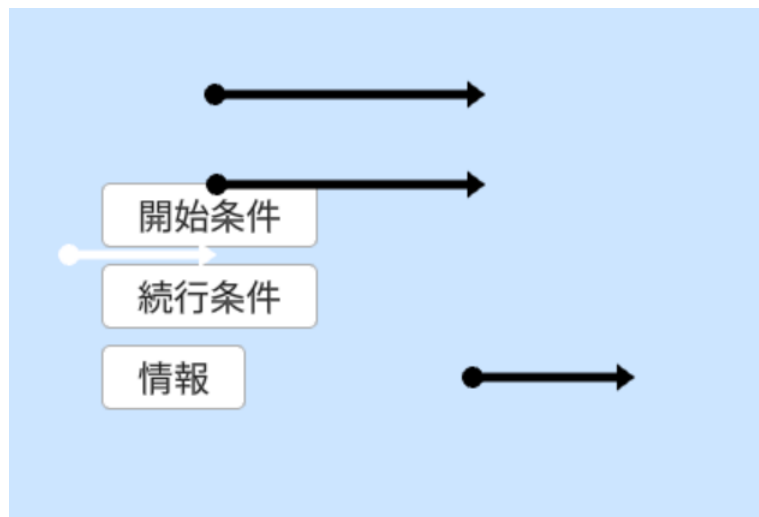
矢印の位置や長さは気にしなくて大丈夫です。

矢印の設置は、まず1回左クリックした場所が矢印の始点になり、もう1左クリックした場所が矢印の終点になります。

また、Act(矢印)の名前は同じAction内で被らないようにしてください。

次に、それぞれのActに条件付けをする方法を説明します。

開始条件、続行条件の設定



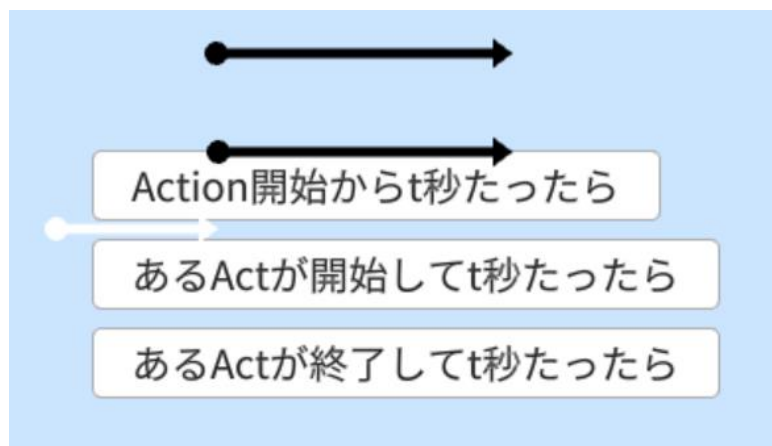
矢印にカーソルを合わせると矢印が白くなります。

その状態で左クリックすると、左の図のように三つのボタンが出てきます。

「開始条件」を押せば開始条件の設定に、「続行条件」を押せば続行条件の設定に行きます。

「情報」については次のページで説明します。

「開始条件」を押すと↓



左の図のボタンをどれか押すと、右の図のように時間入力ウィンドウが現れます。



条件の表示、削除

開始条件や続行条件で他Actとの繋がりがある場合は緑色の線で繋がりが表示されます。

さらに細かい他Actとの関係を見たい場合、Actを選択して「情報」ボタンを押します。

すると画面右上に選択したアクトの開始条件と続行条件が表示されます。

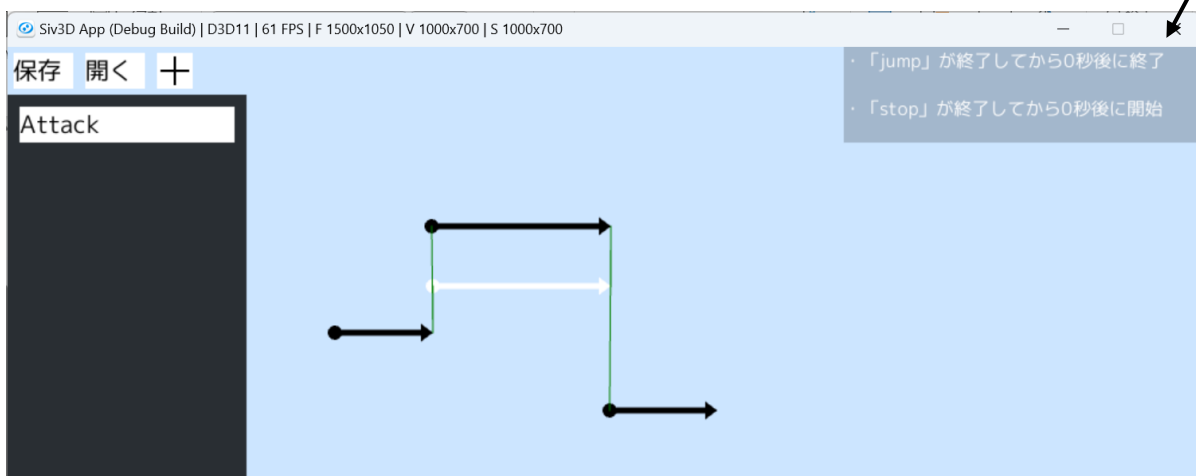
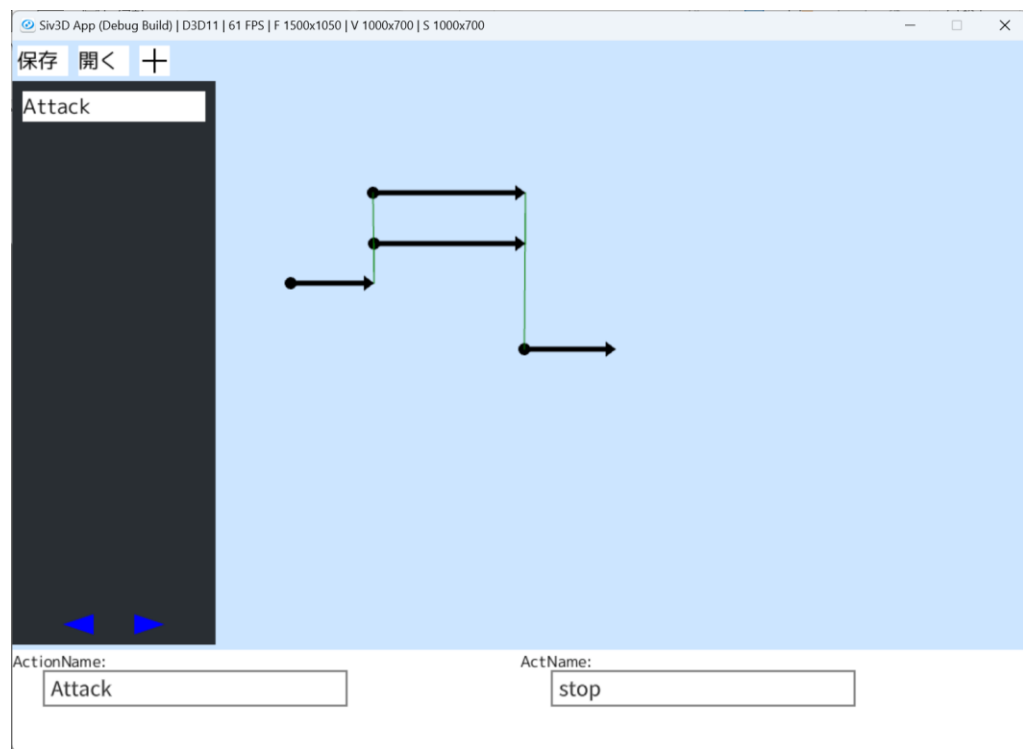
表示されている条件にカーソルを合わせて右クリックすると、その条件が削除されます。

また、1つのActに開始条件や続行条件を複数つけることもできます。

複数付けた場合、それらの条件は「または」の関係になります。

例えば

「アクションが開始してから4秒後に開始」または「act1が終了してから1秒後に開始」という条件になります。



Actionが作り終わったら保存

- 保存ボタンを押すとダイアログが表示されます。
- 保存先はなるべくCharactersフォルダーのActionJSONの中に入れておきましょう。
- 保存したJSONファイルは再度ActionGUIで開くことができます。