PhilVoiceTrigger constructor

🡪 PhilVoiceTriggerManager : Singleton<PhilVoiceTriggerManager>

🡪 .GetTrigger 🡪 Shoot(But also on kill) 🡪 .RunTrigger 🡪 Play clip or copy clip to queue

PhilVoiceManager

De basis uitleg:

Bij het aanmaken van een PhilVoiceTrigger moet je een event en een lijst met actions mee geven. Deze basiswaarden worden in de constructor gebruikt om de startwaarden voor de voicetrigger klaar te zetten.

Verder is er een copy functie die een kopie van de philvoicetrigger meegeeft. En verschillende overloaded “Shoot” methodes. Hierin wordt de trigger uitgevoerd adhv de “Run trigger” methode. (Wordt zo nog besproken)

Onder de PhilVoiceTrigger klasse vind je de PhilVoiceTriggerManager singleton. Hier vind je 2 functies en een methode in terug.

RunTrigger() 🡪 Er wordt gekeken of “Hold” false is (Het nut van deze hold snap ik niet). Verder wordt er gekeken of de Bool functie “VoicelinesBlocked()” false returned. Als deze voorwaardes voldaan worden wordt de juiste geluids-clip adhv de meegegeven triggerwaarde. Van deze clip wordt dan één instantie afgespeeld.

GetTrigger() 🡪 Hier wordt de bestaande lijst met trigger-events in de klasse overlopen. Elk item wordt afgegaan. Als het met de functie meegegeven trigger gelijk is aan een trigger in de triggerlijst in onze klasse zal deze trigger de “shoot” functie uitvoeren. Hierin wordt de geluidsclip afgespeeld.

VoicelinesBlocked() 🡪 Deze functie geeft true of false terug adhv de situatie. Als er een voiceline cooldown (korte periode tussen elke voiceline) is, kan er geen nieuwe voiceline afspelen. Of bijvoorbeeld een stuk in het spel waar je geen voicelines kan triggeren. In deze situaties geeft deze true weer. Als dit niet het geval is zal deze false weergeven.

Om dit alles op te roepen gebruik je onderstaande lijn

PhilVoiceTriggerManager.Instance.GetTrigger(VOICELINE\_EVENT.???);

Er wordt een instantie van de PhilVoiceTriggerManager opgeroepen. De functie “GetTrigger” wordt hierop gebruikt, met het juiste doorgegeven voiceline event.

Vervolgens zal er in de GetTrigger een “shoot” methode worden uitgevoerd, waarin de RunTrigger methode uitgevoerd wordt, en de geluidsclip afgespeeld wordt.

Mijn opdracht: De PhilVoiceTriggerManager klasse gebruiken om er voor te zorgen dat elke keer als er een enemy gekilled wordt, er een geluidje wordt afgespeeld.