

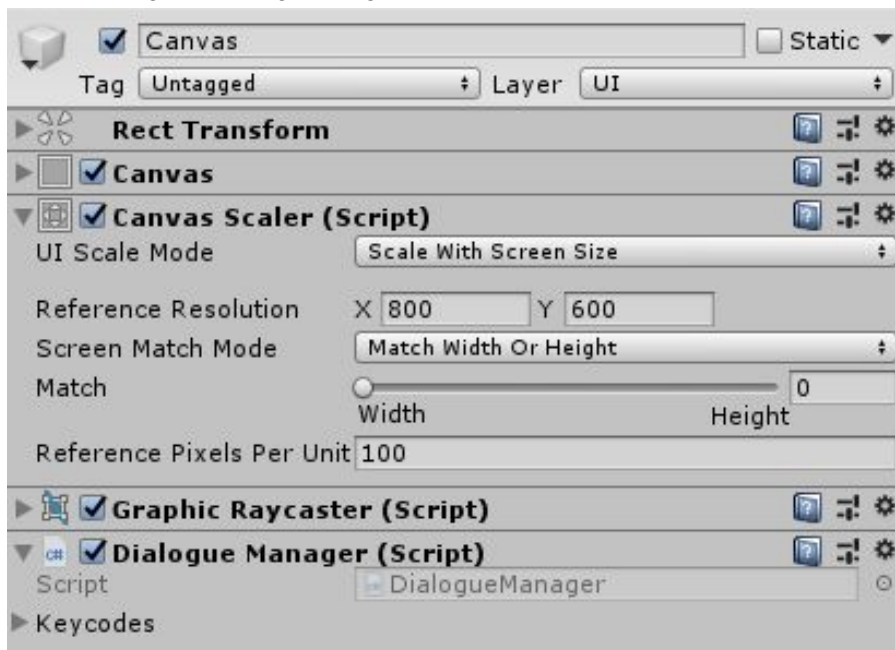
Dialog system tutorial

1. Setup

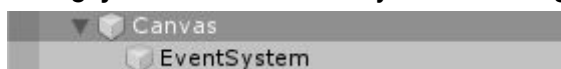
Dialoogmanager

Zorg dat er een canvas object in de scene staat die zo is opgezet:

- Canvas Scaler > UI scale mode > Scale with screen size
- Voeg een dialog manager toe



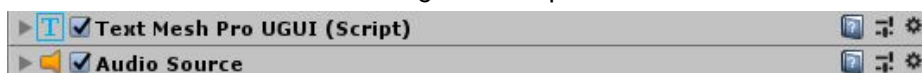
Belangrijk!! Er moet een eventsysteem aanwezig zijn.



DialoogBox

Als er een andere dialoog visual nodig is dan moet hij zo worden opgezet:

- Resources > Prefab > DialogueBox en pas die aan



2. Maak dialoog

Ga naar Assets > Dialog

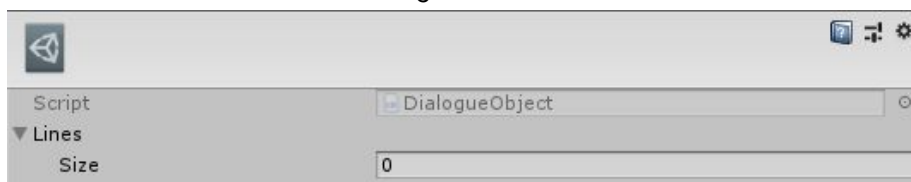


Rechter muis in de folder > Create > Dialogue Object



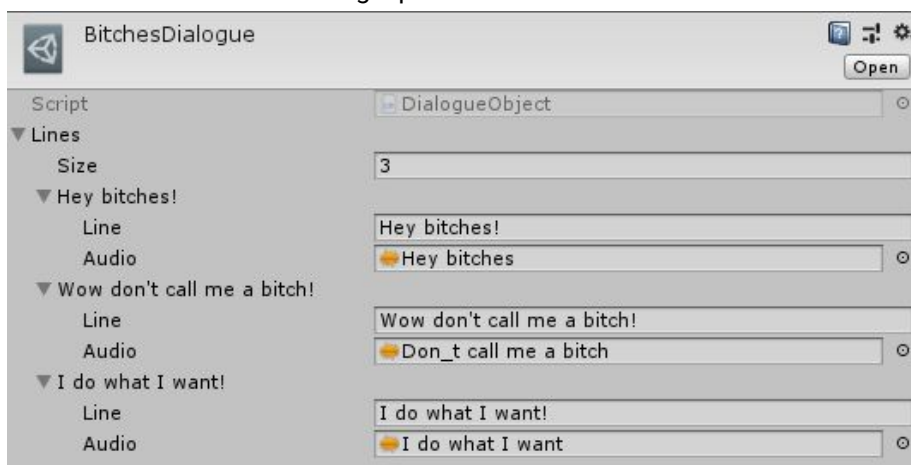
In de inspector zie je dit:

- De size is het aantal dialoog



Wanneer je het dialoog gaat invullen:

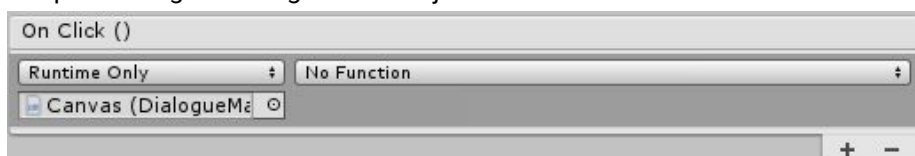
- Per lijn heb je audio en text
- Deze worden linear afgespeeld



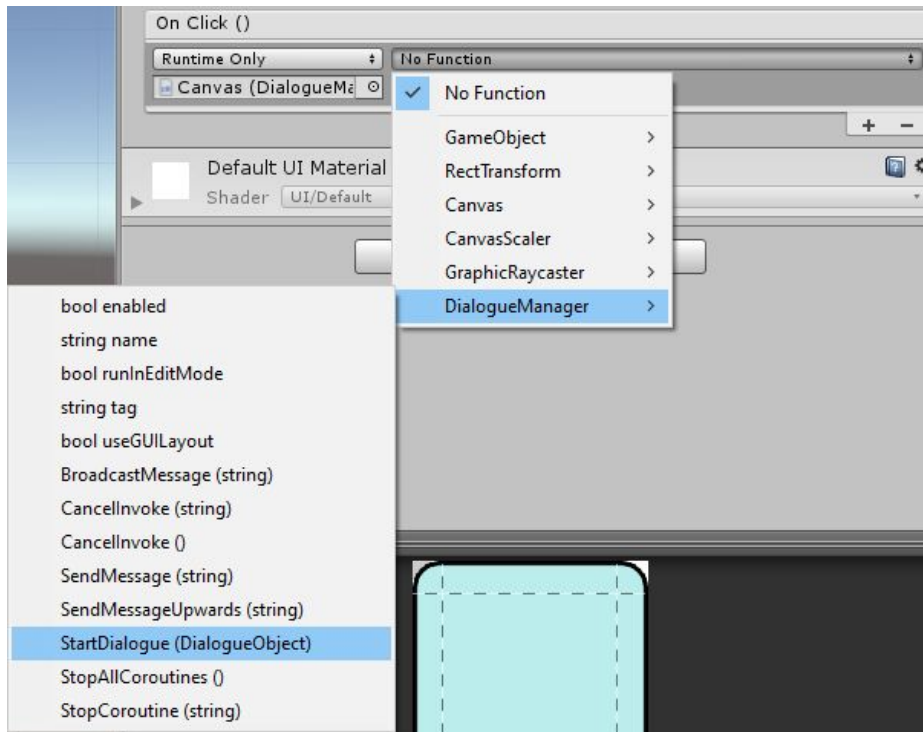
3. Implementeer dialoog

In code creëer een public unity event.

Sleep de dialogue manager in het object.



Zet de functie naar Dialogue Manager > Start Dialogue



Voeg dan het dialog object dat moet worden afgespeeld voor dit event.

