

タッチジョイパッド取扱説明書

◆概要◆

スマートフォンやタブレットPC向けのアプリに使える、画面タッチ型ゲームパッドのアセットです。

シンプル構成で十字キー(アナログ入力)1個、ドラッグエリア1個、ボタン4個を搭載し、マルチタッチにも対応

出力値をグローバル変数とし、どのスクリプトからでも「TouchJoyPad.変数名」で参照可能。

シーンに入れてすぐ使える！を目指しました。

※注意！！C#で組んでいるため、Javascriptからの参照は正常に動作しない場合があります。

◆使用方法◆

1. プレファブ「Canvas_TouchJoyPad」をシーンにドラッグ
2. シーンにイベントシステム(EventSystem)がなければドラッグ
3. キー配置を変更したい場合は子オブジェクトRect Transform内のPosX、PosY、Width、Heightを調整
使わないキーやボタンはScale値を0に変更。
4. キーのグラフィックを変更したい場合はSprite形式のテクスチャを用意し、SourceImageを変更
5. オブジェクトにスクリプトを実装、下記変数を参照し、動作に反映させる。
(スクリプトはユーザの方でご用意下さい)

※テスト用のシーン「TouchJoyPadTest」でゲーム動作例を確認できます。

スクリプト「MainCharacterController(C#)」内で具体的な実装例が確認出来ます。

ビルドしてモバイルにインストールするか、Unityリモートアプリで動作テスト可能です。

◆変数リファレンス表◆ (TouchJoyPad.変数名で使用)

ϵ ψ	bool			Vector2	float
⬇ ⬆	Push⬇ ⬆	Down⬇ ⬆	Up⬆ ⬇	XYv ⬆	h ⬆E⬆
⬆ ⬇ ⬆	⬆ ⬆ ⬆ ⬆ ⬆ ⬆	⬆ ⬆ ⬆ ⬆	⬆ ⬆ ⬆ ⬆	⬆ ⬆ ⬆ ⬆	⬆ ⬆ ⬆ ⬆E⬆
⬆ ⬆ ⬆	JoyKey	JoyKeyDown	JoyKeyUp	JoyKeyAxis	JoyKeyAttenuationValue
⬆ ⬆ ⬆ ⬆ ⬆	TouchDrag	TouchDragDown	TouchDragUp	TouchDragAxis	TouchDragAttenuationValue
⬆ ⬆ ⬆	Button01	Button01Down	Button01Up	-	-
⬆ ⬆ ⬆	Button02	Button02Down	Button02Up	-	-
⬆ ⬆ ⬆	Button03	Button03Down	Button03Up	-	-
⬆ ⬆ ⬆	Button04	Button04Down	Button04Up	-	-

Touch Joy Pad Manual

✧ Summary✧

It can be used in app for the smartphone or tablet PC, and is the asset of the screen touch-type game pad.

In simple configuration, is equipped with a 1 Joy keypad (analog), 1 drag area and 4 buttons, also a multi-touch supported.

The output value as a global variable, can be referred to in the "TouchJoyPad. Variable name" from any script.

I'm aiming for ready-to-use to put to the scene!

✧ **Caution! ! It constitutes C #, references from the Javascript might not work properly.**

✧ How to use✧

1.Drag the Prefab "Canvas_TouchJoyPad" to scene

2.Drag if there is no "Event System" to scene.

3.Change "PosX, PosY, Width, Height" in the child object Rect Transform If you want to change the key layout
The keys and buttons that do not use change the Scale value to 0.

4.If you want to change the graphics, by preparing a "Sprite format" texture, applied to "SourceImage"

5.To implement the script to the object, referring to the following table of variables, and to reflect on the operation.
(Please prepare the script in your own)

✧ You can see the game operation example in the scene for the test "TouchJoyPadTest".

Specific implementation in the script "MainCharacterController" it can be confirmed.

It is installed on the mobile after the build, or it can operate test in "Unity remote" app.

✧ Variable Reference Table✧

Format	bool			Vector2	float
Content	Push	Down	Up	XY-Axis Val.	Attenuation Val.
Description	Pressing	Moment pressed	Moment leaved	Each axis value	Attenuation rate
Joy key pad	JoyKey	JoyKeyDown	JoyKeyUp	JoyKeyAxis	JoyKeyAttenuationValue
Drag area	TouchDrag	TouchDragDown	TouchDragUp	TouchDragAxis	TouchDragAttenuationValue
Button 01	Button01	Button01Down	Button01Up	-	-
Button 02	Button02	Button02Down	Button02Up	-	-
Button 03	Button03	Button03Down	Button03Up	-	-
Button 04	Button04	Button04Down	Button04Up	-	-