

Easy Calendar

User Guide

{English-US}

1) With your Unity project open, click the menu "Assets" and choose the option "Import package/Custom package...". On the open window, choose the file "EasyCalendar.unitypackage". Following that, click "All" and "Import" to import all Easy Calendar's dependencies.

2) Open the scene in which you wish to insert the calendar. On Unity's "Project" tab, browse to the folder EasyCalendar/Prefabs and choose any of Easy Calendar prefabs with built-in theme. Drag it to the scene and the calendar will be included.

3) On the tab "Hierarchy", select the created calendar game object. The inspector will show the properties of the calendar that can be manipulated:

Update Every Frame: choose whether or not to update the calendar properties every frame. Useful when making first time adjustments. Later, it may be unchecked to save performance.

Show Date Label: check it if you wish the calendar to show a label with the selected date. Useful when the calendar is closed.

Close on external clicks: if checked, any click outside the calendar area will close it.

Display Format: specify the date format to use on the label. Some formats are invalid and may trigger warnings.

Skin: select the theme used on the current calendar. Note that, after changing it, it is necessary to set new positions and sizes for the calendar itens to suit the new theme's images.

Custom skin textures: specify the textures, fonts and text colors used on the calendar, in case the chosen theme is "Custom".

Month names: names of the months that will be shown on the calendar.

Weekdays Initials: initials for the weekdays that will be shown on the calendar.

Cell size: size, in pixels, of the cells representing days.

Month Year Width: width, in pixels, of the top bar with the currently shown the month name and year.

Rects: allows you to set the positions and sizes, in pixels, for many elements of the calendar. The elements "Header", "Weekdays" and "Body" are nested within the element "Calendar"; therefore, they use a relative position. The remaining elements have absolute positioning. For the elements "Calendar" and "Icon", it is also possible to set the scale.

4) In case you need to open the calendar in Edit Mode, select the GameObject, click the menu "EasyCalendar" and choose the option "Toggle open" (CTRL+SHIFT+O). This allows you to see more easily the changes you make.

5) If you wish the calendar not to open automatically, select its GameObject and, on the inspector, search for the script "Open Calendar", select the gear icon and choose "Remove Component".

6) Run the scene and Easy Calendar will be ready for use.

EasyCalendar

Guia do Usuário

{Portuguese-BR}

1) Com seu projeto Unity aberto, clique no menu "Assets" e escolha a opção "Import package/Custom package...". Na janela aberta, escolha o arquivo "Easy Calendar.unitypackage". A seguir, clique em "All" e depois em "Import" para importar todas as dependências do EasyCalendar.

2) Abra a cena em que deseja inserir o calendário. Na aba "Project" da Unity, abra a pasta EasyCalendar/Prefabs e escolha algum dos prefabs do Easy Calendar com tema incluído. Arraste-o até a cena e o calendário estará incluído.

3) Na aba "Hierarchy", selecione o objeto calendário criado. O inspector mostrará as propriedades do calendário que podem ser alteradas:

Update Every Frame: escolhe atualizar todas as propriedades do calendário a cada frame. Útil quando se fizer ajustes pela primeira vez. Posteriormente, pode ser desmarcado para economizar processamento.

Show Date Label: marque se desejar que o calendário exiba uma label contendo a data selecionada. Útil quando o calendário está fechado.

Close on external clicks: se estiver marcado, qualquer clique em alguma área fora do calendário causará seu fechamento.

Display Format: especifica o formato da data que será exibida na label. Alguns formatos são inválidos e podem lançar avisos.

Skin: seleciona o tema utilizado nesse calendário. Note que, após mudar o tema, é necessário mudar as posições e tamanhos dos itens do calendário para que se adequem ao novo tema.

Custom skin textures: especifica as texturas, fontes e cores de texto usadas no calendário, caso o tema escolhido seja "Custom".

Month names: nomes dos meses conforme aparecerão por extenso no calendário.

Weekdays Initials: iniciais dos dias da semana que aparecerão no calendário.

Cell Size: tamanho, em pixels, das células representando os dias.

Month Year Width: largura, em pixels, da barra superior com o nome do mês e ano exibidos no momento.

Rects: permite escolher a posição e tamanho, em pixels, de vários elementos que formam o calendário. Os elementos "Header", "Weekdays" e "Body" estão aninhados ao elemento "Calendar"; por isso, têm posicionamento relativo a esse. Os demais elementos têm posicionamento absoluto. Para os elementos "Calendar" e "Icon", é possível também setar a escala.

4) Se precisar abrir o calendário em Edit Mode, selecione o GameObject, clique no menu "EasyCalendar" e escolha a opção "Toggle Open" (CTRL+SHIFT+O). Isso permite ver mais facilmente as alterações feitas.

5) Se desejar que o calendário não abra automaticamente, selecione seu GameObject e, no inspector, procure pelo script "Open Calendar", selecione a engrenagem e escolha "Remove Component".

6) Rode a cena e o Easy Calendar estará pronto para uso.