

SYN-G-GEN Tutorial #01

Target Unity

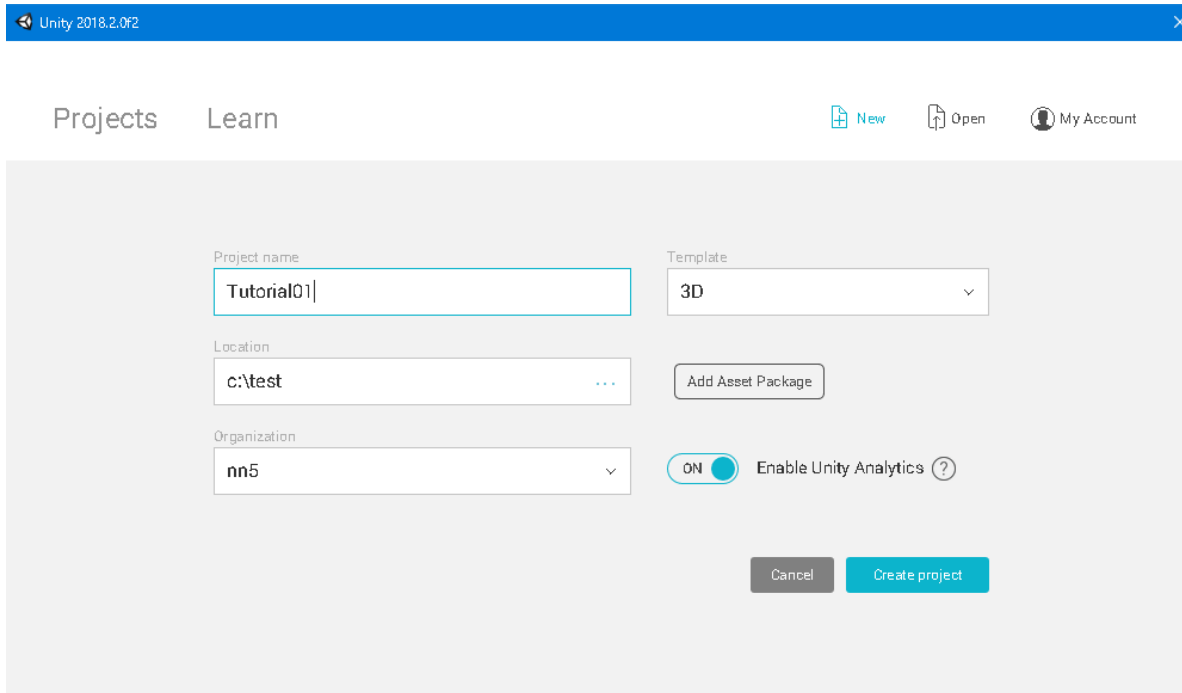
Programanic

2018/9/30

Step 1

新規Unity Project作成

下記のように新規のUnityプロジェクトを作成



The screenshot shows the Unity 2018.2.0f2 interface with the 'New Project' dialog box open. The dialog box has a blue header bar with the Unity logo and version number. Below the header, there are tabs for 'Projects' and 'Learn'. On the right side of the header, there are icons for 'New', 'Open', and 'My Account'. The main area of the dialog box contains several input fields and buttons. The 'Project name' field is filled with 'Tutorial01'. The 'Template' dropdown menu is set to '3D'. The 'Location' field is filled with 'c:\test'. The 'Organization' dropdown menu is set to 'nn5'. There is an 'Add Asset Package' button. A toggle switch for 'Enable Unity Analytics' is turned 'ON'. At the bottom right, there are 'Cancel' and 'Create project' buttons.

Unity 2018.2.0f2

Projects Learn

New Open My Account

Project name
Tutorial01

Template
3D

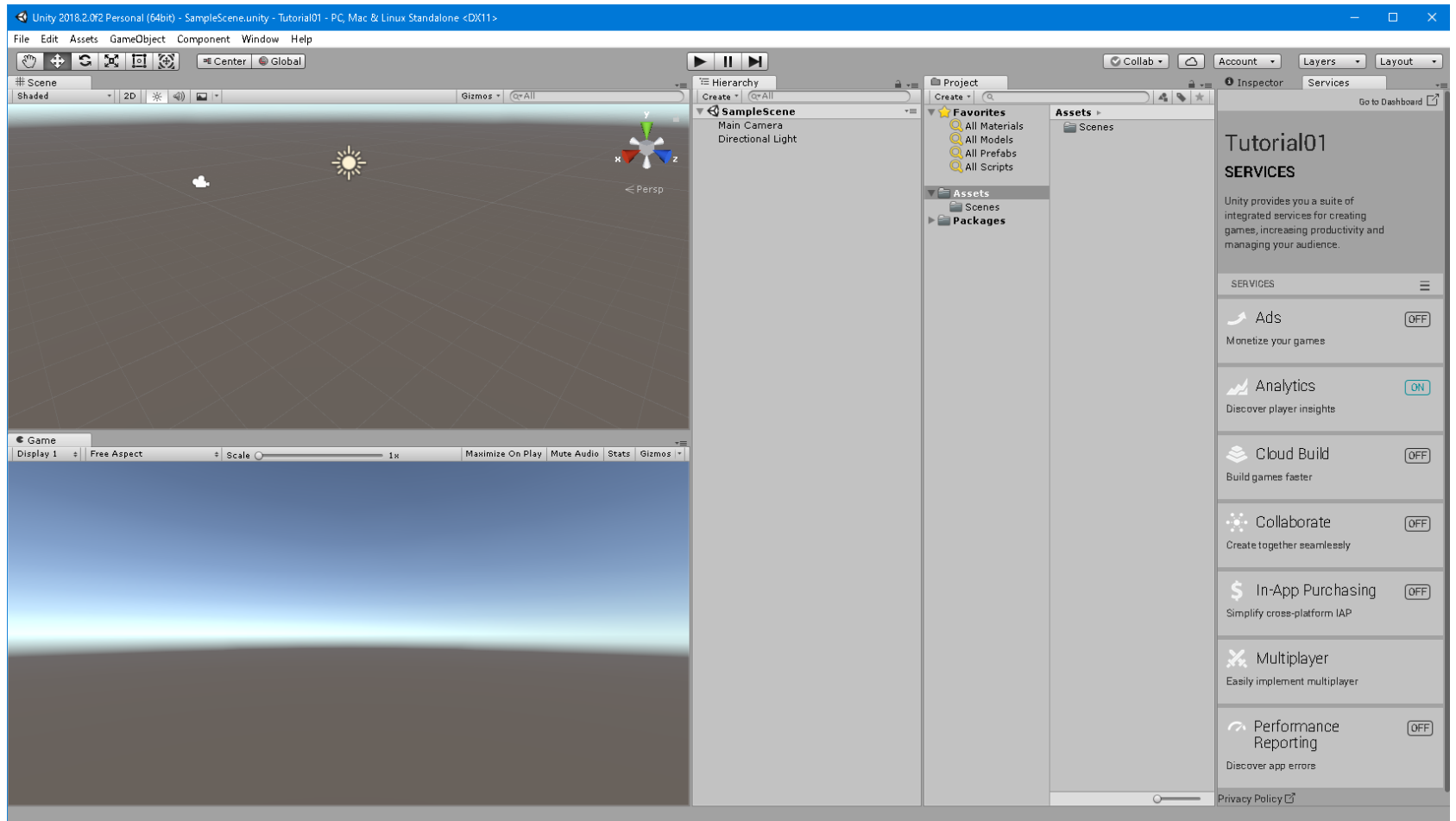
Location
c:\test

Organization
nn5

Add Asset Package

ON Enable Unity Analytics ?

Cancel Create project

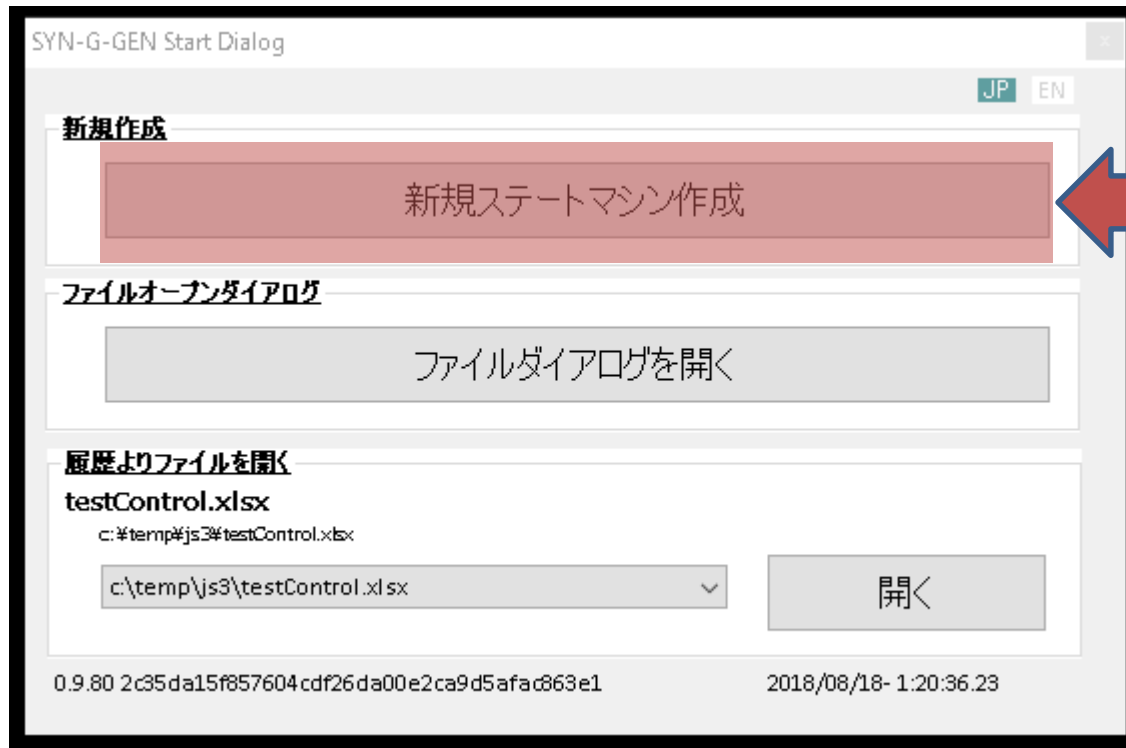


Step 2

Unity用新規ステートマシン作成

SYN-G-GENを起動。

Start Dialogの新規ステートマシン作成ボタンを押下。



下記のように選択、入力。 NEXTボタンで次へ

Create a new state machine / [C# Unity スタートキット 2018/9/24]

Step 1 of 6

スタートキットを選択してください。
ダブルクリックでスタートキットの詳細が確認できます。

C スタートキット 2018/9/27
C++ スタートキット 2018/9/29
C# スタートキット 2018/9/25
C# Unity スタートキット 2018/9/24
Javascript スタートキット 2018/9/29

Read from [change](#)
C:\Program Files (x86)\PSGG\starterkit

NEXT CANCEL

Create a new state machine / [C# スタートキット 2018/8/11]

Step 3 of 6

ドキュメント用フォルダを指定してください。

c:\test\Tutorial01\Assets

FOLDER

NEXT BACK

Create a new state machine / [C# Unity スタートキット 2018/9/24]

Step 2 of 6

ステートマシン名を設定してください。

TestControl

NEXT BACK

Create a new state machine / [C# スタートキット 2018/8/11]

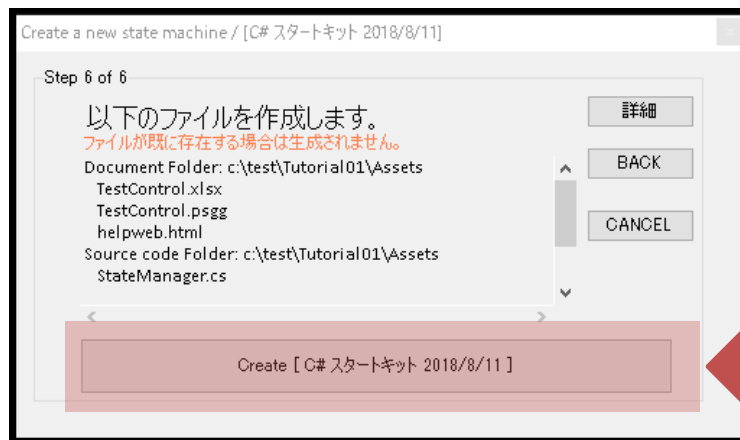
Step 4 of 6

ソースコード用フォルダを指定してください。

c:\test\Tutorial01\Assets

FOLDER

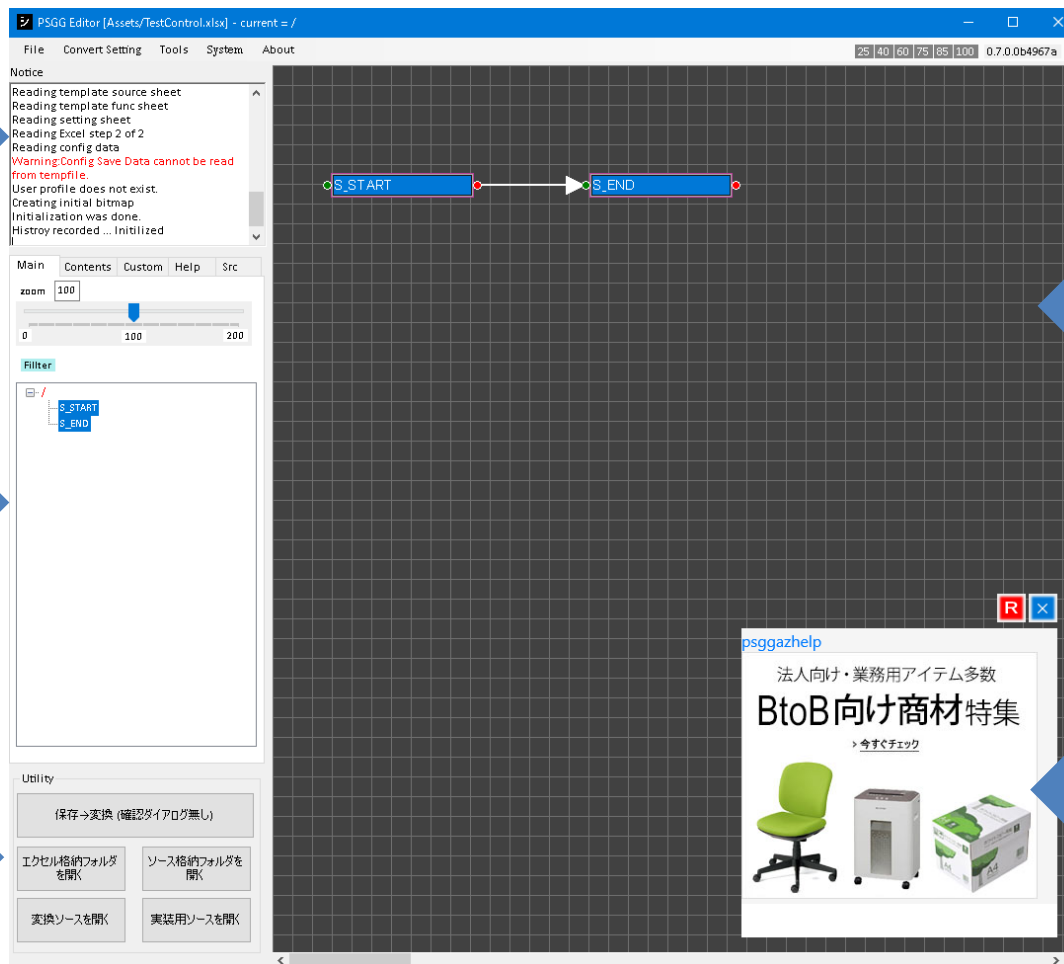
NEXT BACK



押下

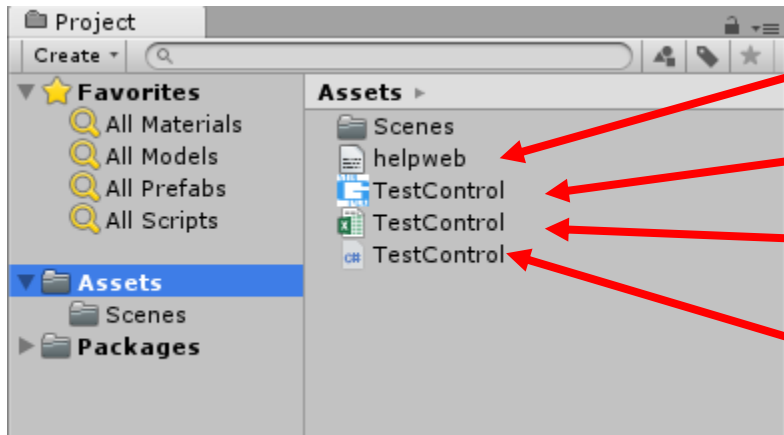
Step 3

ウィンドウの説明



Step 4

Unityプロジェクトに作成したファイルの確認



ヘルプタブ用ヘルプファイル

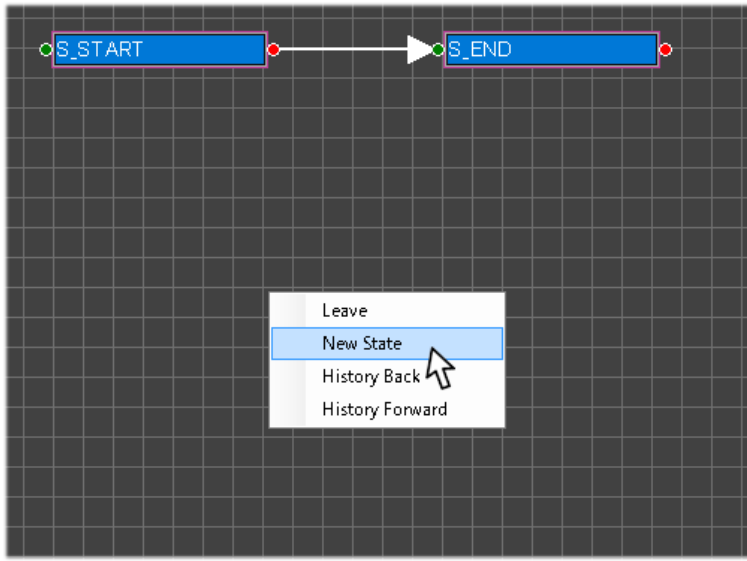
SYN-G-GEN起動用ファイル

保存用エクセルファイル

変換挿入用のソースファイル

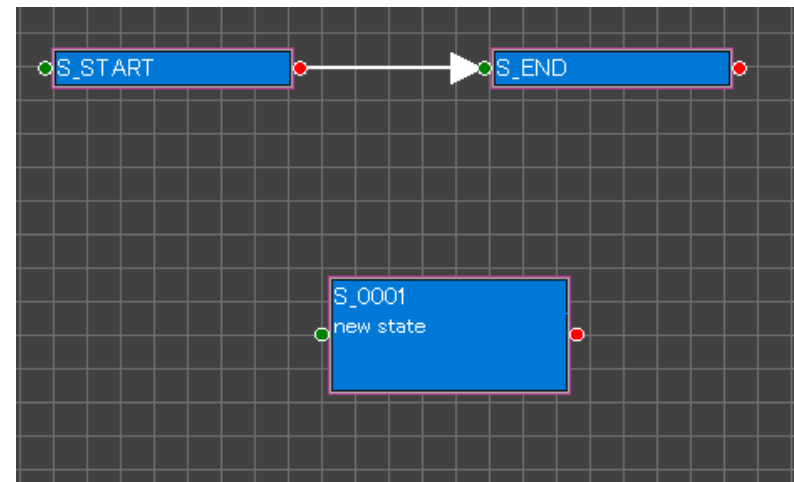
Step 5

新規ステート作成



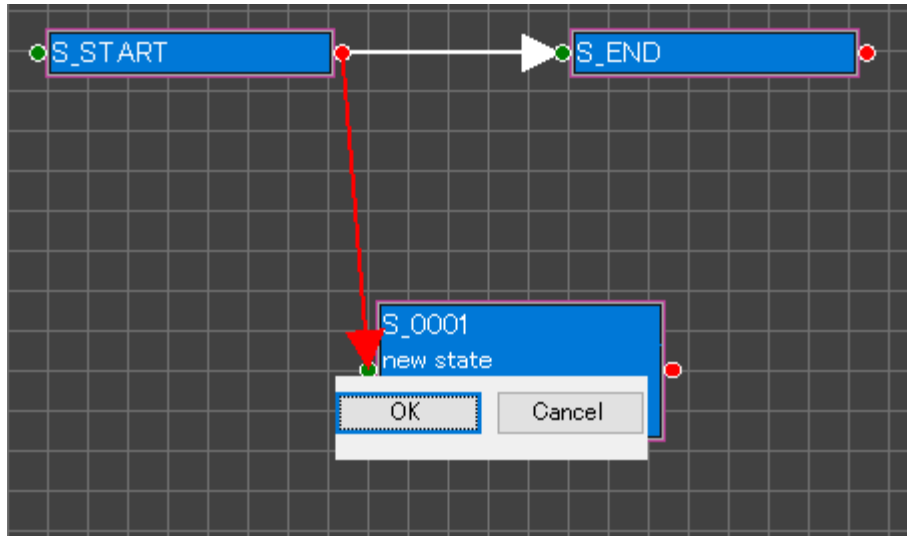
画面をクリックして、“New State”を選択する。

新ステート“S_0001”が作成される。

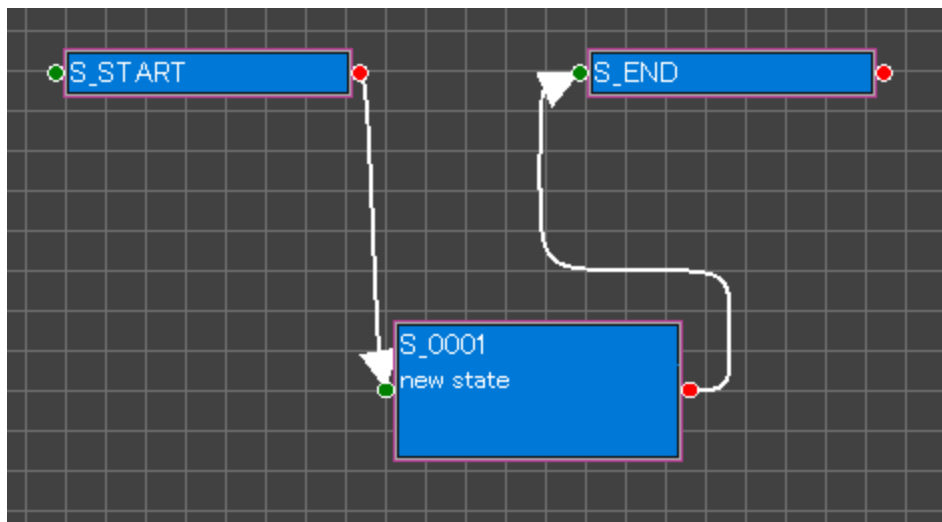


Step 6

接続



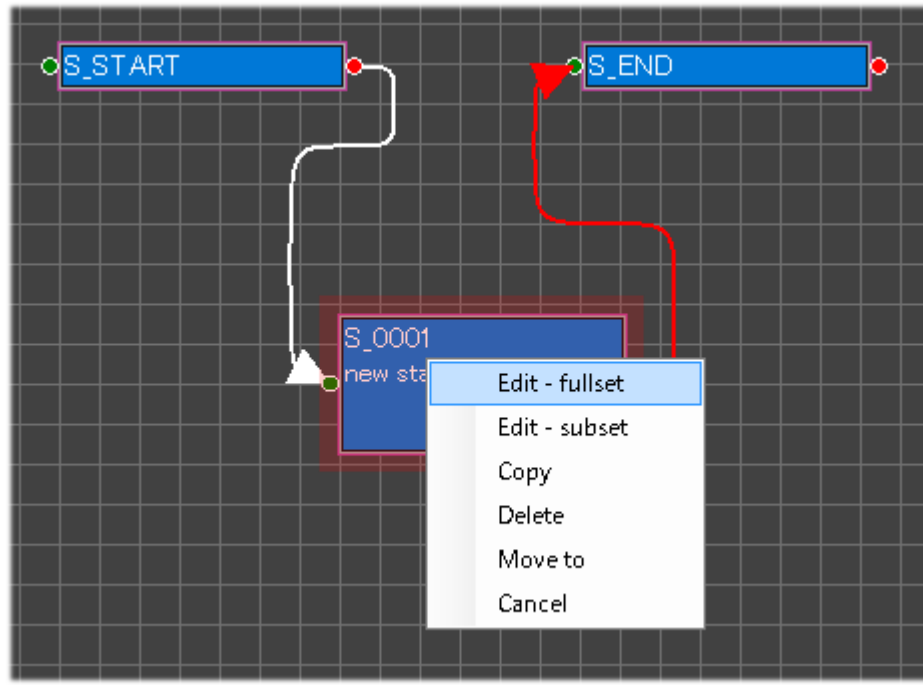
S_STARTの赤点をドラッグして、
S_0001の緑点にドロップ。
確認ダイアログにてOKを選択。



同様にして、S_0001からS_ENDへ
接続。

Step 7

Cube生成指定



S_0001状態でクリック。
サブメニューから“Edit - fullset”を選択。

Edit

Row	NAME	STATE
1	thumbnail	(bitmap)
2	state	S_0001
3	state-cmt	new state
4	state-ref	
5	nextstate	S_END
6		
7	init	
8	init-cmt	
9	init-ref	
10		
11	update	
12	update-cmt	
13		
14	wait	
15	wait-cmt	
16		
17	post_wait	
18	post_wait-cmt	
19		

OK

CANCEL

ステート名を変更するため、
S_0001をクリック。

EditForm_stateForm

State

S_CREATE_CUBE

OK

CANCEL

Comment

キューブ作成

ref

Open

Help

ステート名を指定する。
英文字、数字、アンダーバーで構成される。
先頭は英文字およびアンダーバー。

Stater欄にS_CREATE_CUBEと記入。
Comment欄に「キューブ作成」と
記入。
OKボタン押す。

Edit			
Row	NAME	STATE	
1	thumbnail	(bitmap)	
2	state	S_CREATE_CUBE	
3	state-cmt	キューブ作成	
4	state-ref		
5	nextstate	S_END	
6			
7	init		
8	init-cmt		
9	init-ref		
10			
11	update		
12	update-cmt		
13			
14	wait		
15	wait-cmt		
16			
17	post_wait		
18	post_wait-cmt		
19			

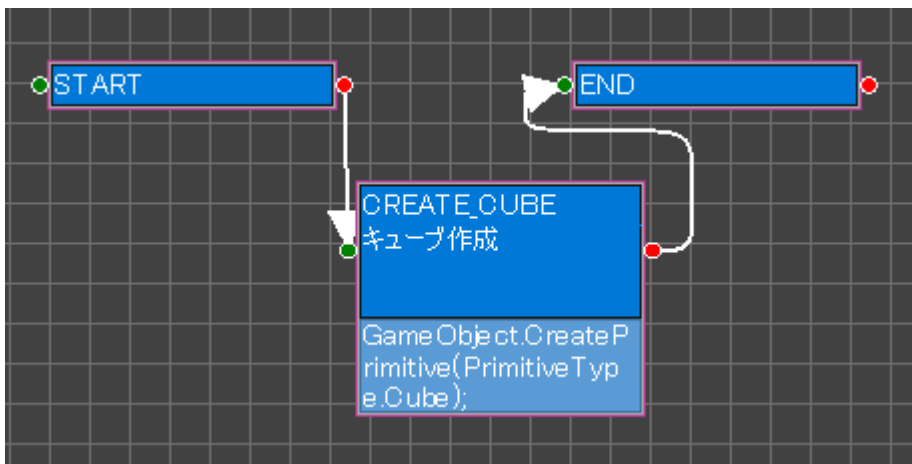
init欄をクリック。

Edit Text	
<pre>GameObject.CreatePrimitive(PrimitiveType.Cube);</pre>	<input type="button" value="OK"/> <input type="button" value="CANCEL"/>
<div> <div>Comment</div> <div>Help</div> </div> <div></div>	
ref: <input type="text"/> <input type="button" value="OPEN"/>	

Edit Text欄に
“GameObject.CreatePrimitive(PrimitiveType.Cube);”と記入。

Edit			
Row	NAME	STATE	
1	thumbnail	(bitmap)	
2	state	S_CREATE_CUBE	
3	state-cmt	キューブ作成	
4	state-ref		
5	nextstate	S_END	
6			
7	embed		
8			
9	members		
10			
11	vars		
12	init	GameObject.CreatePrimitive(PrimitiveType.Cube);	
13	init-cmt		
14	init-ref		
15			
16	update		
17	update-cmt		
18			
19	wait		

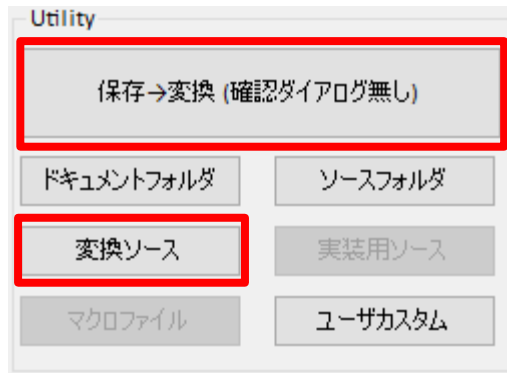
OKボタンを押す。



S_0001ステートが、右図のように変更される。

Step 8

ソースへ変換

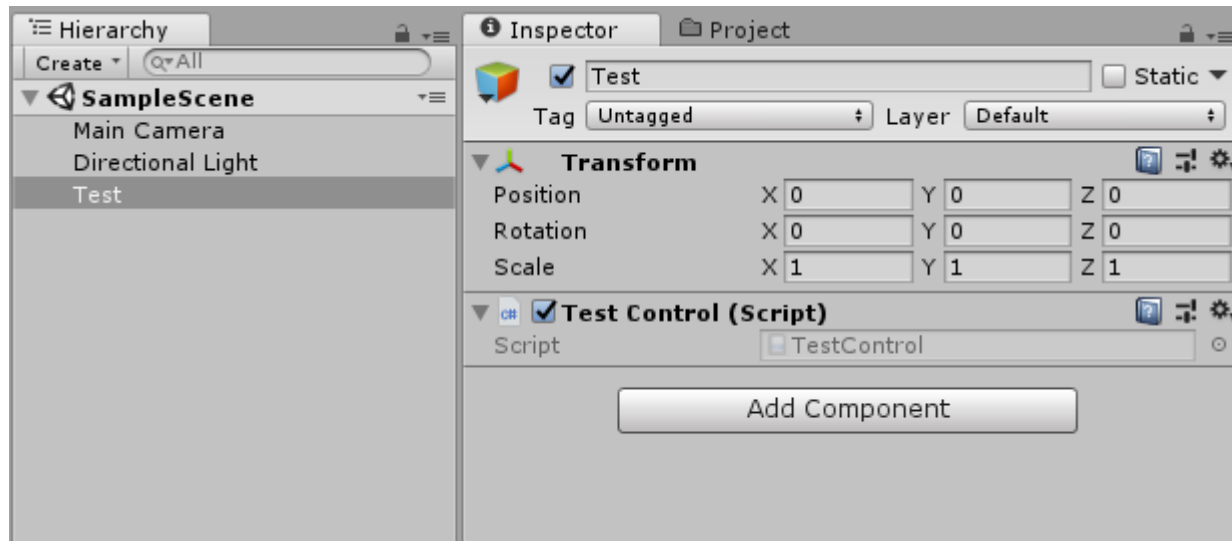


①ユーティリティパネルの
【保存→変換】ボタンを押す。

②変換ソース確認。

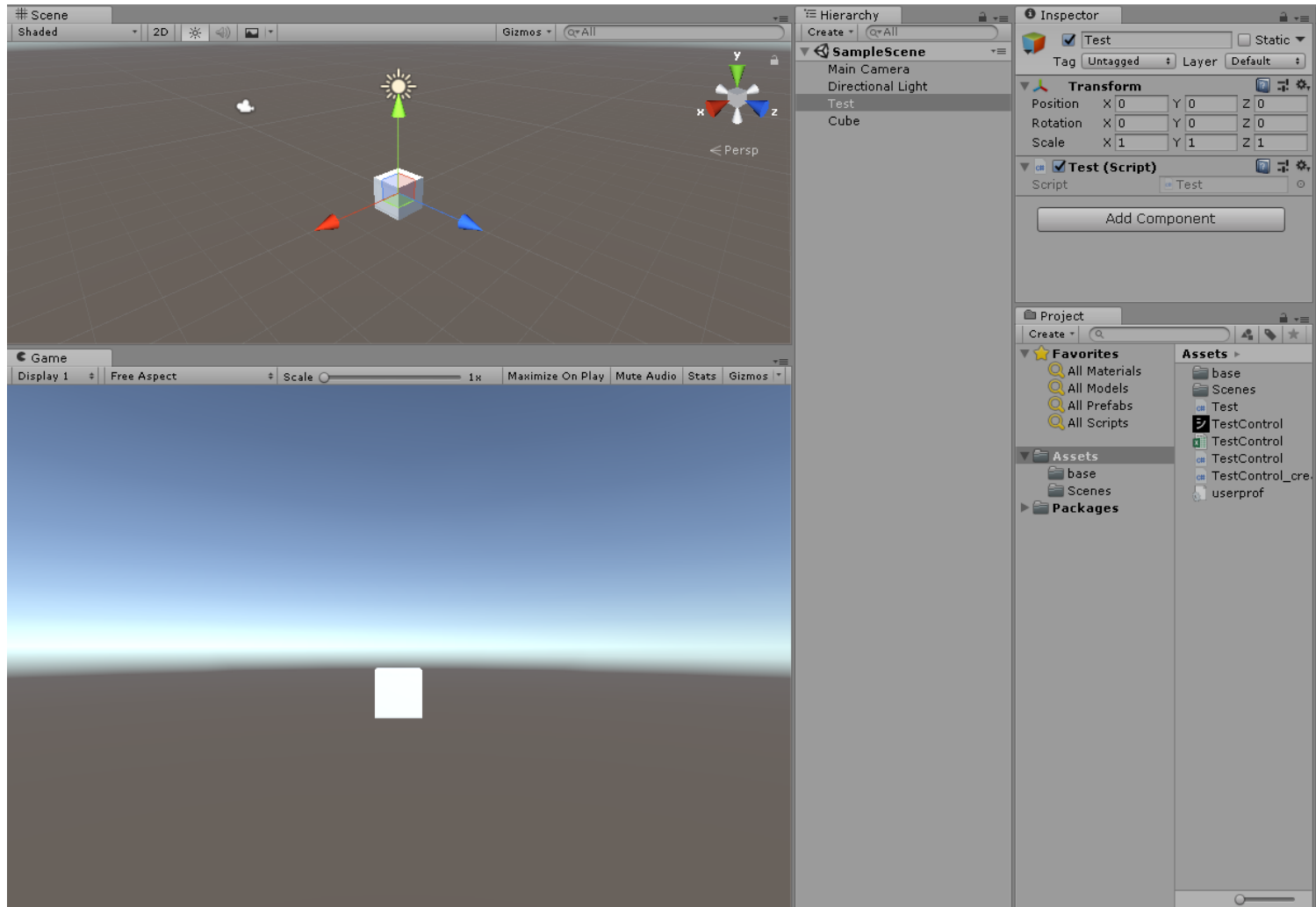
Step 9

シーンのGameObjectに装着



Step 10

実行



まとめ

1. ステートマシンを新規作成する
2. ステートマシン図を組み立てる
3. ステートに直接コードを書く
4. ステートマシンをプログラムソースへ変換する
5. Unityオブジェクトに接続する
6. 実行する