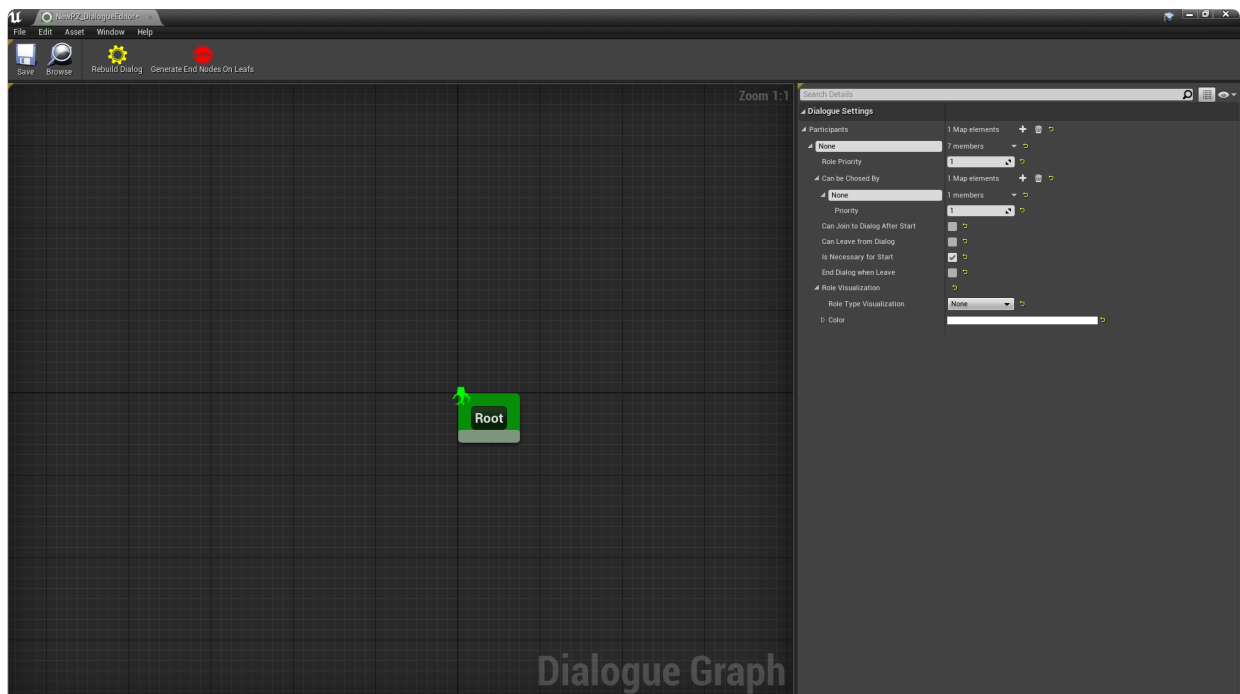
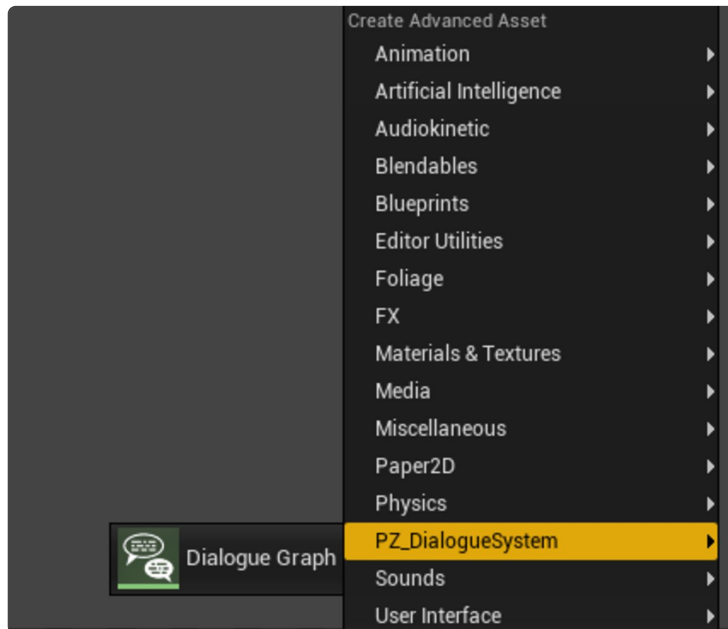


# DialogueSystem

Система для визуального создания диалогов.

Редактор:



Настройка диалога.

**Dialogue Settings**

- Participants**
  - None**
    - Role Priority: 1
  - Can be Chosed By**
    - None**
      - Priority: 1
    - Can Join to Dialog After Start: ☐
    - Can Leave from Dialog: ☐
    - Is Necessary for Start: ☒
    - End Dialog when Leave: ☐
  - Role Visualization**
    - Role Type Visualization: None
    - Color: [Color Picker]

The right section shows details for selected elements:
 

- 1 Map elements (Add, Delete, Copy icons)
- 7 members (Dropdown arrow, Copy icon)
- 1 Map elements (Add, Delete, Copy icons)
- 1 members (Dropdown arrow, Copy icon)

*Participants* – имена участников в рамках только этого диалога. В других могут быть свои.

Это как идентификаторы, ячейки ролей. None – везде запрещен для использования

*Role priority* – значение роли для этого диалога. Чем выше приоритет, тем быстрее роль будет занята

*CanBeChosedBy* – уже реальные никнеймы персонажей(их имена прописываются в компонентя диалога), которые могут занять эту роль

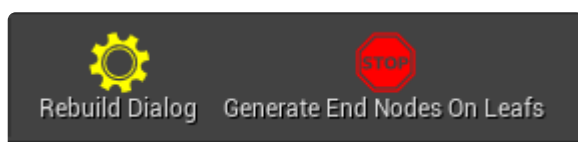
*Can Join to dialog after start* – может ли подключиться к диалогу после его начала

*Can leave from dialog* – может ли покинуть диалог во время его исполнения

*IsNecessaryForStart* – необходима ли эта роль для начала диалога

*EndDialogWhenLeave* – диалог закончится сразу после выхода этого участника

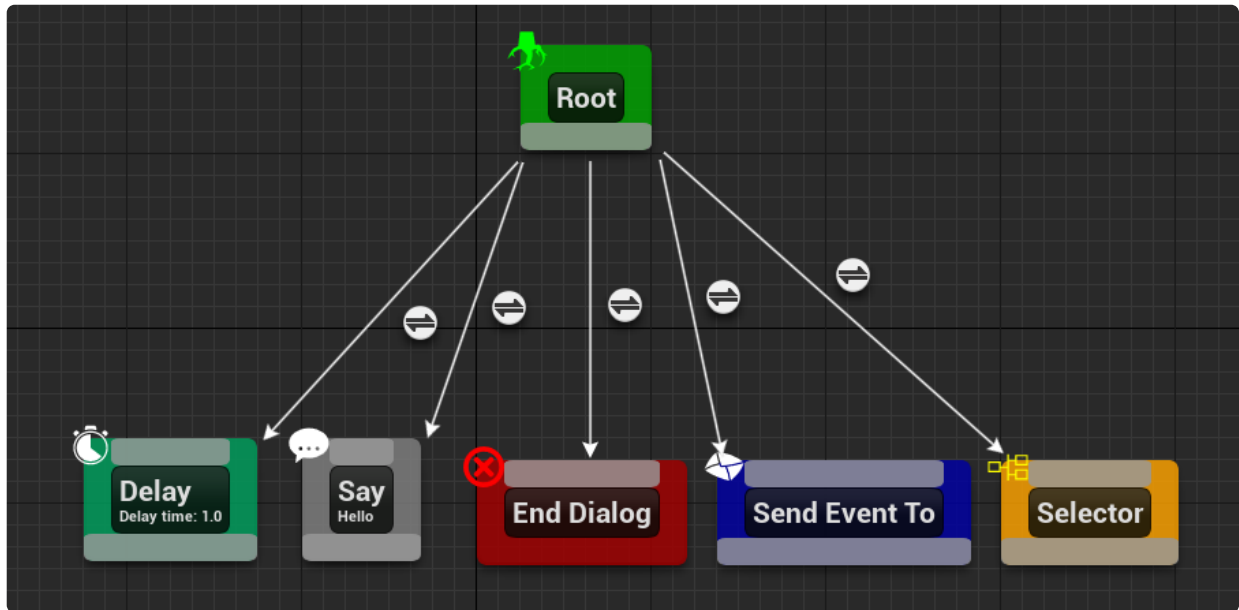
*RoleVisualization* – настройки графического представления роли в диалоге(только в редакторе)



Rebuild – полностью пересобирает диалог

GenerateEndNodesOnLeafs – генерировать ноды окончания диалога на концах веток.

## Ноды



**Root** – корень. Его не возможно удалить

**Selector** – выбирает следующее действие по условию

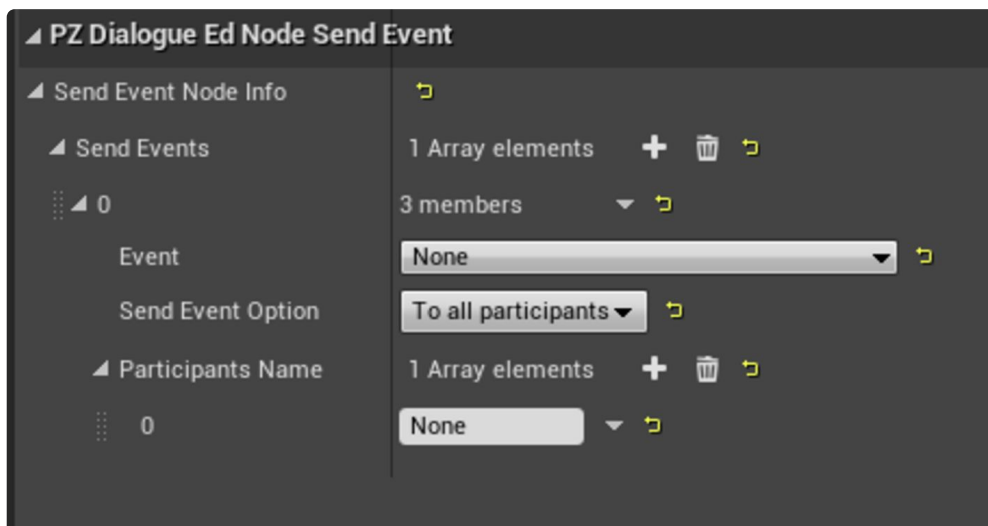
**End** – завершает диалог

**Send Event** – генерирует событие

**Say** – сказать фразу

При нажатии на ноду открывается подробная информация о ней

При нажатии на пустое место — информация об этом диалоге



participants names - список ролей, которым будет отправлено события при соблюдении условия SendEventOption

**▲ PZ Dialogue RSay Node**

Who Say	None
Shorted Phrase	Hello
Phrase	
Phrase Sound	<div>None</div> <div>None</div>
Can be Skipped	<input checked="" type="checkbox"/>
Phrase Propagation	None
Say Option	To all participants
▲ Participants Names	1 Array elements
	None

*Who say* – имя роли, которая будет говорить

*Shorted phrase* - сокращенная фраза. Та, что буде отображаться при выборе ответа

*Phrase* – полный текст фразы(локализуемый движком. Писать на одном языке)

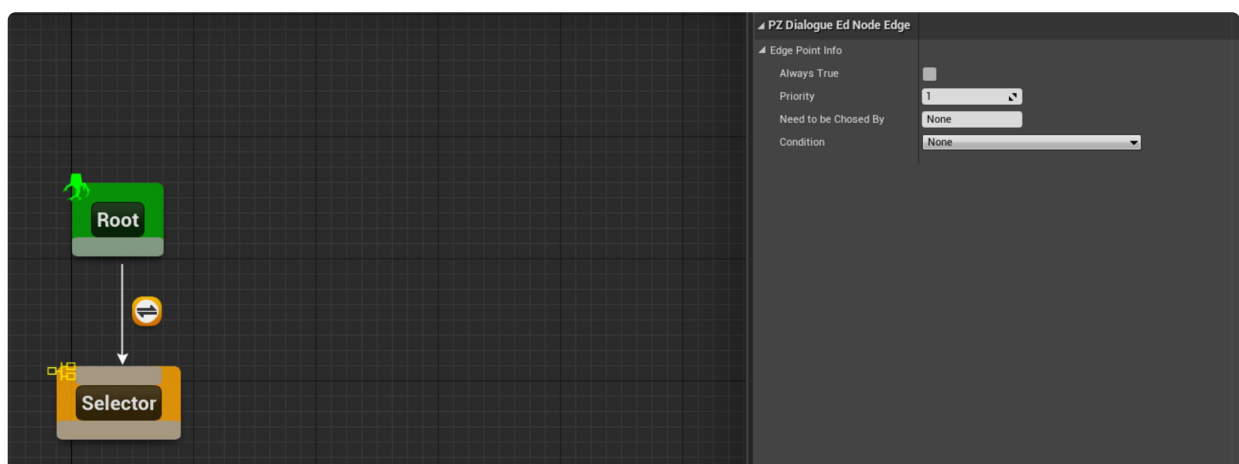
*Phrase sound* – озвучка. Может и не быть. Субтитры в настройке звукового файла

*Phrase propagation* – распространение фразы

*ParticipantsNames* – имена ролей, которым адресована фраза при соблюдении Say Option.

Т.е бот поймет, что это ему сказали. Если он не указан, то он все равно услышит, просто не воспримет в свой адрес.

## Условие перехода между нодами.



NeedToBeChosedBy – Если не None, то будет отправлен запрос на выбор самому агенту.  
Если это игрок, то ему будет предоставлен выбор.  
Condition – условие перехода.

**Эвенты, условия и PhrasePropagation пишутся кастомно,  
наследуясь от базовых классов.**