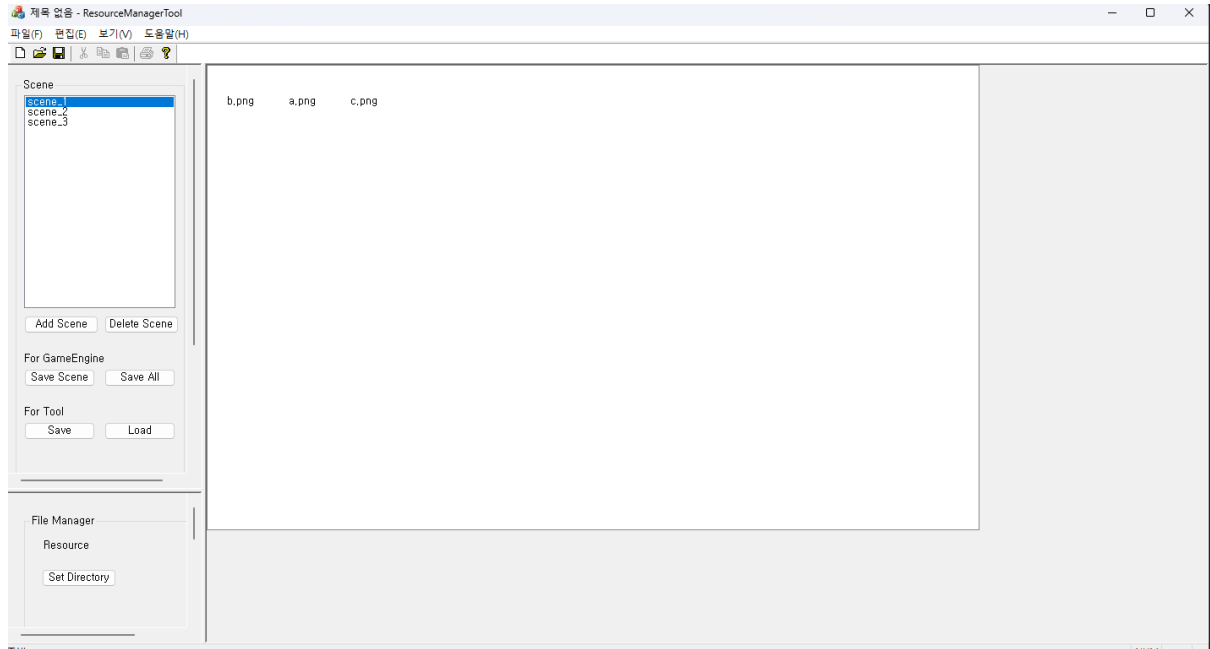


How To Use ResourceMangerTool (1.1)





SceneManager view

Add Scene : 새로운 씬을 추가합니다. 이름을 지정할 수 있습니다.

Delete Scene : 선택한 씬을 지웁니다.

For GameEngine

Save Scene : 선택한 씬을 저장합니다.

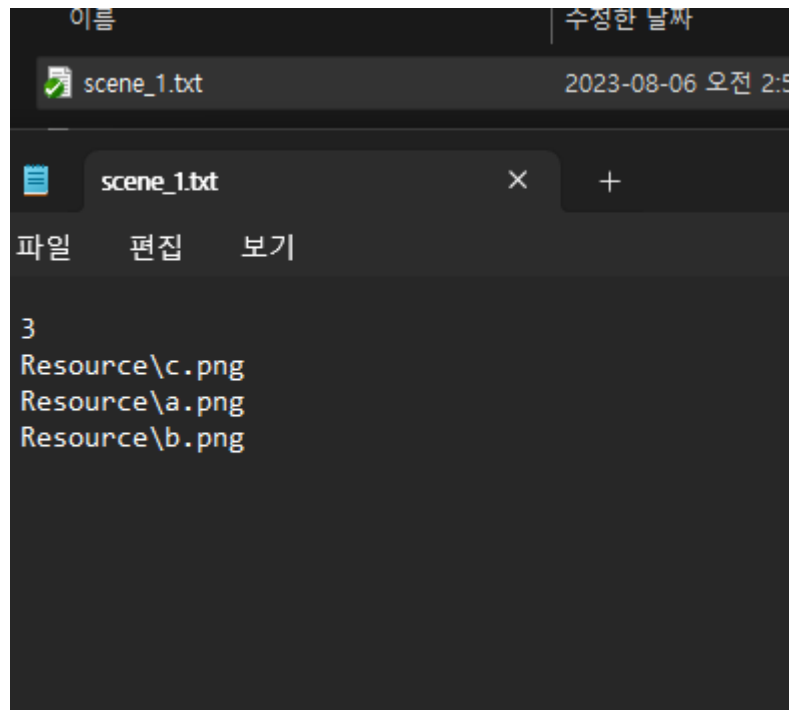
Save All : 모든 씬을 각각의 파일로 저장합니다.

위의 저장 방식은 모든 내부 파일이 지정한 경로부터 저장됩니다.

지정한 scene이름으로 자동 저장되고, txt 파일로 저장됩니다.

ex) D:\GA5th2Q_Project\BarleyTea\5_Project\FlowerGarden\Resource 폴더를 상대 경로로 지정하고,

D:\GA5th2Q_Project\BarleyTea\5_Project\FlowerGarden\Resource*.png 파일이 scene_1에 저장되었을 경우, Resource*.png만 저장됨.



파일 개수

파일들

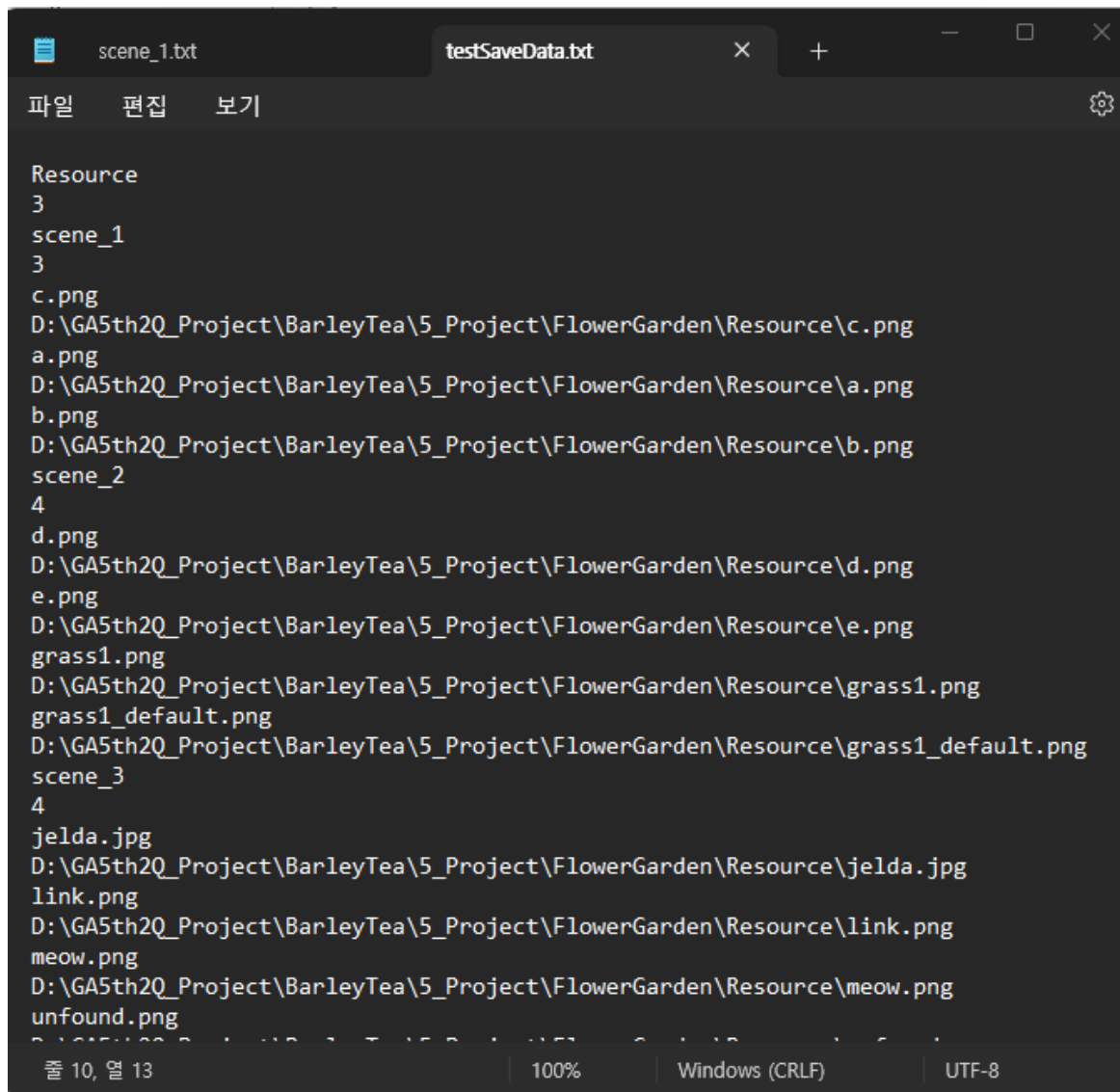
For Tool

Save : 모든 파일을 저장합니다..!

이 때 파일들은 절대 경로로 저장됩니다.

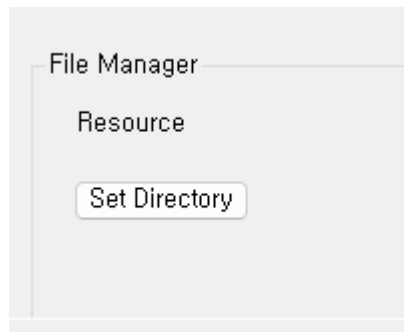
~~저장할 시점에 scene에 저장된 파일 경로에 파일이 없으면 그 파일은 저장되지 않습니다.~~

→ 파일이 있어도 저장함.(1.1)



Load : 모든 파일을 불러옵니다.

지정된 경로에 파일이 없을 경우 해당 파일은 불러오지 않습니다.

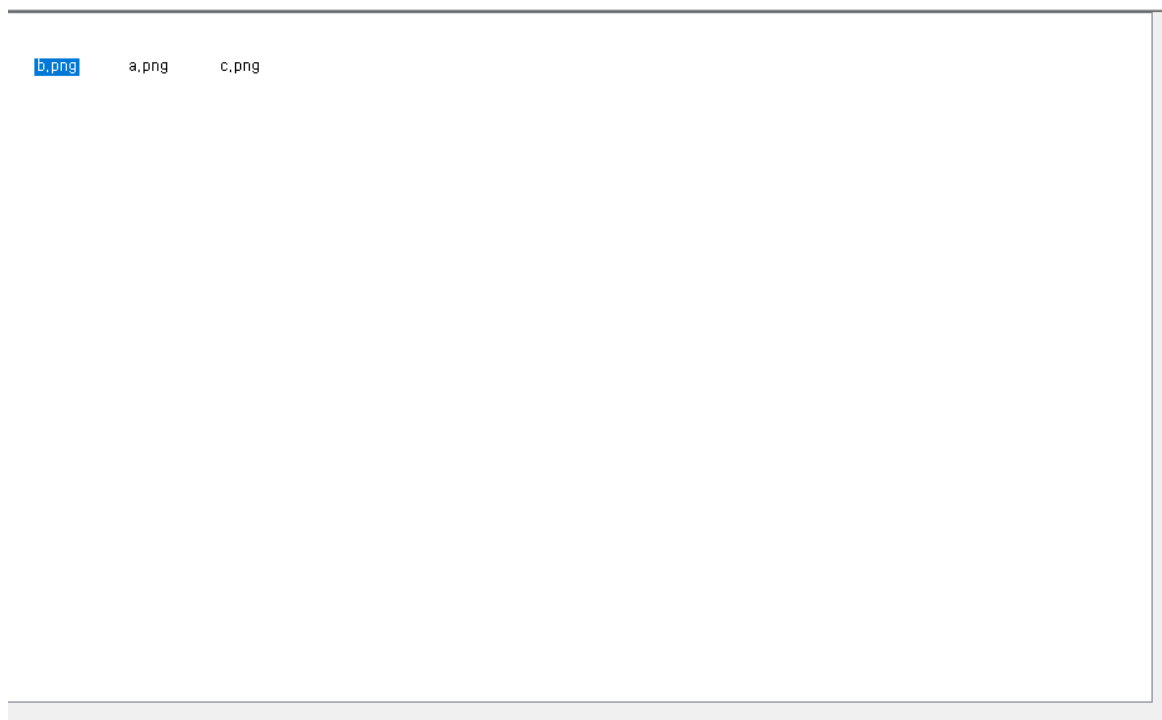


Set Directory :

상대 경로를 지정합니다.

ex) D:\GA5th2Q_Project\BarleyTea\5_Project\FlowerGarden\Resource를 선택할 경우

Resource로 저장.



파일을 드래그 해서 해당 scene에 넣습니다.

파일을 선택해서 delete키를 누를 경우 해당 파일을 삭제합니다. (1.1)

1.1 수정)

파일 수가 3개인데 그 중 파일이 실제로 존재하는게 없을 경우 이 때 저장한 것이 로드할 때 문제가되므로 수정해야 함. → 수정 완료

scene에 파일 삭제 기능 추가할 것 → 추가 완료