

Manuel d'utilisation Inspector

Guillaume Jeannin GPR919



Introduction

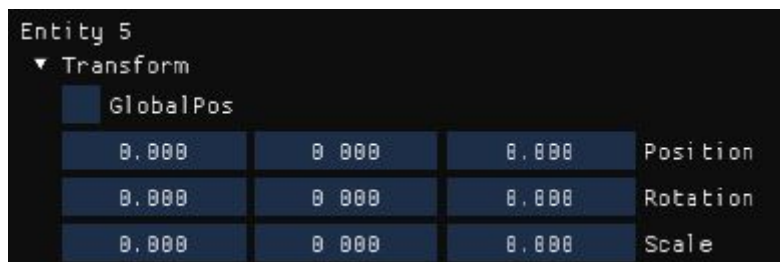
Ce tool est à destination des troisième années, son rôle est d'afficher et de modifier les paramètres des composants des entités de la scène.

J'ai été chargé d'implémenter l'interface pour ajouter et supprimer des composants aux entités ainsi que d'afficher, modifier et ajouter de nouveaux tags et layers.

Utilisation

L'inspecteur s'utilise en sélectionnant une entité via la hiérarchie, les composants de l'entité sont alors affichés.

Exemple Transform :



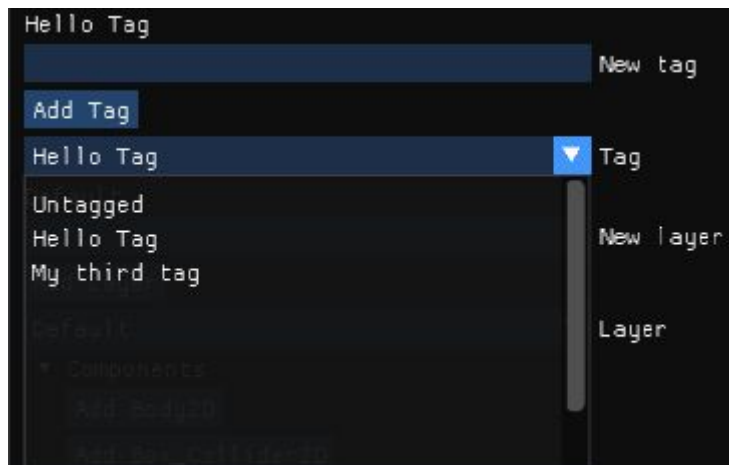
Pour ajouter ou retirer un composant il suffit de presser le bouton correspondant.



Les boutons pour supprimer un composant n'apparaissent que si l'entité a ce composant.

Le tag et la layer de l'entité sont affichés, sélectionner un autre tag ou layer il faut ouvrir le dropdown et en sélectionner parmi les tags et layers existants.
 Pour ajouter un nouveau tag ou une nouvelle layer, il faut taper son nom puis presser le bouton ajouter.

Exemple Tags :



Modification du code

L'inspecteur est ajouté dans l'editor_tool_interface et dans l'editor_tool_manager.
 Le code de l'inspecteur est dans inspector.cpp et inspector.h

Pour augmenter la capacité de tags ou de layers, il suffit d'agrandir les arrays tags et layers initialisés lignes 50 et 51.

```

48 |         rendererViewer_.DrawImGui(selectedEntity);
49 |     }
50 |     const char* tags[] = {"Untagged", "", "", "", "", "", "", "", "", ""};
51 |     const char* layers[] = {"Default", "", "", "", "", "", "", "", "", ""};
52 |
53 |     std::vector<std::string> strings =
54 |         engine_.GetComponentManagerContainer().sceneManager.GetTags();
    
```

Pour ajouter un autre type de composant, il faut créer un bouton ajouter et un bouton delete en remplaçant le type du composant dans les fonctions d'ajout et de suppression des boutons et dans le label des boutons

Exemple Transform :

```

161 |
162 |     if (ImGui::Button(label: "Add Transform3D"))
163 |     {
164 |         entityManager_.AddComponentType(
165 |             selectedEntity, componentType: EntityMask(ComponentType::TRANSFORM3D));
166 |     }
    
```

```

269 |
270 |     if (entityManager_.HasComponent(
271 |         selectedEntity, componentType: EntityMask(ComponentType::TRANSFORM3D)))
272 |     {
273 |         if (ImGui::Button(label: "Delete Transform3D"))
274 |         {
275 |             entityManager_.RemoveComponentType(
276 |                 selectedEntity, componentType: EntityMask(ComponentType::TRANSFORM3D));
277 |         }
    
```