

➤ Classe I_QuestionController1

Classe localizada na pasta MainScripts, que permite criar uma pergunta na qual as alternativas são textos 2D tipo UI tradicional, com seus conteúdos customizáveis através de arquivos específicos para cada pergunta podendo alterá-los apenas modificando tais arquivos, apresentados no mesmo tempo. Nota-se que uma vez que estes elementos 2D funcionarão como alternativas de resposta, então poderão ser selecionados como resposta pressionando sobre eles. Nas figuras 1, 2 e 3 pode ser visto um esboço de uma pergunta criada com I_QuestionController1 apresentando todos seus estados possíveis, a figura 1 mostra quando está sendo respondida a pergunta, a figura 2 mostra após responder a pergunta, e a figura 3 mostra quando está sendo vista a resposta certa.

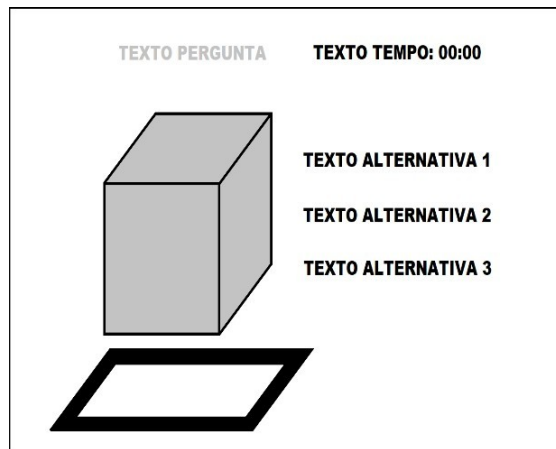


Figura 1: Esboço de pergunta criada com I_QuestionController1, enquanto está sendo respondida a pergunta.

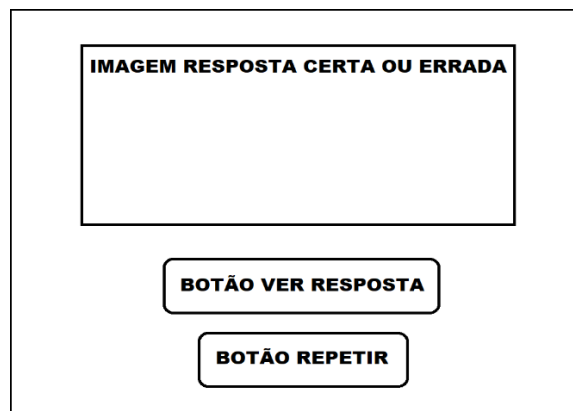


Figura 2: Esboço de pergunta criada com I_QuestionController1, após ser respondida a pergunta.

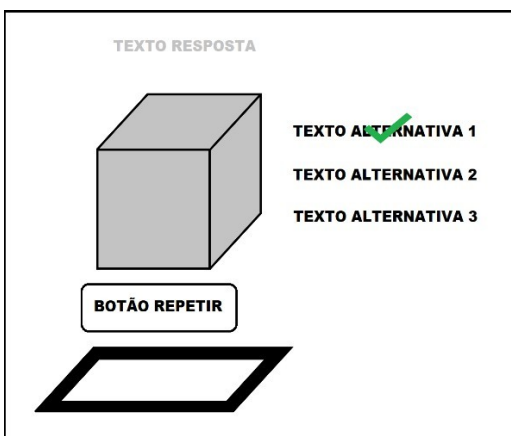


Figura 3: Esboço de pergunta criada com `I_QuestionController1`, enquanto está sendo vista a resposta certa da pergunta.

Inicialização Default Da Classe: O Framework oferece através da classe `I_QuestionController1E`, a possibilidade de fazer uma inicialização padrão para a classe `QuestionController1`, porém ainda é necessária a criação dos arquivos que serão lidos pelo programa, ver mais detalhes na classe `QuestionController1E`.

➤ **Classe `I_QuestionController1E`**

Classe localizada na pasta `EditMode`, que permite criar automaticamente os elementos necessários para fazer uma inicialização padrão da classe `I_QuestionController1`, sendo necessário apenas a criação dos arquivos a serem lidos.