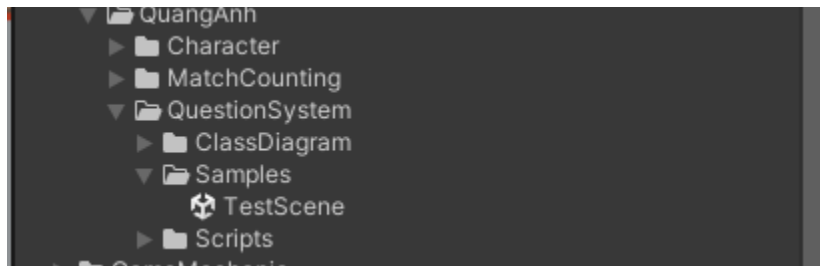


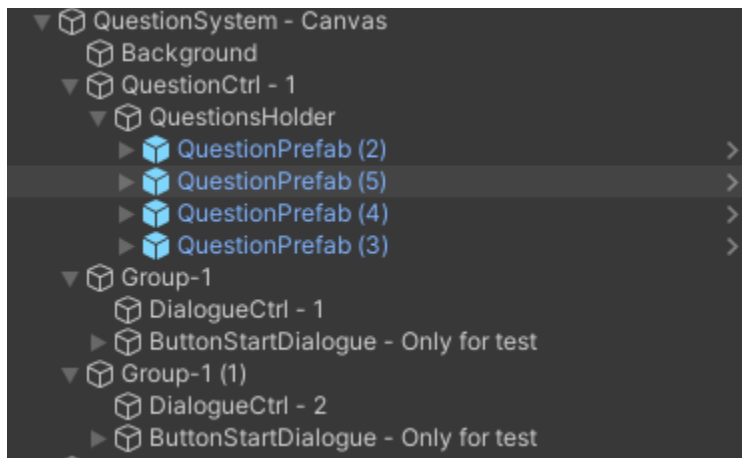
Quy trình dựng question-system

Scene này nằm ở

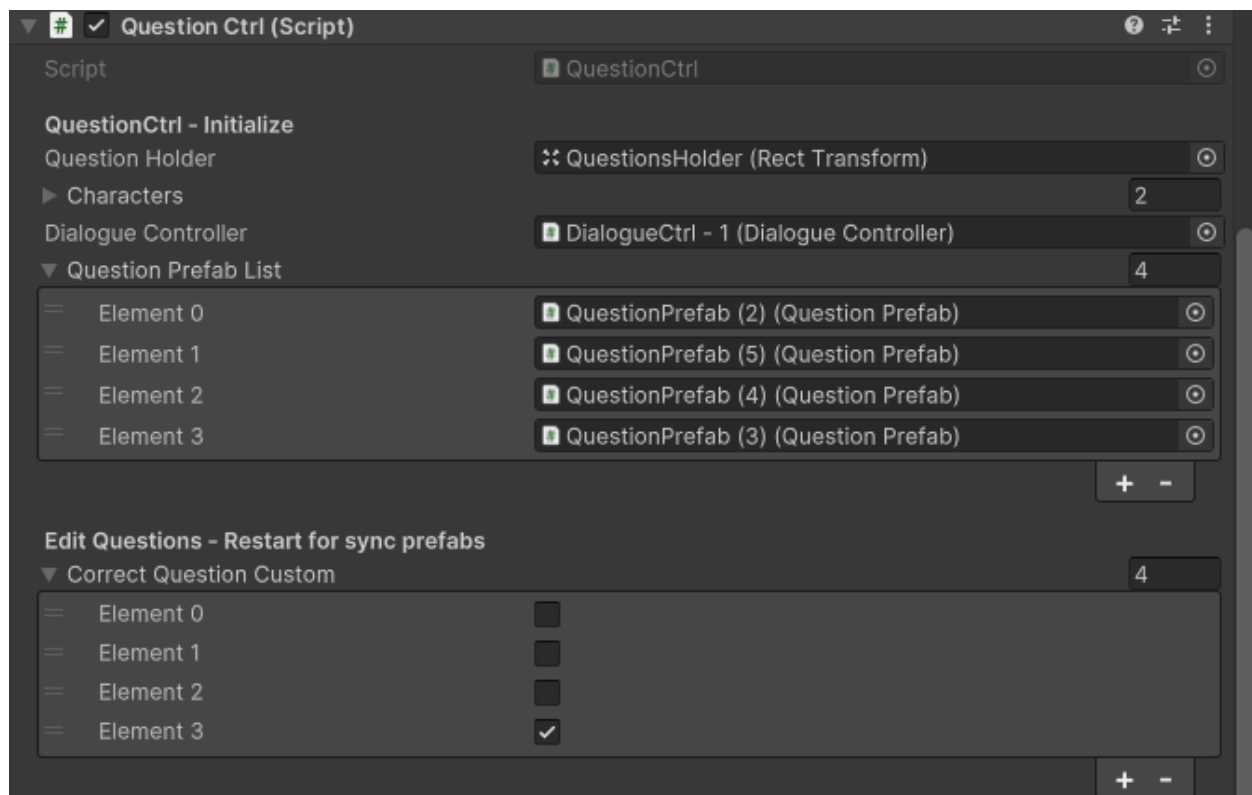


QuangAnh/QuestionSystem/Samples/TestScene

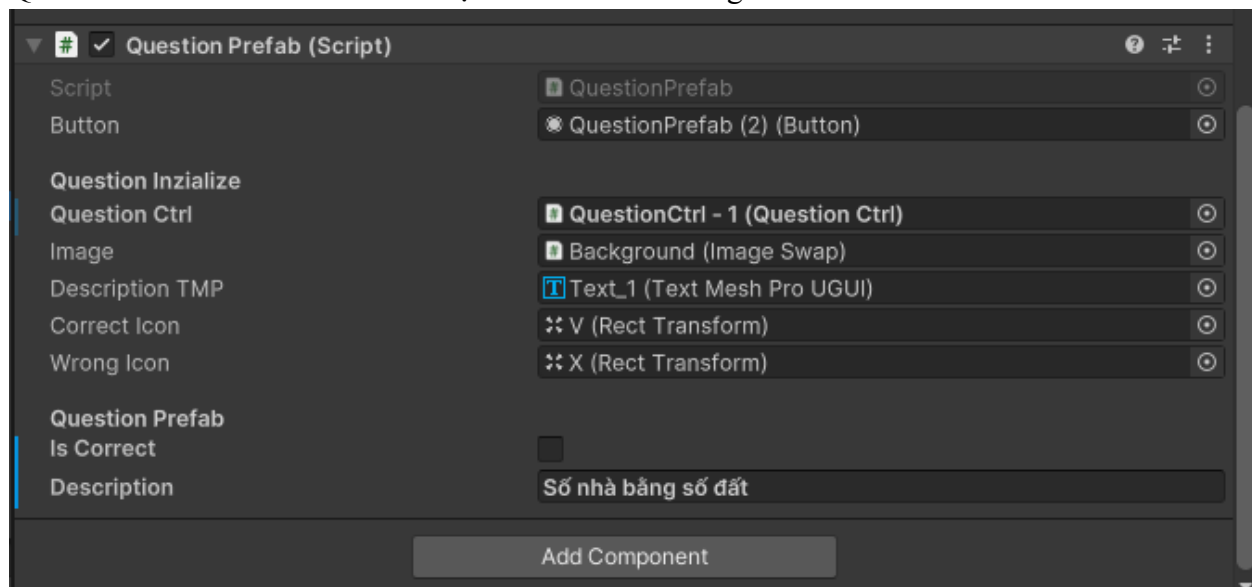
Cấu trúc của question system



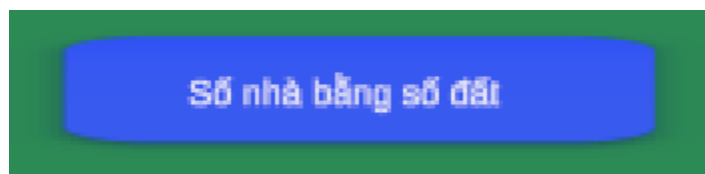
QuestionCtrl – kiểm soát các question prefab dùng để xử lý đúng sai và tùy chỉnh câu đúng / sai



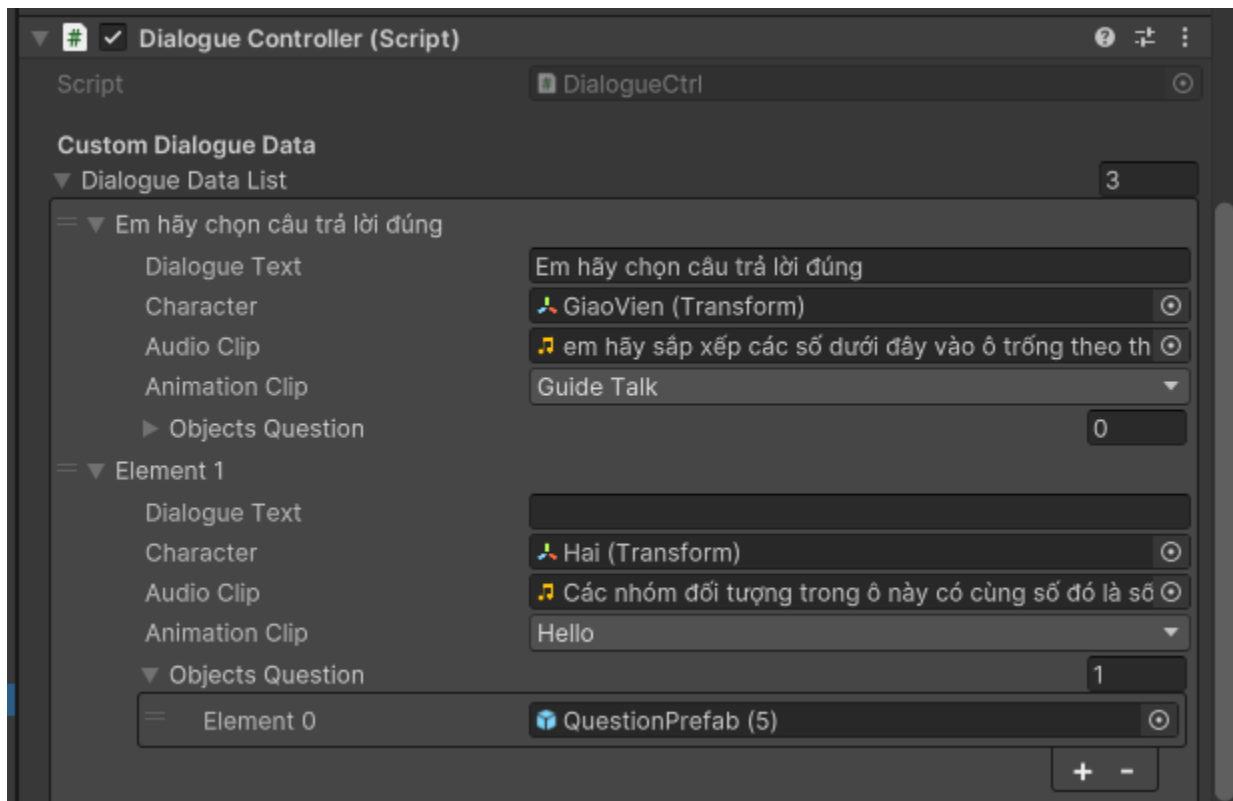
QuestionPrefab – kiểm soát hiển thị câu hỏi và biến đúng sai



Hình ảnh trong game



DialogueCtrl – kiểm soát các dialogueData cho phép chạy tuần tự các dialogueData

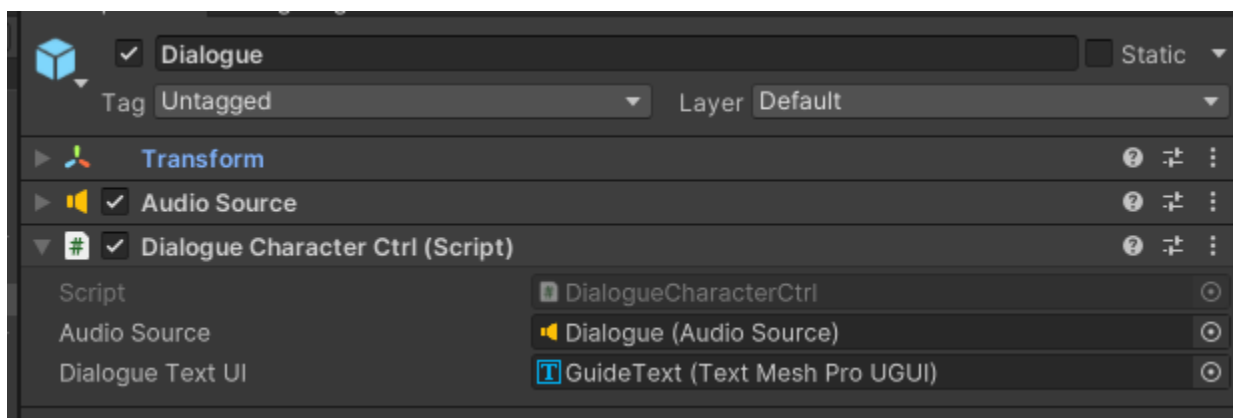


DialogueData – quản lý các thông tin kích hoạt dialouge

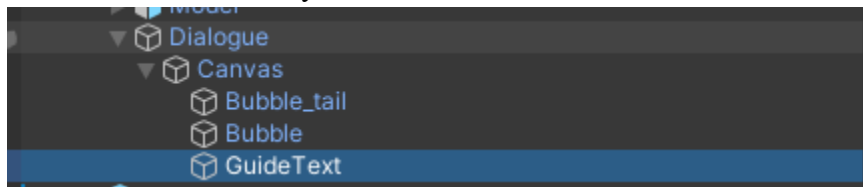
Yêu cầu: Character sẽ có cấu trúc như sau



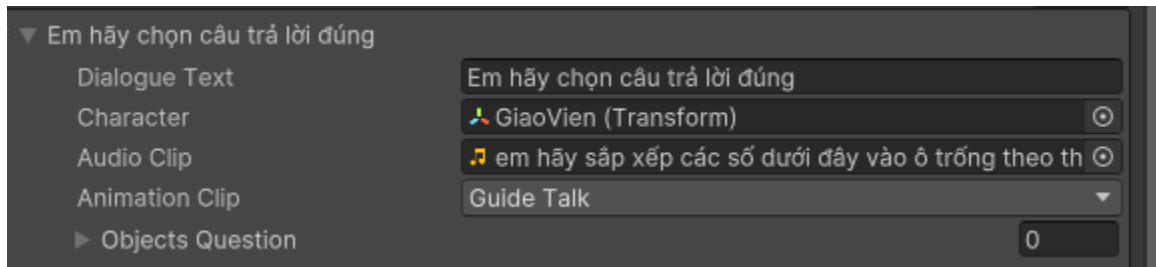
Trong đó, Dialogue là cái mới kiểm soát audioScoure và textMeshPro



TestMeshPro nằm ở đây



Cấu trúc dialogueData như sau



DialogueText – Text hiển thị lên textmeshpro mà dialogueCharacterCtrl quản lí

Character là transform dùng để lấy animator ở model / audioScoure và textmesPro mà dialogueCharacterCtrl quản lí

AudioClip dùng để chạy âm thanh vào audioScoure

AnimationClip – Enum chứa các loại Animation có thể có (chọn sai thì sẽ DebugWarning -1)

ObjectQuestion – Các GameObject khi chạy sẽ active (nếu chưa active) - tùy ý chỉnh sửa

DialogueCtrl với QuestionCtrl chạy riêng biệt dialogueCtrl chỉ kích hoạt các gameObject cần active (ở trường hợp này là questionPrefab vì questionPrefab sẽ Hide() khi start())

ButtonTest – hàm StartDialogue() để chạy dialogue

