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

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()

**ObjectInfo**

Skripta se ubacuje u objekte koji se mogu kontrolisati tokom igre npr radnik

Public Polja: ResourceType (enum{Ice}) – heldResourceType, bool isSelected. bool isGathering, string ObjectName, int heldResource, int maxHeldResource

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

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

**NodeManager**

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

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

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

**ResourceManager**

Skripta koja pazi na resurse…

Enum TaskList {Gathering,Idle,Moving,Atacking}