

Рис. 1 Пользовательские редакторы

Редактор City View Editor:

Save XML position – позволяет сохранять все объекты на сцене

Update CityView position – обновляет координаты объектов из XML файла.

Changing Offset – позволяет перемещать объекты с помощью экранных координат или показывает экранные координаты при выключенном is Screen Point (перемещение осуществляется с помощью стандартного Transform).

Примечание: GameObject имеет тэги (Background, Construction, Item) которые соответствуют тэгам в XML файле. Сохранения координат XML файла в целых числах. Ограничение перемещение объектов диапазоном экранных координат.

Если изменить сторонней программой XML файл(рис2) и координаты в нем будут выходить за пределы камеры, то редактор переместит в ближайшие экранные координаты и напишет предупреждение(рис3).

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" ?>
<Background id="CITY_BACKGROUND">
  <Layer>
    <Item type="sprite" alias="city_back" offset="1024 630" />
    <Item type="sprite" alias="trees" offset="2900 765" />
  </Layer>
</Background>
<Constructions>
  <Construction id="city_field" type="resource" open_sound="int_btn_down" />
</Constructions>
</?>
```

Рис. 2 Изменение координат XML файла превышающие экранные

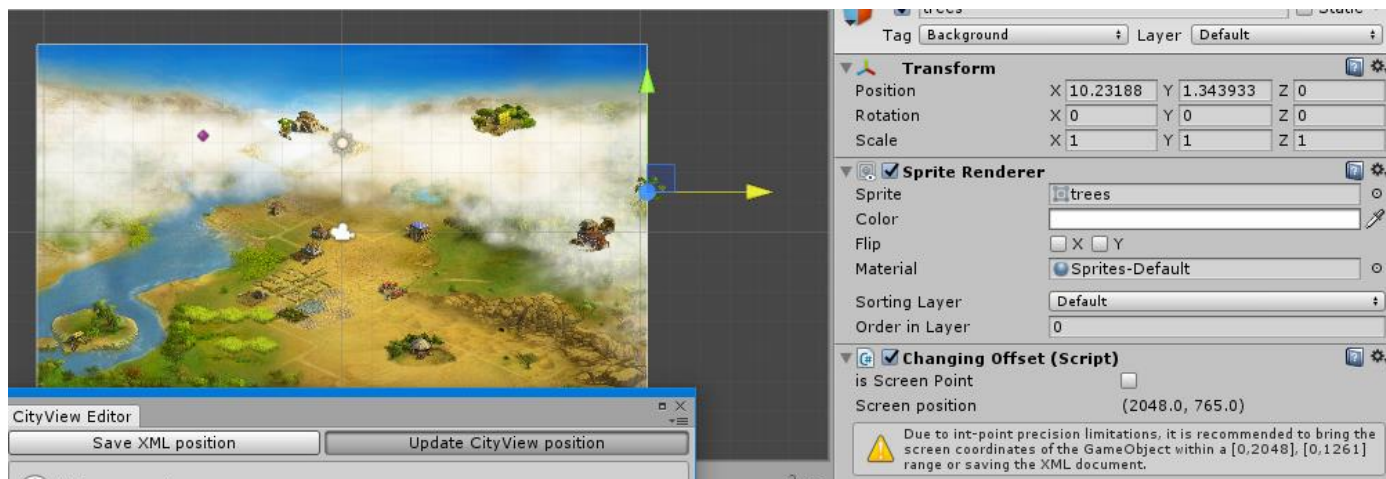


Рис. 3 Перемещение в ближайшие координаты и выдает предупреждение.