

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.

Utilisation

L'inspecteur s'utilise en sélectionnant une entité via la hiérarchie, les composants de l'entité sont ensuite affichés. Les valeurs de chaque paramètre sont ensuite affichées et modifiables directement en écrivant dans le champ.

Il y a également un bouton pour ajouter et retirer un component.

Cependant ce fonctionnement n'est pas encore implémenté et n'est donc que son fonctionnement théorique.

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

Actuellement il s'y trouve majoritairement du ImGui pour l'interface des composants transform.