

# Slots прототип

## • Короткий опис

Це прототип універсальних слотів, з можливістю замінити графіку і записати готові слоти в гру.

Вони підтримують 3 формати слотів 3x3, 4x3 і 5x3.

Є різні бонусні слоти, такі як:

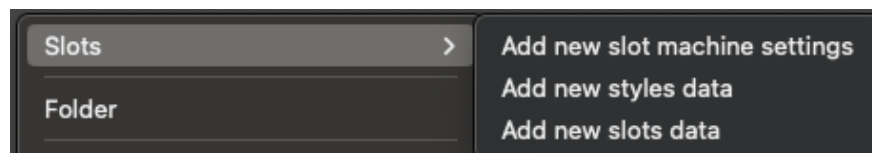
- Wild - це універсальний слот для доповнення комбнацій
- Scatter - це слот, який при певній кількості на полю дає безплатні спіни
- Multiplier - це слот, який при наявності 2 штук на полі дає x2 на 10 секунд

Для Scatter і Multiplier є спеціальні анімації які проігруються після випадання.

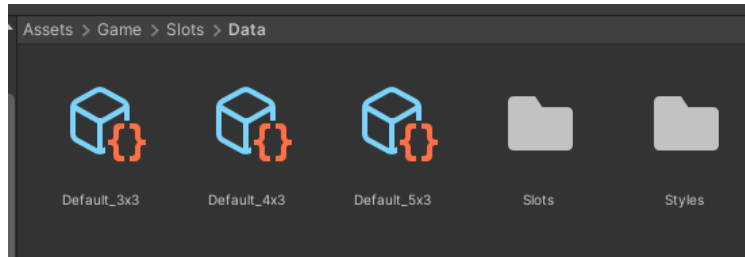
Всю графіку вам мають художники відправляти по шаблону, і її треба буде замінити в конфігураційних файлах.

## • Як налаштовуються слоти

Слоти можна налаштувати візуальний вигляд, слоти які випадають (нагороди за кількість в лініях, шанс випадання), можливі комбінації та розміри поля. Все це налаштовується через ці три ScriptableObject:



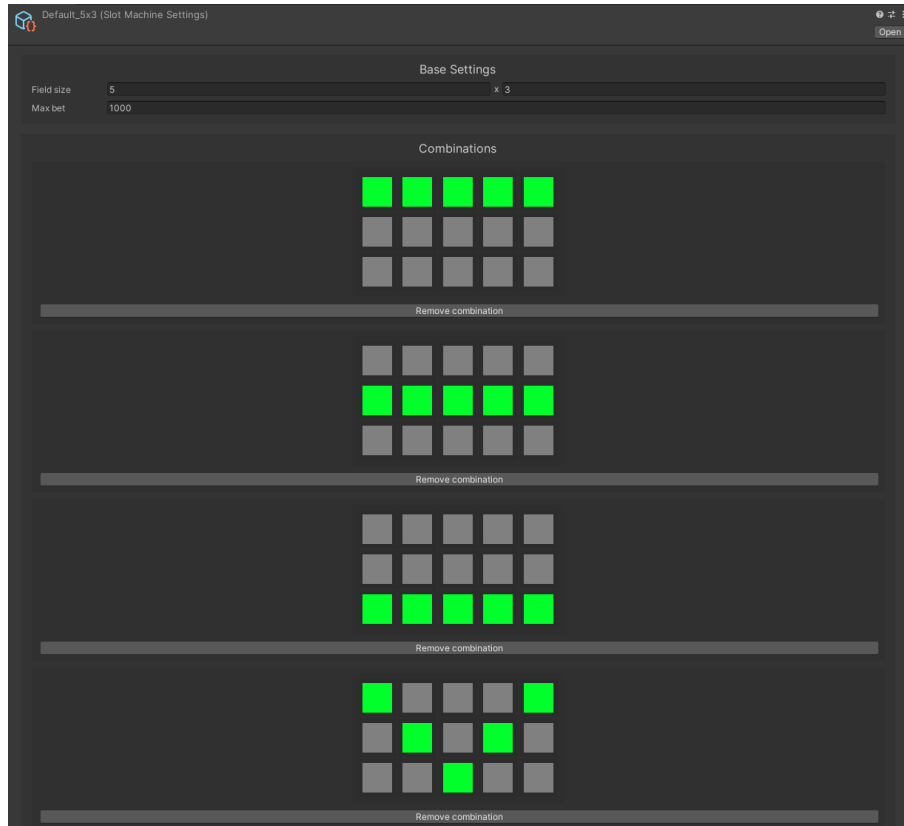
У прототипі вже є дефолтні файли конфігурації за посиланням:



Тут уже є налаштування для слот машин (3x3, 4x3 та 5x3), також є папка з прикладом налаштування слотів і стилю для слот машини.

У файлі налаштування слот машини можна налаштувати наступні пункти:

- Розміри поля
- Максимальну ставку
- Можливі комбінації

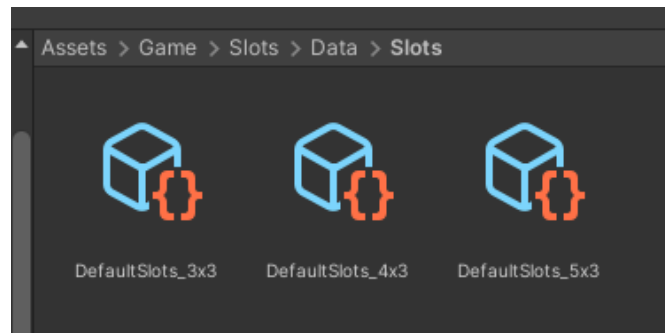


У файлі налаштування слотів можна налаштувати:

- Спрайти слотів
- Спрайти підсвітки слотів коли вони в комбінації або активні
- Призи і множителі
- Шанс випадання кожного слота

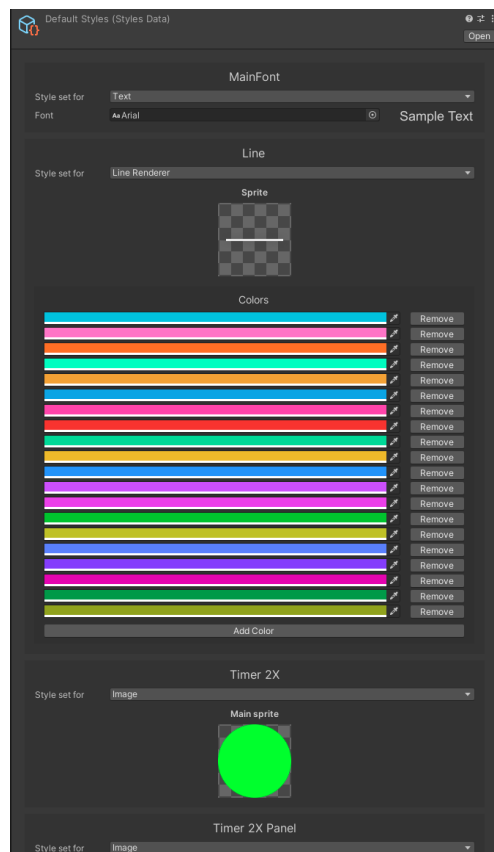


Будьте уважні, файли для слотів є різні, в залежності від розмірів поля, тому що для кожного розміра поля свої значення в комбінаціях.



У файлі налаштування стилю можна налаштувати:

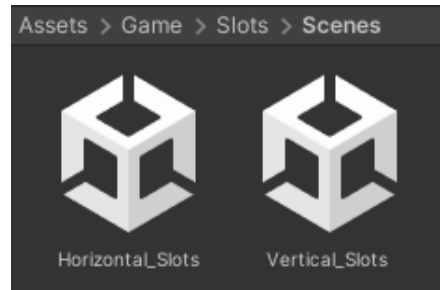
- Шрифт
- Спрайти для панелей, фонів
- Спрайти для кнопок і перемикачів
- Текстуру для показу лінії і кольори лінії
- Картинки букви для анімацій Multiplier і Free Spins



Для своїх слотів **РЕКОМЕНДУЄТЬСЯ** створити свій файл стилю або інший потрібний, файли з прототипу редагувати не бажано.

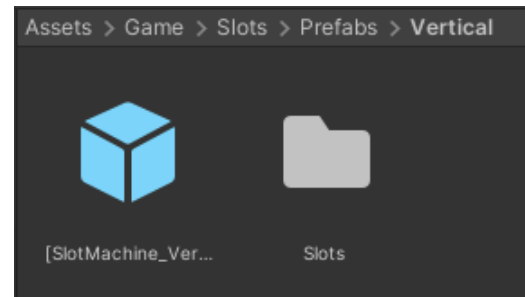
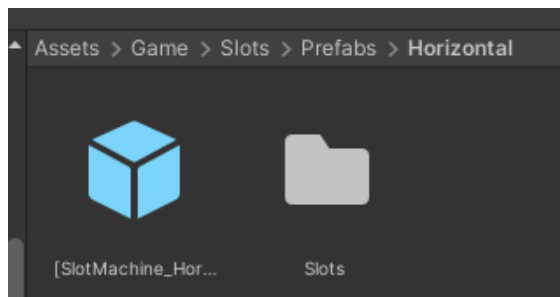
- **Як додати слоти в гру**

В прототипі є готові сцени з налаштованими дефолтними слотами:

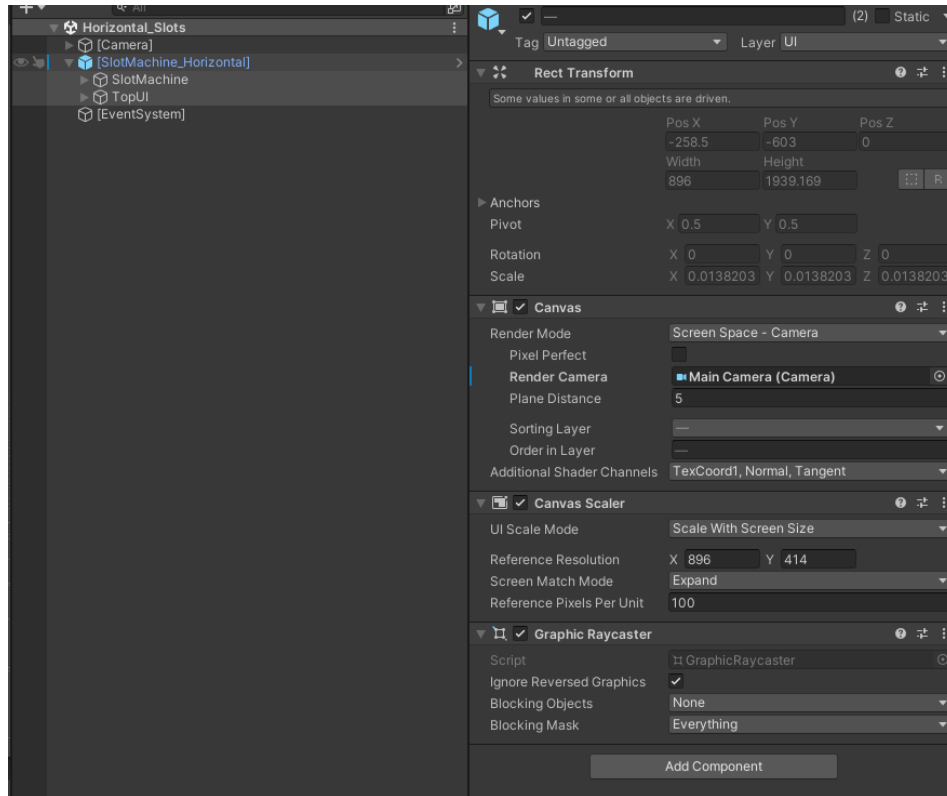


Є горизонтальний і вертикальний варіант слотів.

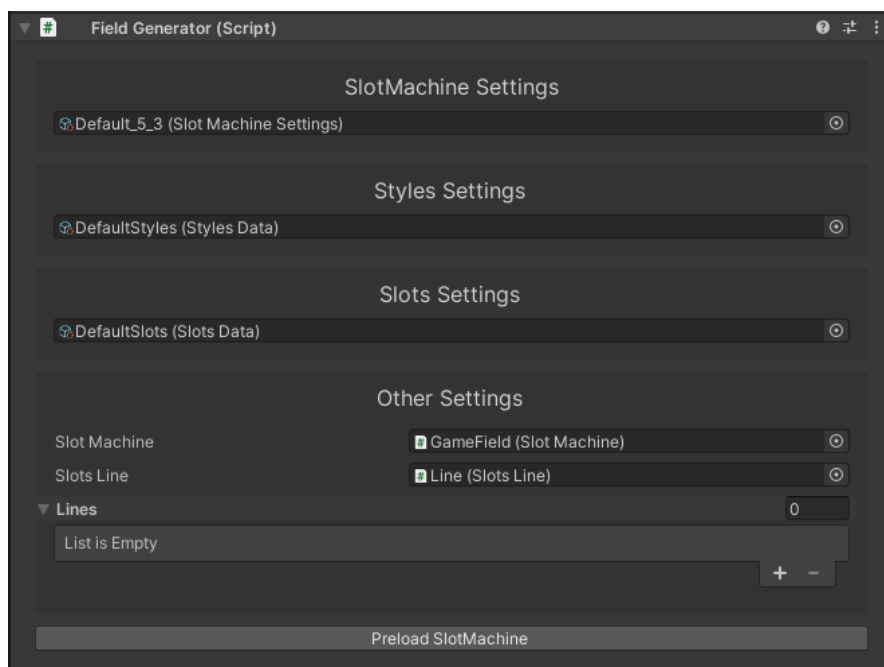
Для додавання слотів у свої ігри можете продублювати ці сцени і закинути собі в білд, або використати префаби які є на сценах, або в цих папках:



При закидуванні префабу на сцену **ОБОВ'ЯЗКОВО** треба на канваси задати камеру:



У всіх обох префабах є два керуючих скрипта з якими вам потрібно працювати, перший з них це FieldGenerator:

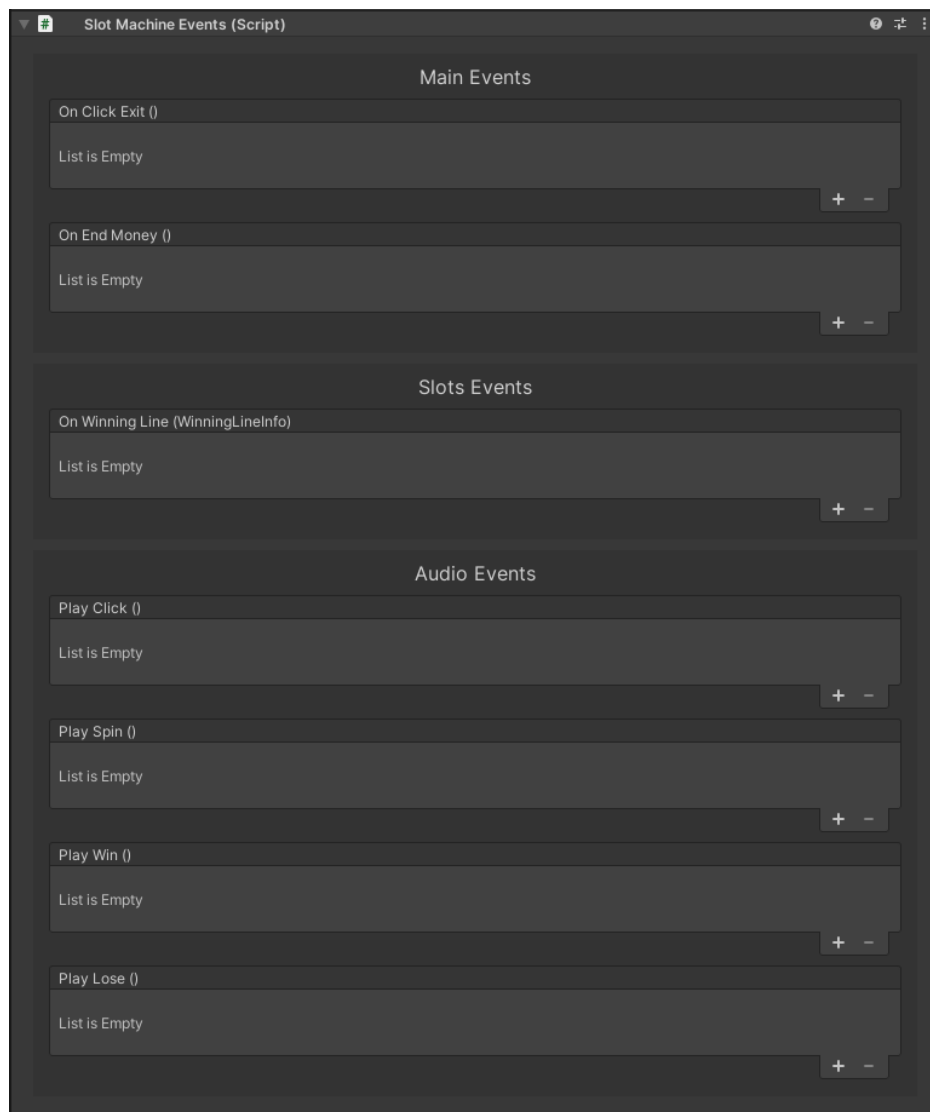


Цей скрипт генерує поле за конфігураційними файлами, вам потрібно лише вибрати їх, інші налаштування чіпати не потрібно.

При зміні налаштування слот машини, стилю або слотів стається автоматичний апдейт префаба, тобто підгружається стиль, слоти і налаштування поля. Якщо вам потрібно вручну підгрузити то можна нажати на кнопку Preload SlotMachine.

При старті сцени цей скрипт автоматично підгружає всі налаштування для надійності.

Другим керуючим скриптом є SlotMachinEvents:



Це скрипт з івентами слот машини, а саме:

- Івенти на нажимання кнопки закрити слот машину
- Івент про закінчення монет, на який треба навісити показ панелі, що закінчилися гроші і як їх отримати
- Івент на який можна підписатися і отримати інформацію про випадання ліній
- Звукові івенти на Click, Spin, Win і Lose для додавання озвучки

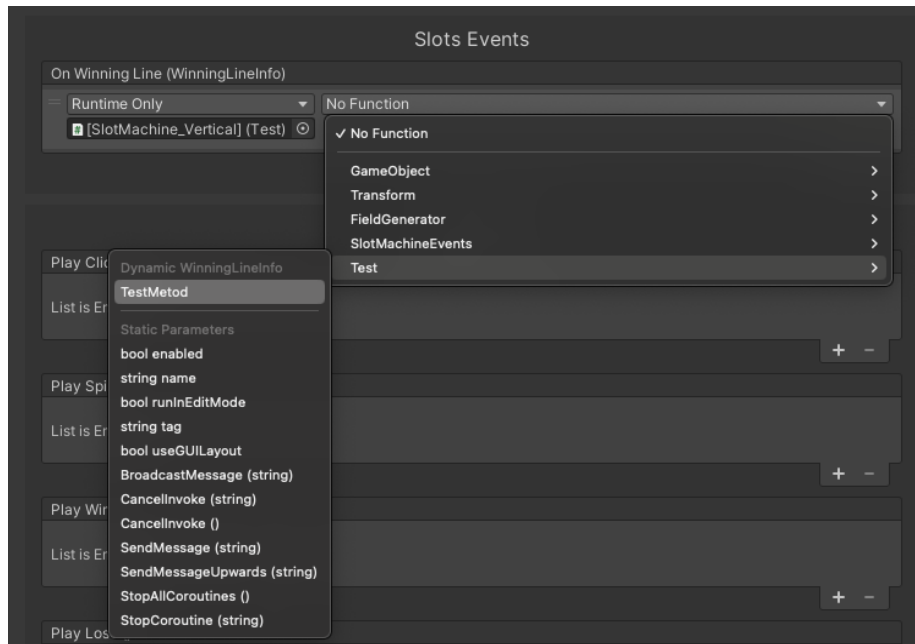
## ● Підписання на івент випадання лінії

Нижче наведений приклад підписання на івент:

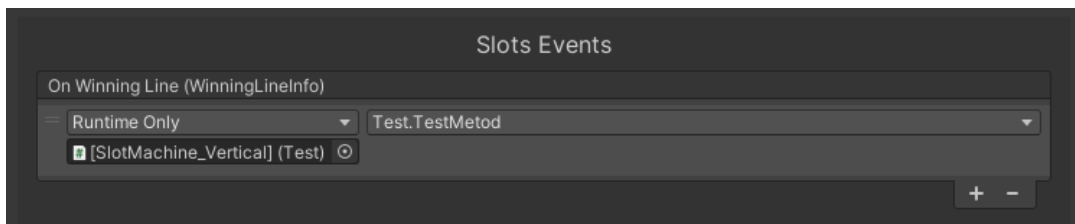
```
1  using Slots.Game.Machine;  
2  using UnityEngine;  
3  
4  public class Test : MonoBehaviour  
5  {  
6      public void TestMetod(WinningLineInfo line)  
7      {  
8          // ...  
9      }  
10 }
```

В інспекторі накидуєм цей івент в SlotMachineEvents:





Якщо все правильно то воно буде виглядати наступним чином:



Кожна лінія випадена буде викликати цей івент.

```

1      using System;
2
3      namespace Slots.Game.Machine
4      {
5          [Serializable]
6          public struct WinningLineInfo
7          {
8              public string slotName;
9              public int countInLine;
10         }
11     }

```

Структура WinningLineInfo складається з двох полів:

- Назва слота, яка береться з SlotsData
- Кількість слотів випадених в виграї лінії

## ● Ігровий гаманець

Для балансу уже є готовий скрипт Wallet, який відповідає за гроші гравця.

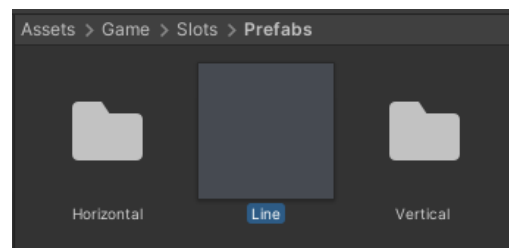
У нього є два методи:

- TryPurchase(int money) - метод для спроби оплати певної суми грошей, повертає true якщо оплата прошла успішно.
- AddMoney(int money) - метод який додає певну суму грошей в кошилок.

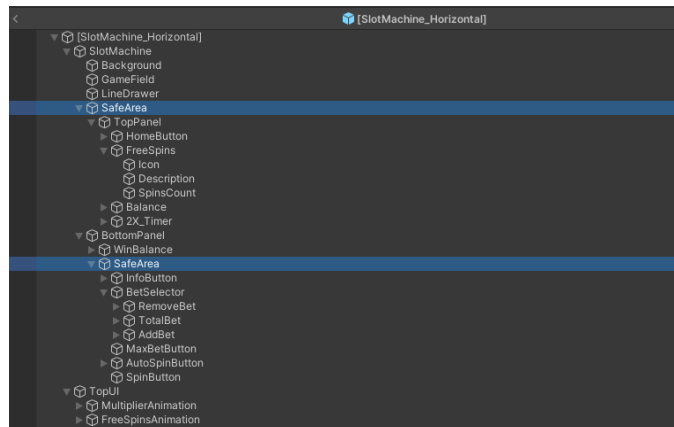
При старті у гаманці 0 монет, тому потрібно вручну при першому старті додати в гаманець певну кількість монет (яку вам треба).

## ● Помилки і їх вирішення

Якщо є проблеми з рендеренгом лінії комбінацій, то проблема може бути з налаштуваннями префабу лінії, а саме її ширини, якщо у вас велика камера то може бути потрібно змінити ширину лінії в LineRenderer, який знаходиться тут:



Якщо у вас з'їжджають елементи в горизонтальних слотах, то це робота скрипта SafeArea, його можете видалити або відключити всі галочки в ньому. Після цього ви маєте самі розставити всі елементи в безпечній зоні.



У пакеті є нова версія DOTween, якщо у вас уже в проєкті є він то при імпорті відключаєте галочку для його установки або ще краще видаліть свій DOTween і установіть новий з пакета.

Якщо сума на балансі досягла числа 999 999 999 і більше не росте, то значить ви досягли максимальної суми в балансі, і більше отримати не можна.