

Controlador de UI :D



Aquí es donde me presento :c



¿Porqué hablar de UI?

- Es parte de la identidad y la UX
- Hay juegos con mucho UI
- Hay que manejar el UI de forma elegante



Elementos de UI

- Modelos en 3D
- Animaciones de texto
- Tabs y botones
- Transiciones de pantalla
- Barras de carga, shaders
- Fuentes y localización
- Optimizado
- Etc.



Algunos principios

- Abierto/Cerrado
- Separación de responsabilidad
- Responsabilidad única



Como funciona este controlador

- 1. Cada panel es un prefab y tiene un Canvas propio
- 2. Enumerador con la lista de tipos de paneles
- 3. S.O. con la lista de prefabs de paneles
- 4. Cada panel tiene un Tipo de panel
- 5. Los paneles no se comunican entre si directamente
- 6. Controlador que se encarga de Mostrar/Ocultar y notificar las acciones sobre los paneles
- 7. Los prefabs se crean siempre en tiempo de ejecución

Código de Ejemplo



- https://github.com/JoPereriaSuarez/CharlaUI_WGJ.git

Cosas extras

- Considerar paneles que puede cerrar el jugador (pausa, inventario, configuraciones, etc.)
- Estandarizar prefabs para textos
- Localizar fuentes de texto
- Considerar que el panel se tiene que estirar para calzar con texto en distintos idiomas
- Ver como ampliar el Event System de Unity
- Ver distintos estados del juego
- Optimizar el Layout