Neki RTS valjda

Skripte od C# (4): InputManager, NodeManager, ObjectInfo, ResourceManager

Svaka skripta na pocetku ima start metodu I update metodu

Start metoda se poziva na pocetku igrice

Update metoda se poziva sakog frame-a

Ako je polje public moze da se menja iz unity-a

**InputManager**

skrpita se ubacuje u objekat player

skripta za kontrolisanje igre

public Polja: GameObject - selectedObject, float -panSpeed, float -rotateSpeed, float rotate-Amount

private polja: Quaternion -rotation, float -panDetect, float -minHeight, ObjectInfo -selectedInfo, float -maxHeight

Metode: void LeftClick(),void RotateCamera(),void MoveCamera()

**Civillian**

Skripta se ubacuje u objekte radnik

Skripta za kontrolisanje Civillian - radnika

Public Polja: bool isGathering, int heldResource, int maxHeldResource, ResourceManager RM bool isGathering NodeManager.ResourceType heldResourceType

Private Polja; NavMeshAgent agent //klasa iz unity pomocu koje se neki objekat krece

Metode: void RightClick(),void OnTriggerEnter(),void OnTriggerExit(),IEnumerator GatherTick()

GameObject GetClosestDropOff(GameObject[] drops)

**NodeManager**

Skripta koje se ubacuje u objekte iz kojih bi trebalo vaditi neke resurse

Skripta za kontrolisanje ne obradjenih resursa na mapi

Public polja: ResourceType(enum{Gold}) ResourceType, float harvestTime, float availableResource, int Gatherers

Metode: void OnTriggerEnter(), void OnTriggerExit(), void ResourceGather(), IEnumerator ResourceTick()

**ResourceManager**

Skripta se ubacuje u player

Skripta sa kontrolisanje resursa koji igrac poseduje

Enum TaskList {Gathering,Idle,Moving,Atacking}

**ObjectInfo**

Skripta se ubacuje u sve objekte koji se mogu selektovati tj Unit-e

Skripta za kontrolisanje/predstavljanje informarija o nekom Unit-u

Public polja: GameObject iconCam, CanvasGroup InfoPanel CanvasGroup ActionPanel, bool isSelectedm, string objectName, Slider sHealth Text tHealth, int currentHealth, int maxHealth, Slider sMana, Text tMana, int currentMana, int maxMana, Int minDamage, int maxDamage, public Text tDamage, public Text tArmor, public int Armor;

Metode : nista sem Start() I Update();