

Dialogue System – “Read Me”

Instalation Guide

1. Arrastra el paquete de instalación a un proyecto de Unity
2. En la ventana emergente que saldrá clics en **“Import All”** abajo a la derecha.
3. La herramienta ya está instalada correctamente en el proyecto.

Users Guide

1. Para abrir la ventana de la herramienta clics en Ventanas, en la barra superior de Unity, al lado de Servicios.
2. Clics en la opción de Dialogue Graph.
3. Aparecerá la ventana.
4. Para añadir elementos existen varias opciones.
 - a. Click derecho -> **“Create Node”** te dará acceso a la ventana de búsqueda donde podrás crear nodo simple o múltiple. También permite buscar manualmente el elemento que deseas crear.
 - b. Click derecho -> **“Add Node (Single Choice)”** Añadirá un nodo simple a la escena
 - c. Click derecho -> **“Add Node (Multiple Choice)”** Añadirá un nodo con múltiples respuestas a la escena”
 - d. Click derecho -> **“Add Group”** Añadirá un grupo, en los grupos podrás agrupar nodos de ciertas categorías para mantener más organizado el gráfico.
 - e. Espacio -> Abrirá la ventana de búsqueda, podrás escribir el tipo de elemento que quieras añadir o clics en su opción.
5. El gráfico tiene una barra de herramientas en la parte superior que tienen ciertas funciones:
 - a. Nombre del gráfico: El nombre con el que se guardará el gráfico en memoria
 - b. SAVE: Guardará el gráfico actual en memoria permanente de tu proyecto, creando carpetas para los componentes. Si es la primera vez que lo guardas tardará algo más ya que tiene que crearlo todo de 0, si no, solo actualizará la información que no estaba anteriormente o que haya cambiado.
 - c. LOAD: Abrirá una ventana de búsqueda para que selecciones que gráfico guardado quieres cargar, clicando en un archivo cargará el gráfico en pantalla y podrás seguir modificándolo sin problemas.

- d. Clear: Eliminará todos los elementos del gráfico.
 - e. Reset: Eliminará todos los elementos del gráfico y reseteará el nombre a default.
 - f. MiniMap: Abrirá o cerrará el minimapa que ves arriba a la izquierda en la pantalla.
6. Para poder usar el gráfico In-Game se ha proporcionado un script MonoBehaviour que tiene un inspector personalizado. Simplemente arrastra el script a algún GameObject, añádele el archivo de gráfico SO que desees usar y configura a tu manera la forma en la que se ha de recorrer el gráfico.

Consideraciones

- 1. Dos nodos no pueden tener el mismo nombre, si no, no podrás guardar el gráfico.
- 2. Dos grupos no pueden tener el mismo nombre, si no, no podrás guardar el gráfico.
- 3. El archivo ha de tener nombre para que se pueda guardar.
- 4. Si cierras la ventana del gráfico sin guardar se perderá lo avanzado.