

Antes que nada, muchísimas gracias por adquirir este asset. Espero que te ahore mucho tiempo en el desarrollo de tus proyectos.

Si detectas algún error o tienes alguna sugerencia sobre qué añadir al asset, por favor, rellena este formulario:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeknvoOKogqmuhqEdAAS8ACpKuCa1or-fMnp0Ym5GPvTKh2Ng/viewform?usp=sharing>

**Versión de Unity original:** Unity 6 (6000.025f1)

Es perfectamente compatible con versiones anteriores

**Paquetes necesarios:**

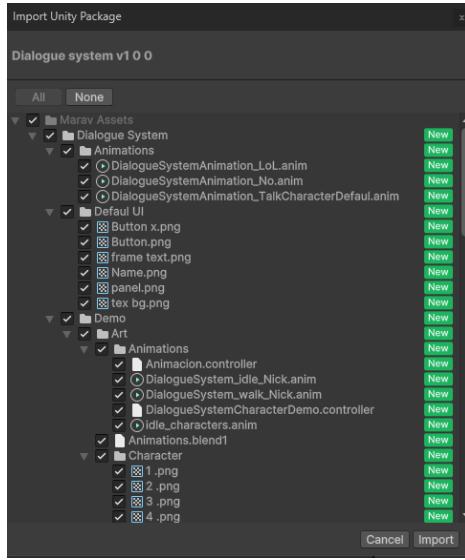
- TextMesh Pro
- 2D Sprite (Solo para la demo)
- 2D Animation (Solo para la demo)

— Empieza aquí —

## Como hacer un “Hola mundo”:

“Hola mundo” es una frase que se utiliza en programación para mostrar en la pantalla que un programa se está ejecutando correctamente. En nuestro caso, vamos a hacer que un personaje diga hola mundo en 2 idiomas.

### Paso 1: Importamos el asset



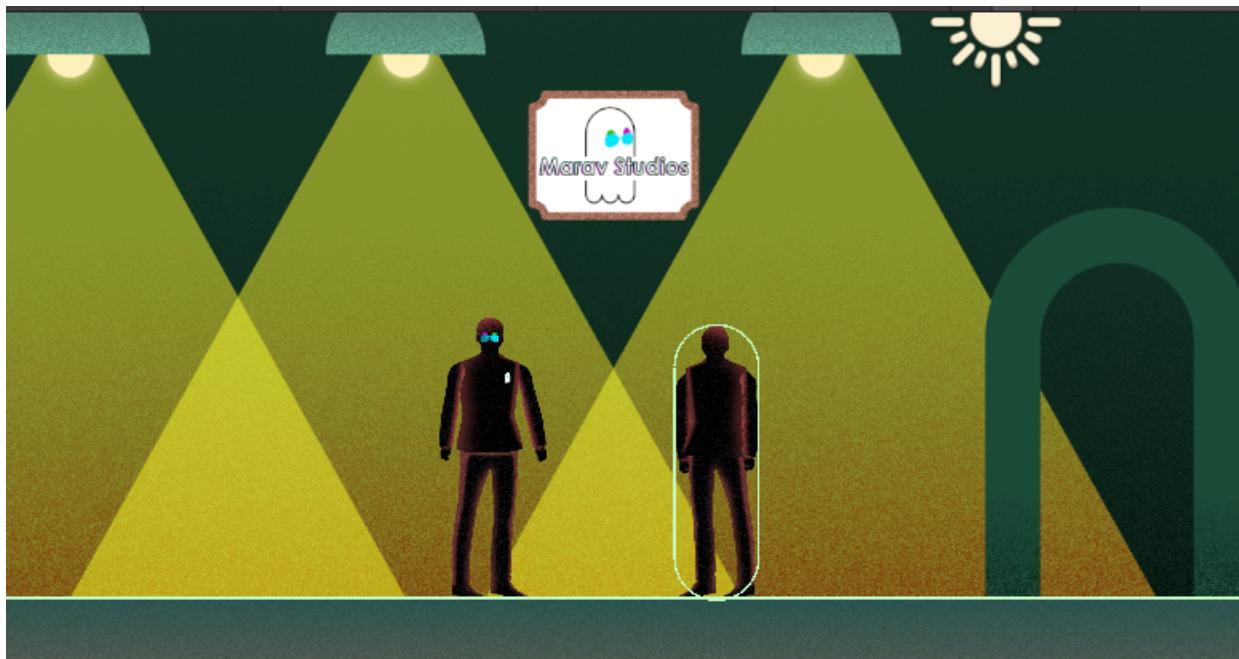
Recordar tener instalados previamente los siguientes paquetes:

- TextMesh Pro
- 2D Sprite (Solo para la demo)
- 2D Animation (Solo para la demo)

### Paso 2: Preparamos la escena

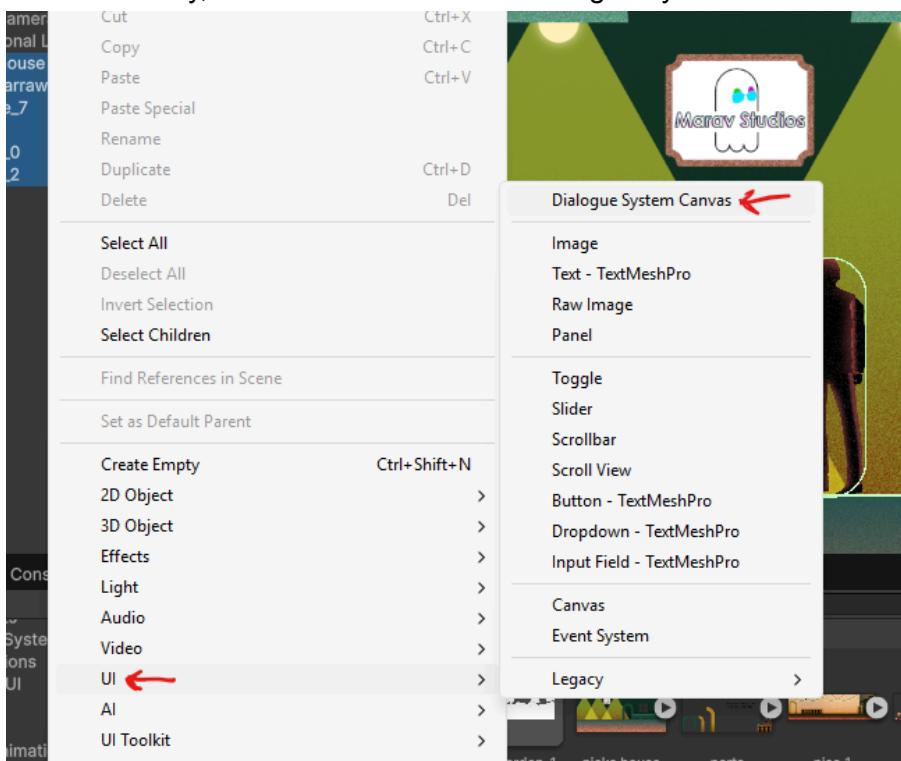
La escena debe tener::

- El jugador, con su etiqueta “Player”
- Un NPC, el que va a hablar

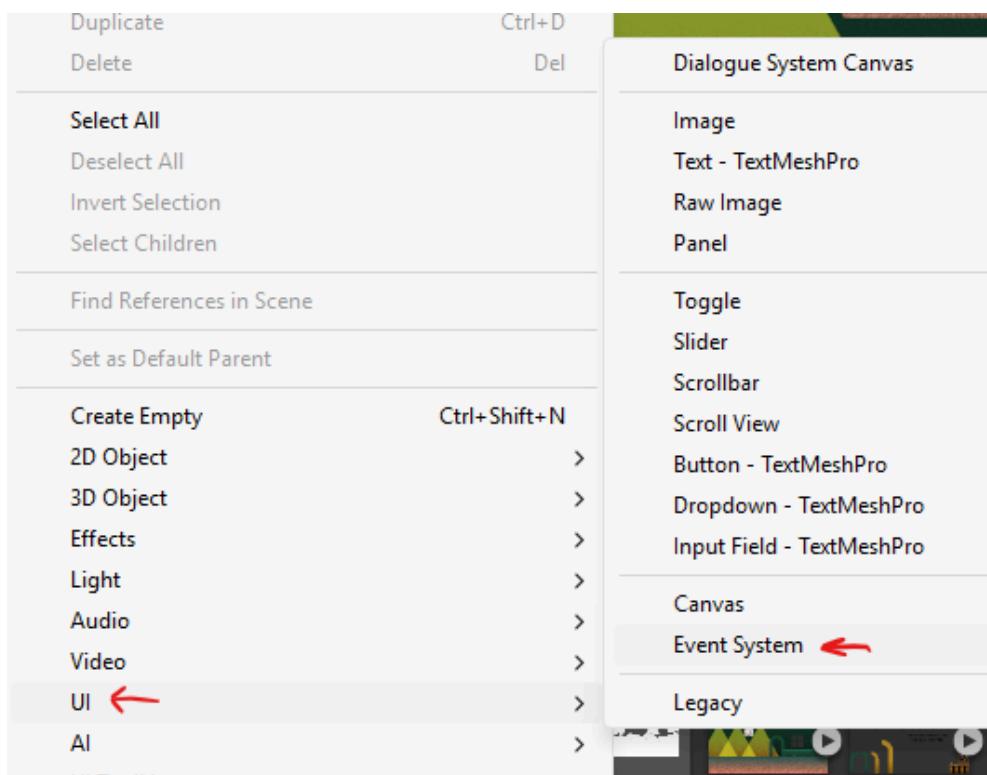


### Paso 3: preparamos la interfaz del Dialogue system:

En la Hierarchy, damos clic derecho UI/ Dialogue system Canvas



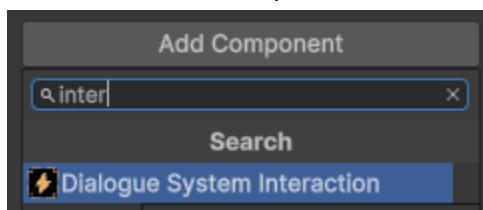
Si no está en la escena, creamos el 'Event System'. Para esto, hacemos clic derecho en UI/Event System.



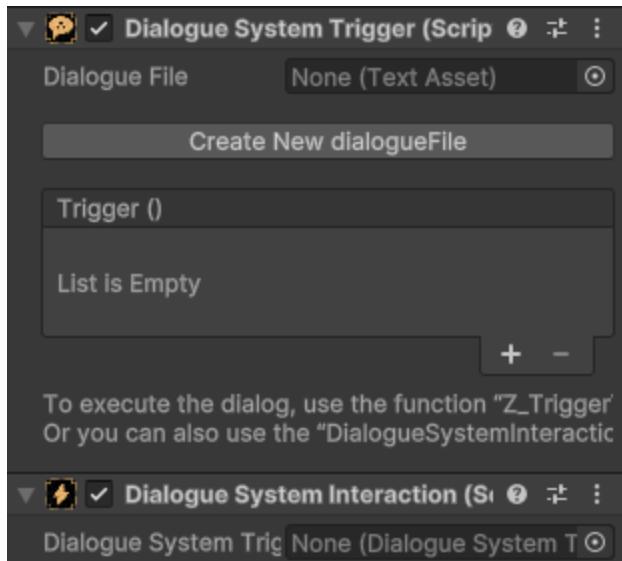
Con esto, la interfaz de usuario estará lista.

#### Paso 4: Configuramos el NPC

Para esto, vamos a quien será el NPC y añadimos un componente Dialogue System Interaction



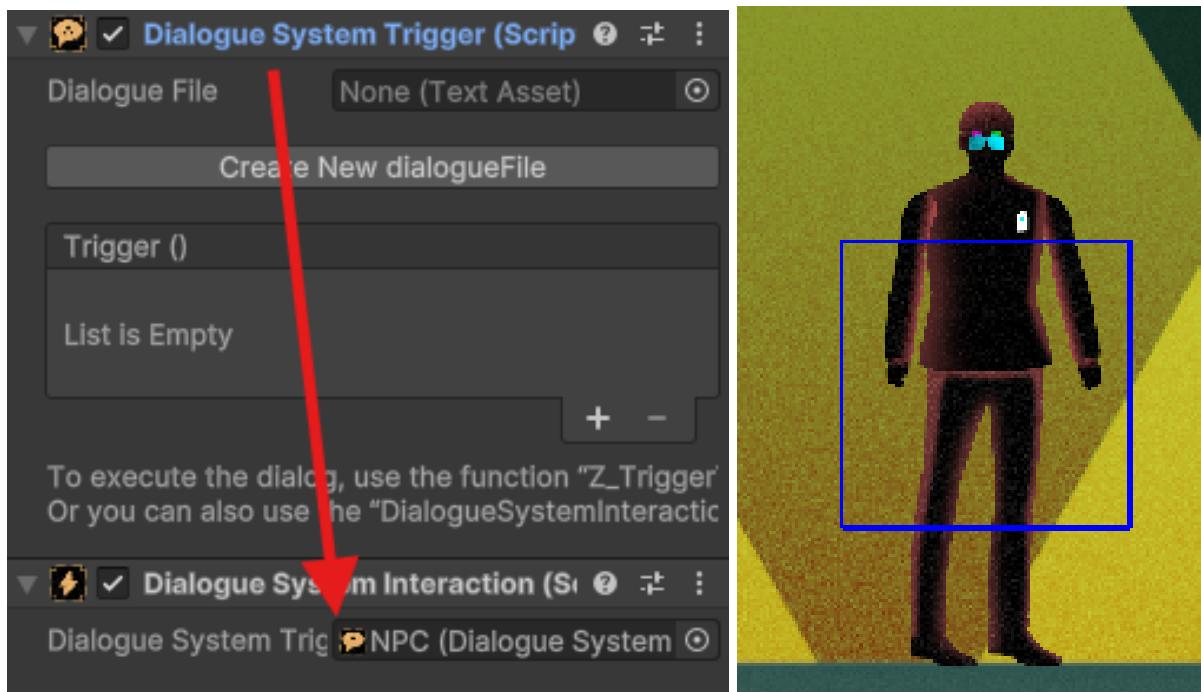
Esto añadirá dos componentes, el Dialogue System Interaction y el Dialogue System Trigger:



El Dialogue System Trigger ejecuta el diálogo.

El Dialogue System Interaction ejecuta el Dialogue System Trigger. Recomiendo crear tu propio código para ejecutarlo, ya que cada proyecto requerirá diferentes formas de iniciar un diálogo.

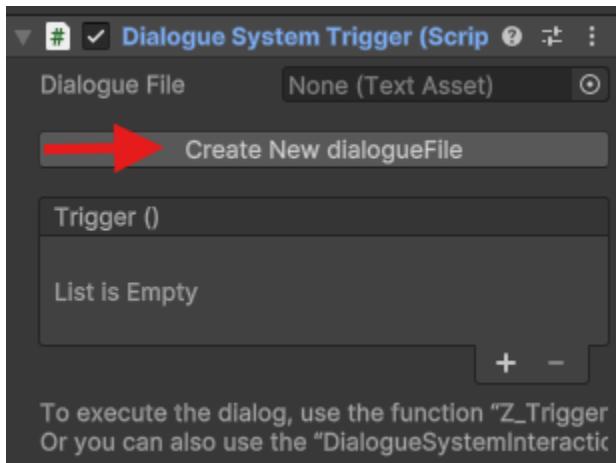
Asignamos el Dialogue System Trigger al Dialogue System Interaction. A continuación, veremos cómo este último se activa y proyecta un cuadro de colisión en la escena.



Si estamos trabajando en 2D, ya lo tenemos listo.

## Paso 5: Creamos un DialogueFile (archivo de diálogo)

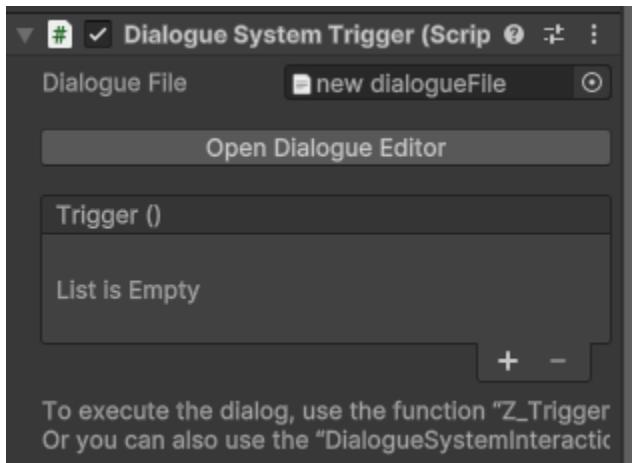
Hacemos Click en el botón de “Create New DialogueFile”



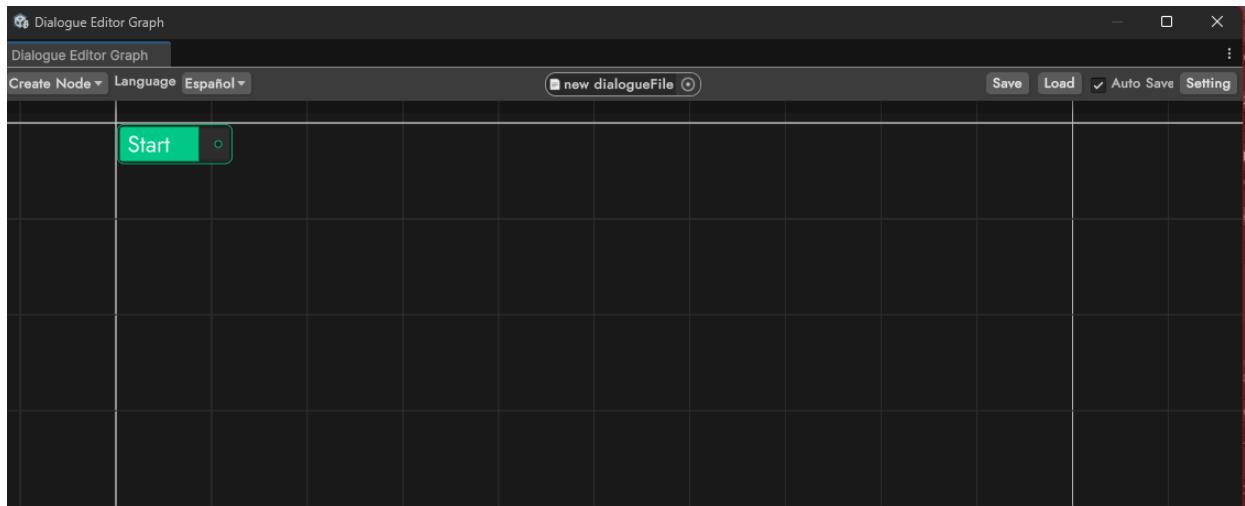
Nos pedirá asignarle un nombre y una ubicación; debemos guardar el archivo dentro del proyecto.

## Paso 6: Editar el DialogueFile

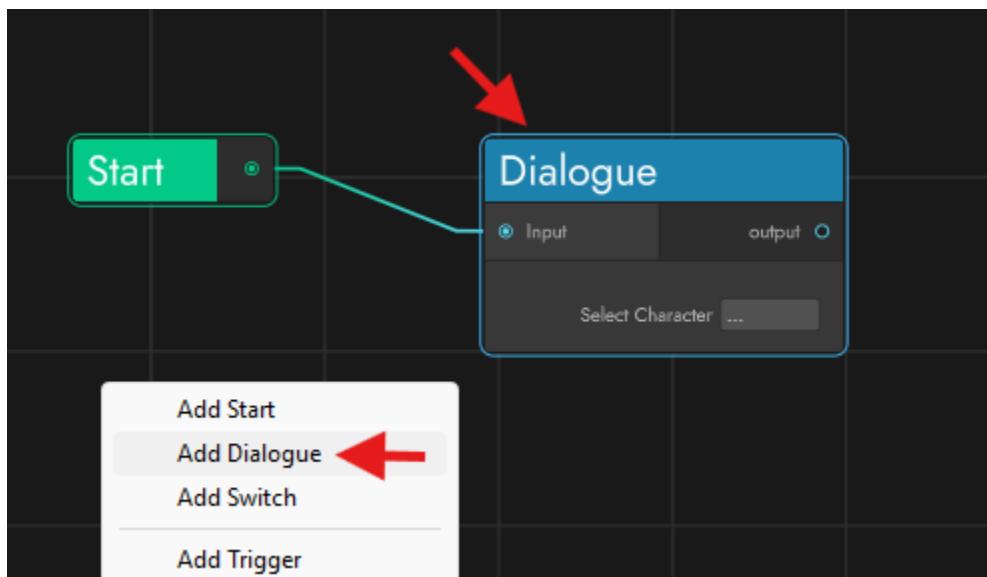
Una vez creado el DialogueFile, damos al botón Open Dialogue Editor



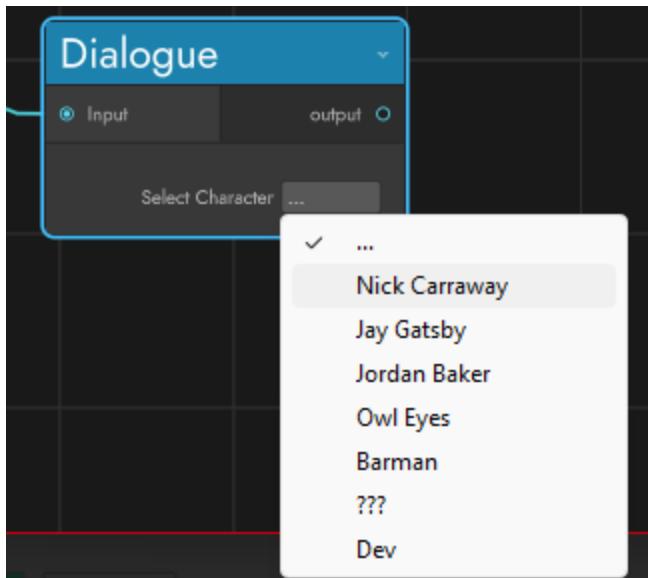
Se abrirá el editor de nodos:



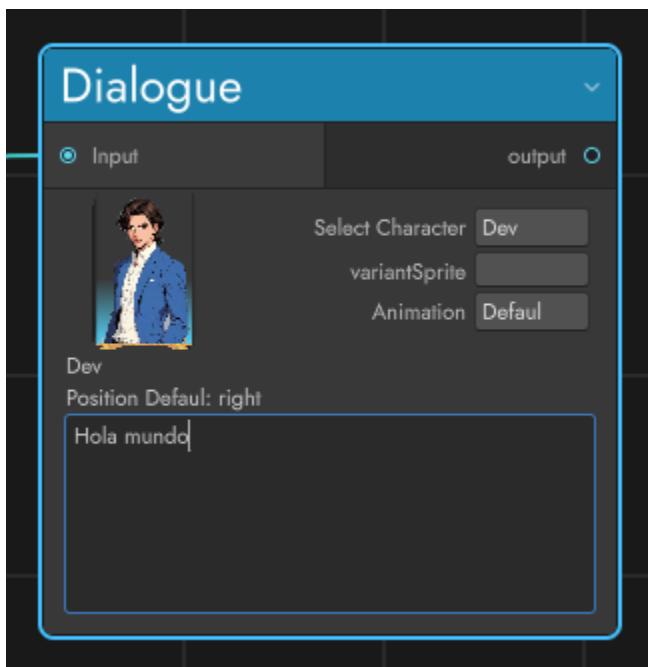
Ahora damos click derecho, para crear un nuevo nodo y creamos un nodo de diálogo. Acto seguido lo conectamos con el start.



Seleccionamos un personaje, en mi caso dev

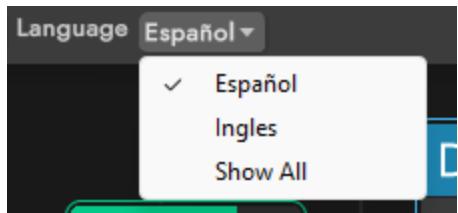


Ponemos hola mundo en el cuadro de texto

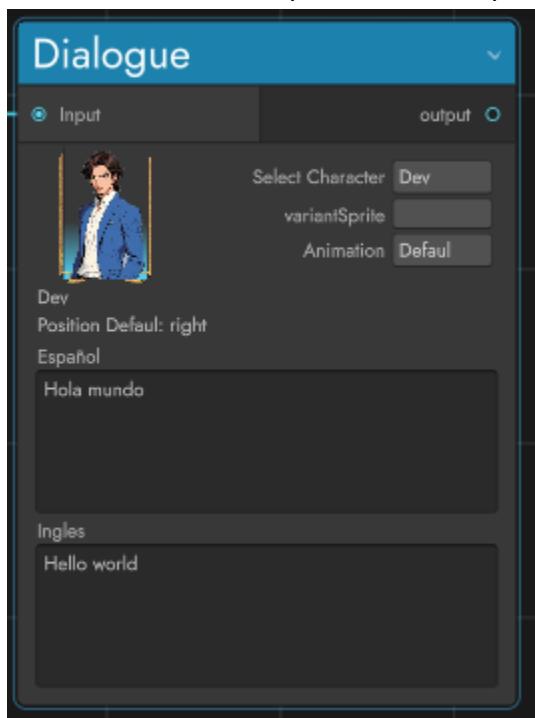


## Paso 7: Segundo idioma

En la barra superior aparecerá todos los idiomas. Recomiendo hacer las traducciones con la opción de Show All

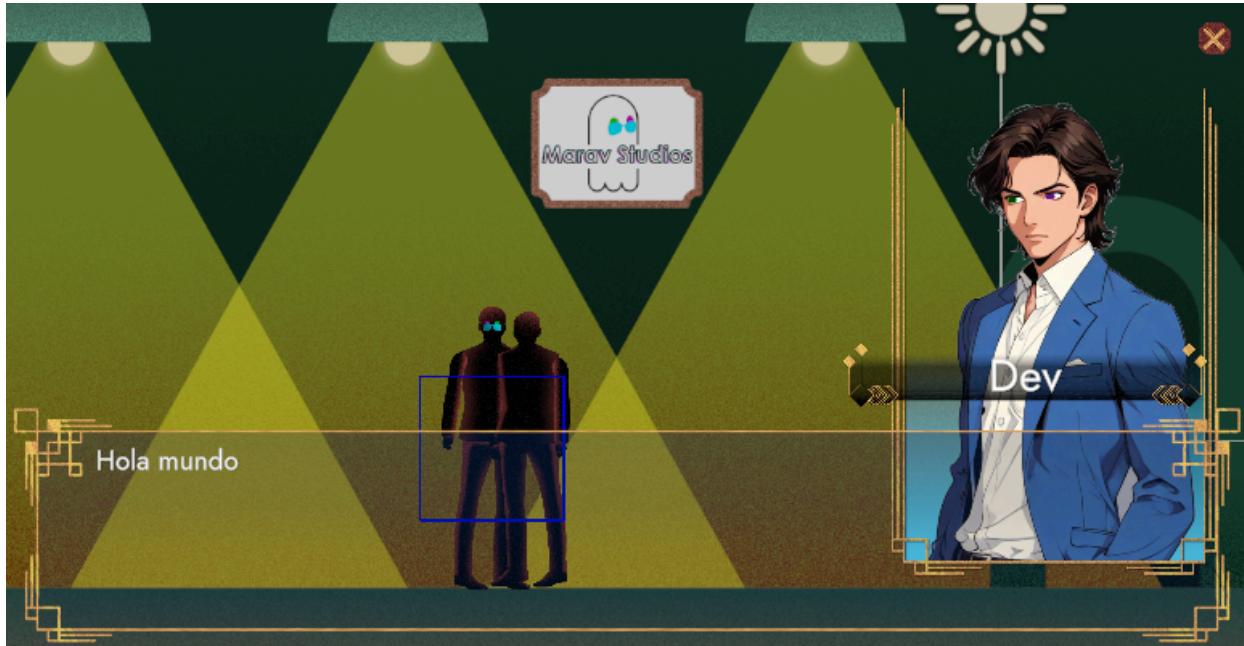


Al activar 'Show All', aparecerán múltiples cuadros de texto, uno por cada idioma.



Damos al botón de Save para guardar correctamente

## Paso 8: Probamos



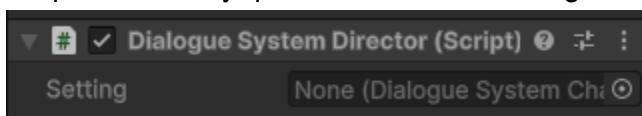
¡Éxito!

## Problemas comunes

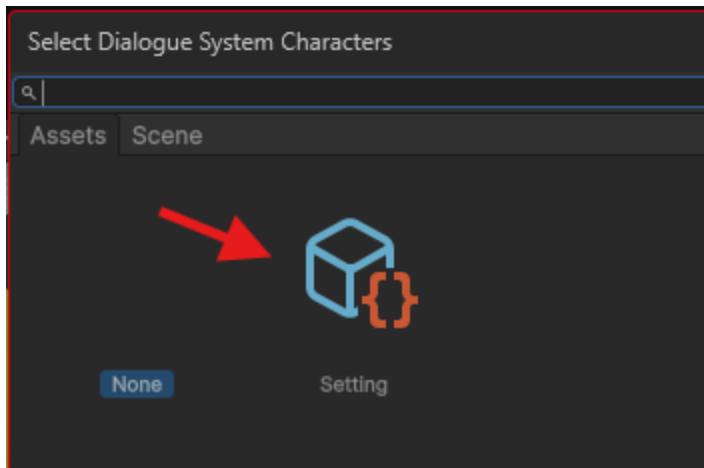
### 1. Este error:

[15:50:00] NullReferenceException: Object reference not set to an instance of an object  
DialogueSystemDirector.Start () (at Assets/Marav Assets/Dialogue System/Script/DialogueSystemDirector.cs:78)

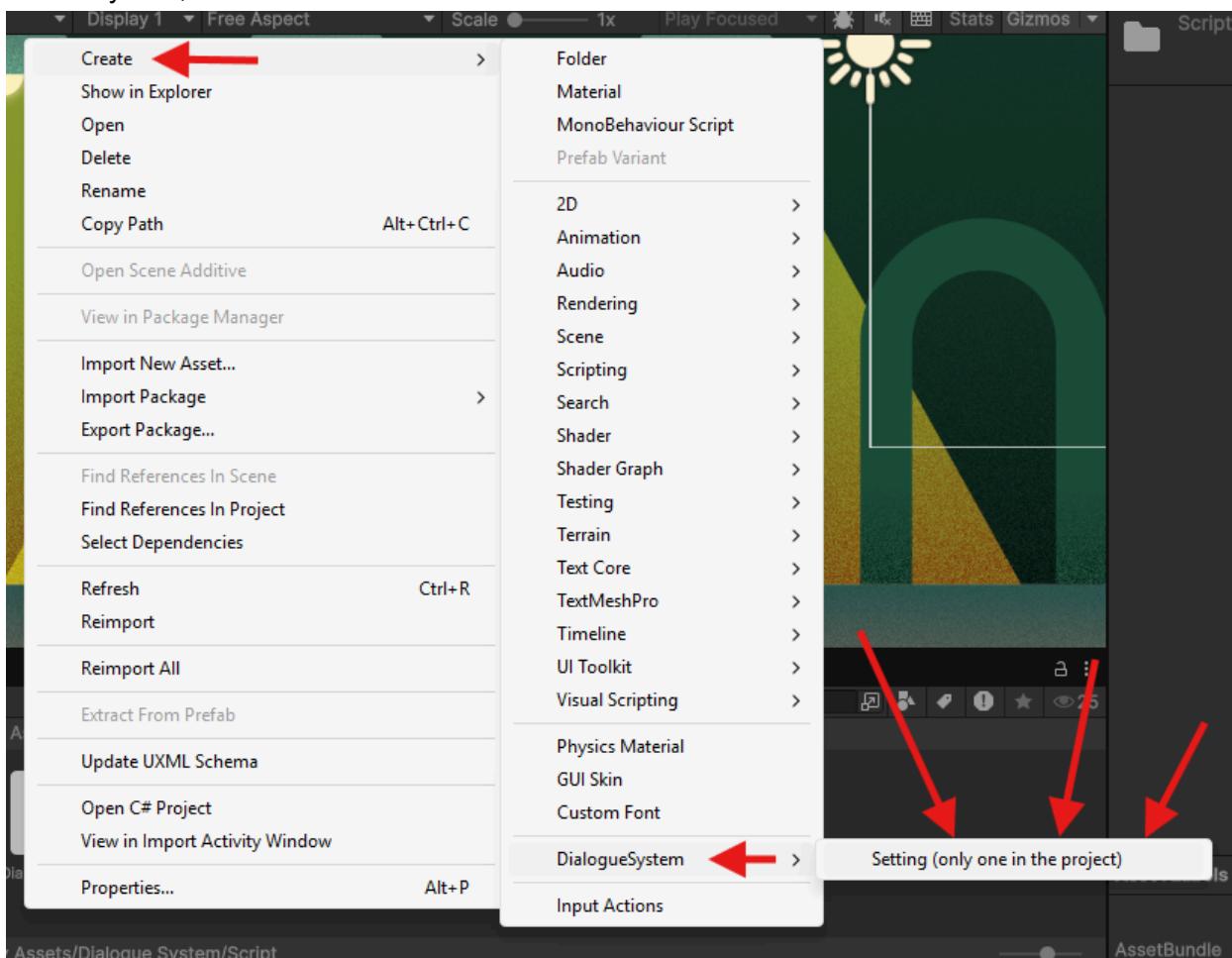
Si este error surge tan pronto el proyecto se pone en “Play”, el problema está en el director. Simplemente, hay que seleccionar el Setting.



Lo recomendado es que haya tan solo uno en el proyecto.

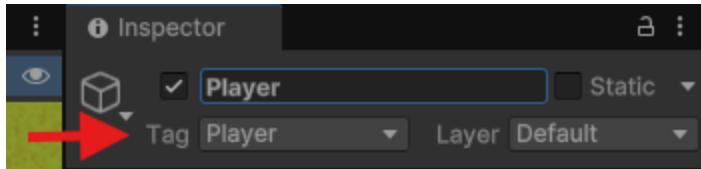


Si no hay uno, créalo

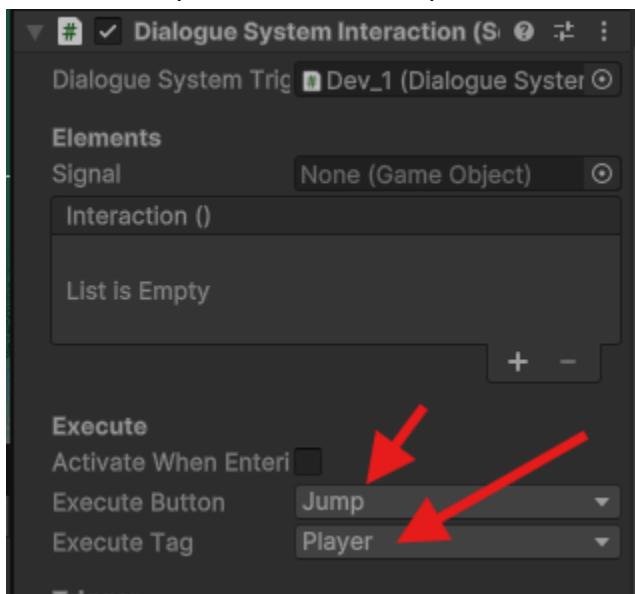


## 2. El player no lo ejecuta:

Recuerda poner el tag Player, al Player



También revisa el 'Dialogue System Interaction', que por defecto se ejecuta con el botón 'Jump', el cual corresponde a la barra espaciadora.



Si tienes problemas, no dudes en llenar este form:

## — Como funciona —



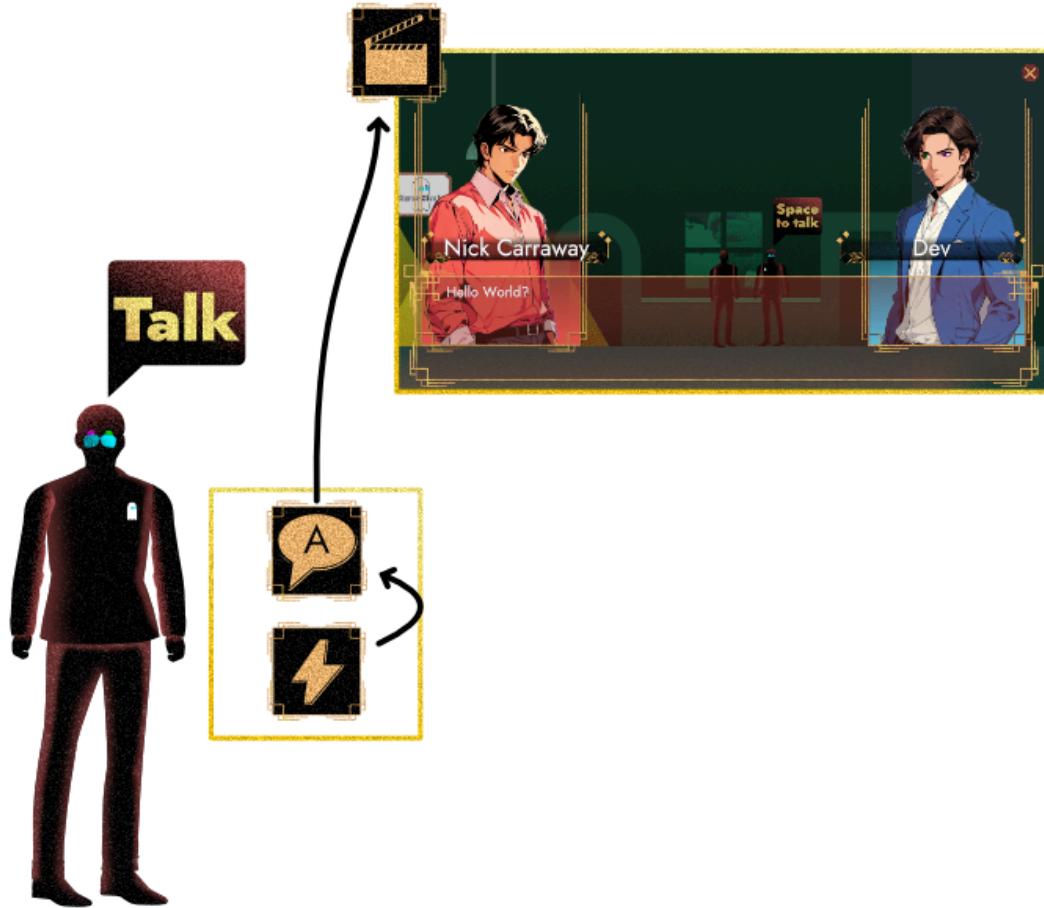
**Dialogue System Interaction:** Este se encarga de interactuar con el mundo de tu proyecto. Su trabajo es detectar cuando es necesario empezar el Dialogue. Está separado del Dialogue trigger porque cada proyecto necesitará ejecutar el diálogo en diferentes ocasiones, con parámetros diferentes.



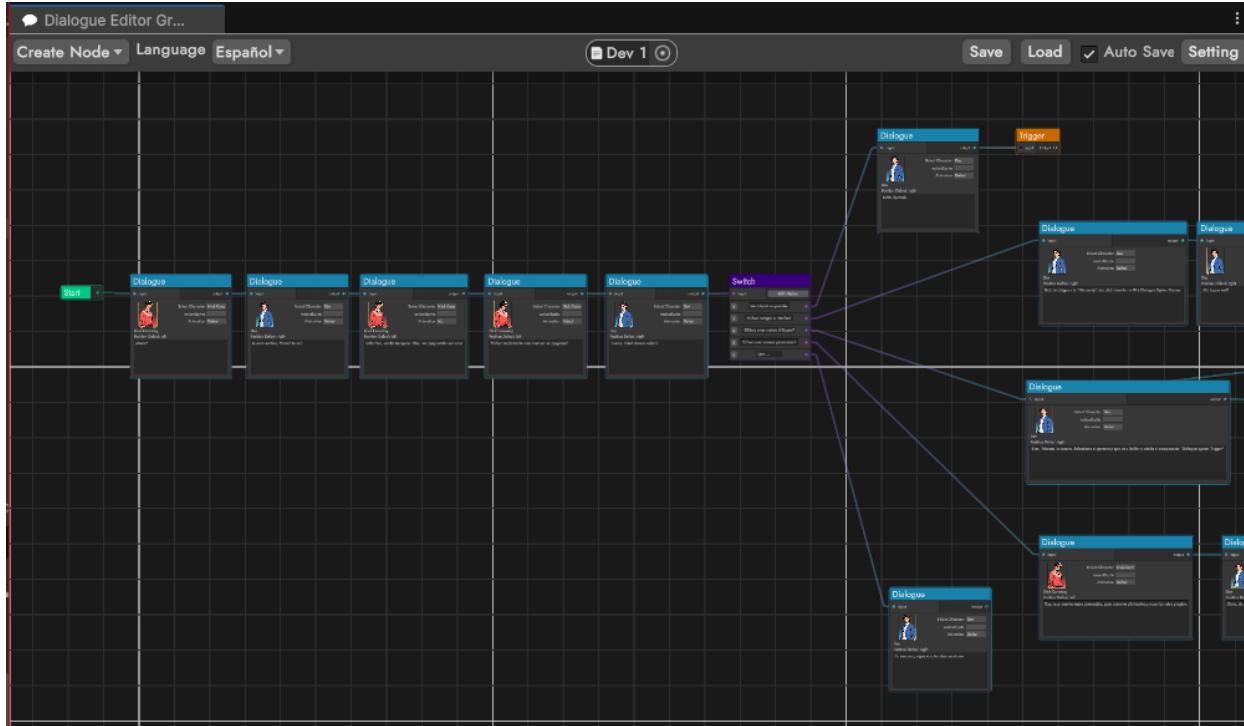
**Dialogue System Trigger:** Este se encarga de ejecutar el diálogo. Es como si un asistente le pasara el guion (Dialogue file) de la escena al director de una película.



**Dialogue System Director:** Se encarga de reproducir la escena. Cuando un Dialogue System Trigger le pasa un archivo de diálogo, lo ejecutará.



De forma completamente independiente está el “Dialogue Editor Graph” Este se encarga de editar y escribir los Dialogue File.

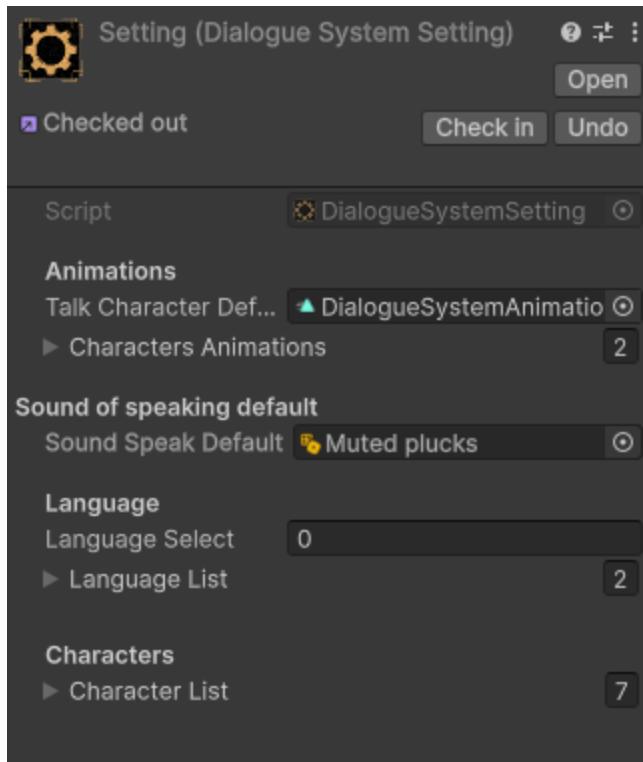


Para finalizar, en algún lugar se tiene que guardar la información general del proyecto, como los personajes, Los idiomas disponibles o las animaciones. Para esto está el **Dialogue System Setting** para guardar toda la información general de los diálogos.

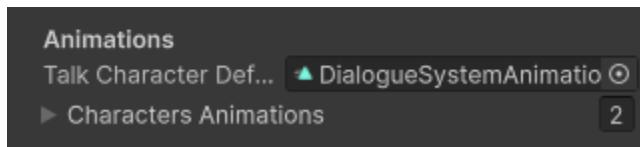
## — Componentes y objetos —

### Panel de setting

Aquí se guarda toda la información general del comportamiento del Asset, recomiendo editar todo. De principio a fin.

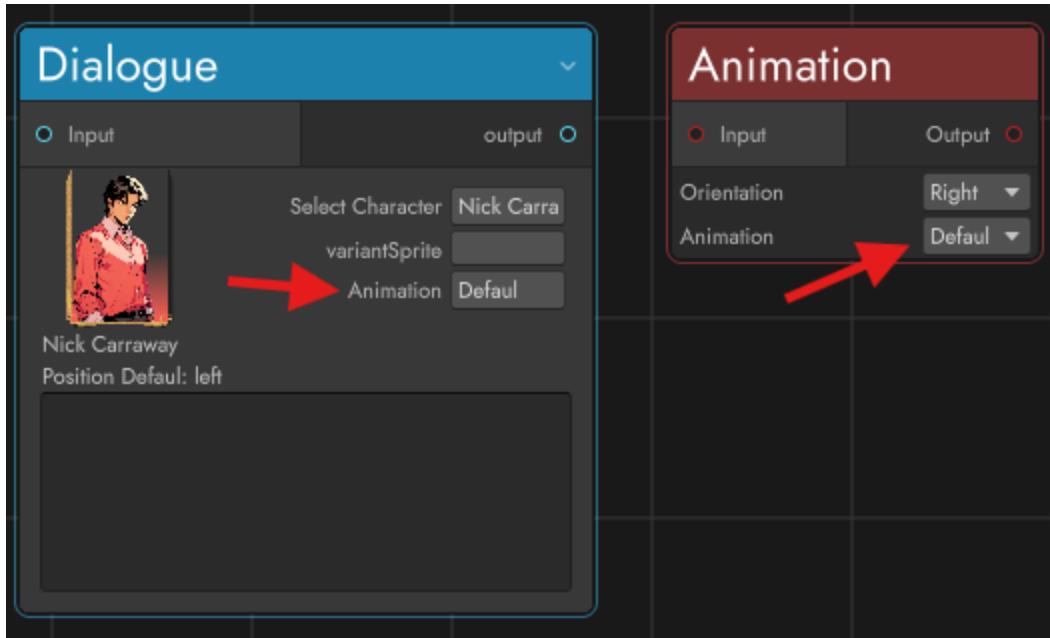


## Animations



Cuando un personaje habla, este ejecuta una animación. Puedes hacer que se ejecuten diferentes animaciones dependiendo el caso.

- Talk Character default: ahí se guarda la animación por defecto de los personajes al hablar
- Characters animations: ahí se guarda el resto de animaciones. Después estos salen en el selector de animaciones de los nodos

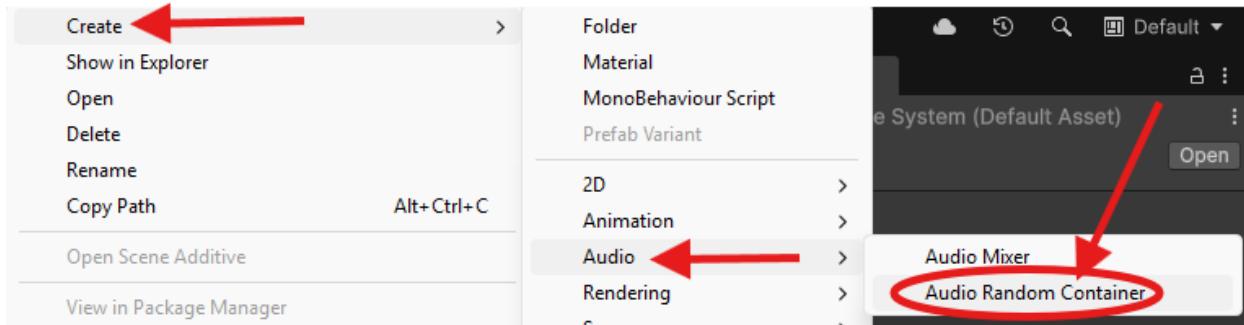


## Sound of speaking Default

Para dar un mejor feedback, cuando un personaje habla, se escucha un sonido para que parezca que el personaje está hablando.



Es importante usa un Audio Random Container



Este te dará la posibilidad de añadir variaciones, para romper la monotonía y dar una mejor inmersión.

## Language

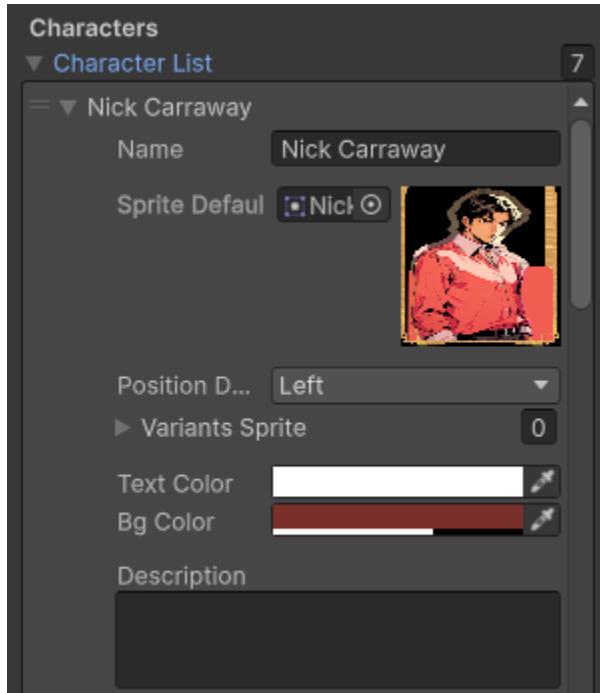
Este registra los idiomas que se usaran en el proyecto. Su efecto se ve directamente reflejado en el selector de idioma en del editor.



- language select: El idioma que esté en uso en ese momento
- language List: la lista de los idiomas disponibles.

## Character

Aquí se guarda la información de los personajes del proyecto.

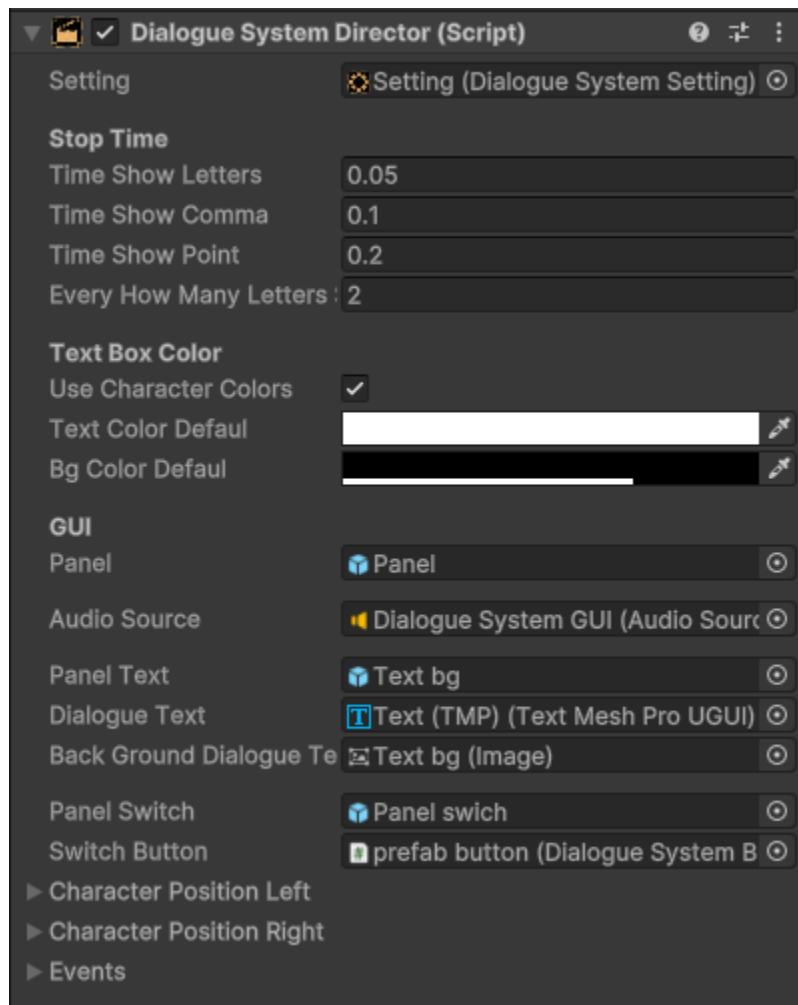


- **Name:** Nombre del personaje.
- **sprite default:** Este es el sprite por defecto que mostrará al hablar.
- **position default:** Se refiere a la posición en la pantalla por defecto, si aparece en la izquierda o en la derecha.
- **variant sprite:** Se pueden mostrar diferentes sprite dependiendo del caso. Normalmente, se usa para representar emociones.
- **Sound Speak:** El sonido que reproduce cuando habla, si se deja vacío, usa el Sound Speak Default

- **text color:** Se refiere al color del texto a la hora de hablar. (esta función puede ser desactivada si así se desea).
- **bg color:** Se refiere al color del fondo del texto a la hora de hablar. (esta función puede ser desactivada si así se desea).
- **Description:** Una breve descripción del personaje, no tiene ninguna función más allá.

## Director

Este ejecuta el Dialogue file, como si fuera el director de una película, organizando y ejecutando el guion (dialogue file).



### Stop Time

- **Time show Letters:** Se refiere al tiempo de reproducción entre letras
- **Time show Comma:** Se refiere al tiempo de reproducción de las comas
- **Time show point:** Se refiere al tiempo de reproducción de los puntos

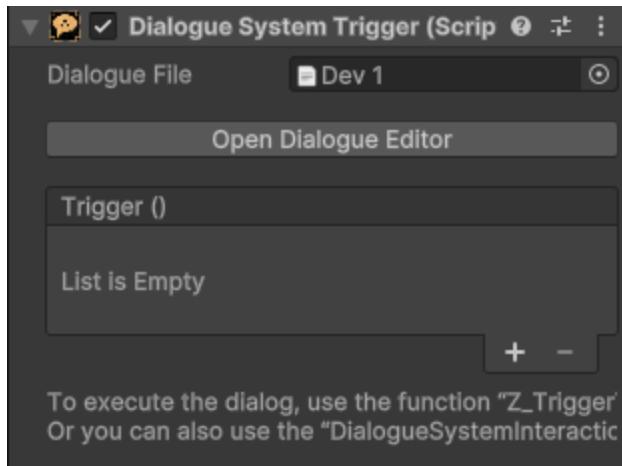
- Every How many letters sound: se refiere a cada cuantas letras se reproduce el sonido de hablar

## GUI

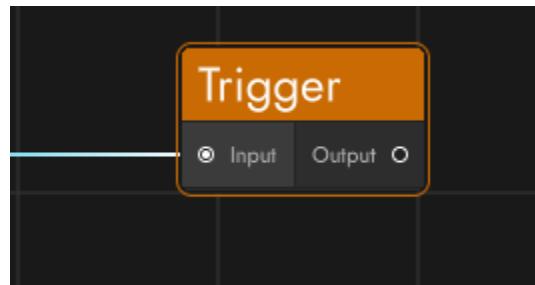
- Panel: Este se refiere a todo el panel del diálogo, es donde están todos los elementos para hacer el diálogo. Este es necesario para funcionar.
- Panel text: Este es el panel del cuadro de diálogo
- panel switch: Este es el panel donde aparecerán las opciones, las modificaciones de la conversación.
- switch button: Este sirve como modelo para los botones del panel switch.
- dialogue text: El Text mesh del cuadro de texto.
- bg dialogue text: El fondo del cuadro de texto.
- Character right: Todos los elementos del personaje que se muestre a la derecha de la pantalla aparece aquí
  - name panel: Es el panel donde aparece el nombre del personaje
  - character name text: El Text mesh del nombre del personaje.
  - character animation: El animation del personaje, esto para ejecutar animaciones, IMPORTANTE: funciona con el Animation, no con el animator.
- character left: lo mismo que el “Character right” pero con el personaje que aparece a la izquierda.
  - ...
- Events: estos son eventos que se ejecutan cuando determinadas cosas pasan, muy útil para implementar funciones sin necesidad de tocar el código.
  - Dialogue
    - Start Dialogue: cuando se empieza un nuevo diálogo
    - End Dialogue Cuando se termina un diálogo
  - character's turn:
    - Right Character Turn: Cuando habla el personaje de la derecha
    - Left Character Turn: Cuando habla el personaje de la izquierda
  - Switch
    - Turn On Switch: este surge cuando se despliega el panel Switch

## Dialogue System Trigger

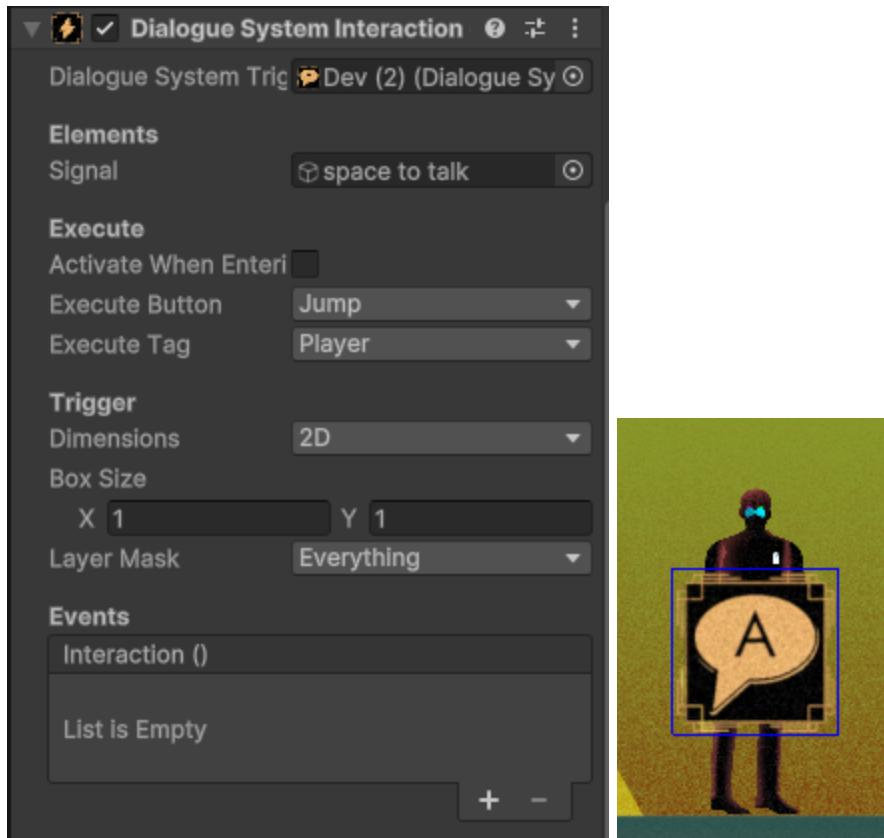
Este componente se encarga de ejecutar el diálogo.



- Dialogue file: Aquí aparece el Dialogue file que se ejecutará
- El botón:
  - Create new dialogue file: De no tener ningún dialogue file puesto, aquí aparece la opción para crear un nuevo.
  - Open dialogue editor: Este te abre el editor para editar este el dialogue file.
- Trigger:
  - Este se ejecuta desde el diálogo con la función “trigger” dentro del Dialogue Editor Graph



## Dialogue System Interaction



Este ejecuta el dialogue trigger cuando el jugador entra en el cuadro de colisión azul y se presiona un botón específico.

Como cada proyecto es diferente, recomendamos usar su propio sistema que ejecute la función “Z\_TriggerTheDialogue()” que está dentro del Dialogue Trigger

## Elements

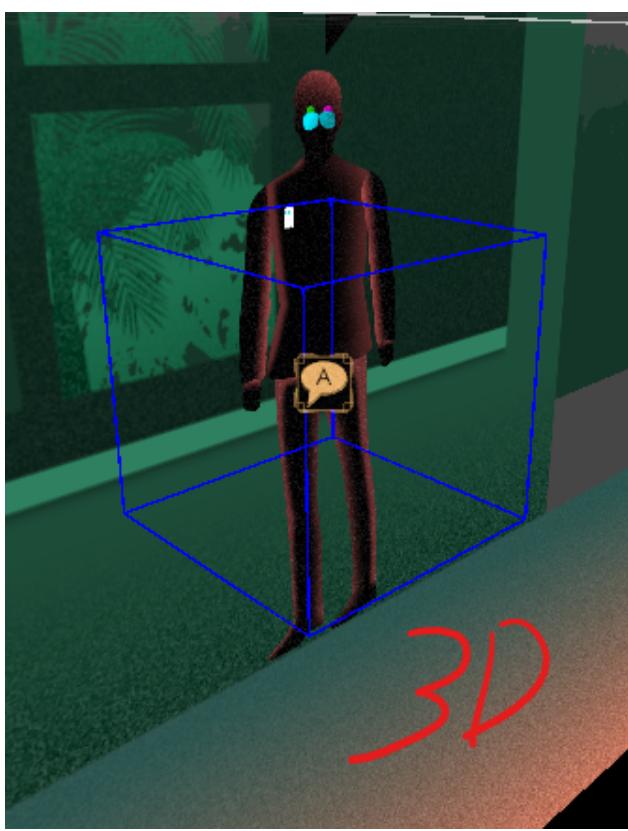
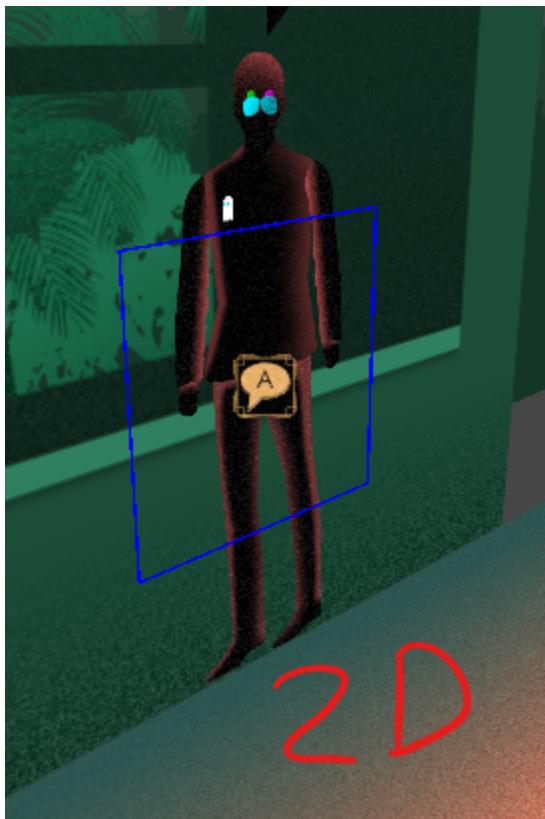
- Signal: cuando el jugador entra en el cuadro de colisión azul, este gameobject se activa.

## Execute

- Active when entering: Si se activa, se ejecutará cuando el jugador entra en el cuadro de colisión azul sin necesitar de presionar nada.
- Execute button: Aquí se elige en botón que ejecuta el diálogo, Esto usa el sistema antiguo de input y hace referencia a los valores por efecto.
- execute tag: Aquí se elige el tag que ejecutara el diálogo.

## Trigger

- dimensions: Aquí se puede alternar entre un proyecto 2D o 3D

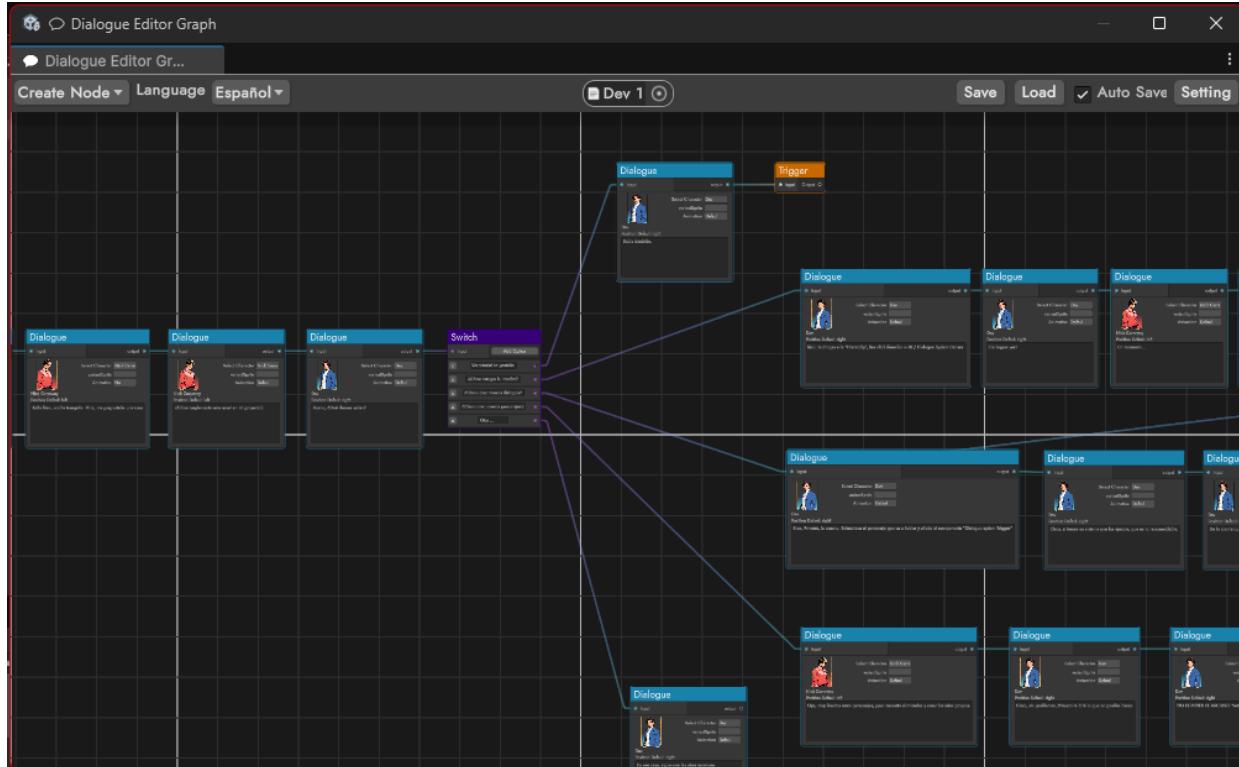


- box size: Dimensiones del cuadro de colisión azul
- layer mask: capa del cuadro de colisión azul

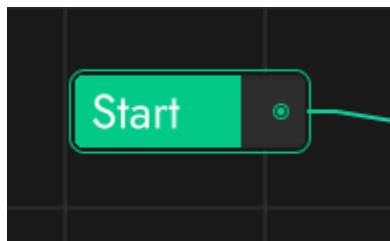
## Events

- Interaction: cuando se ejecuta el diálogo

## Dialogue editor Graph

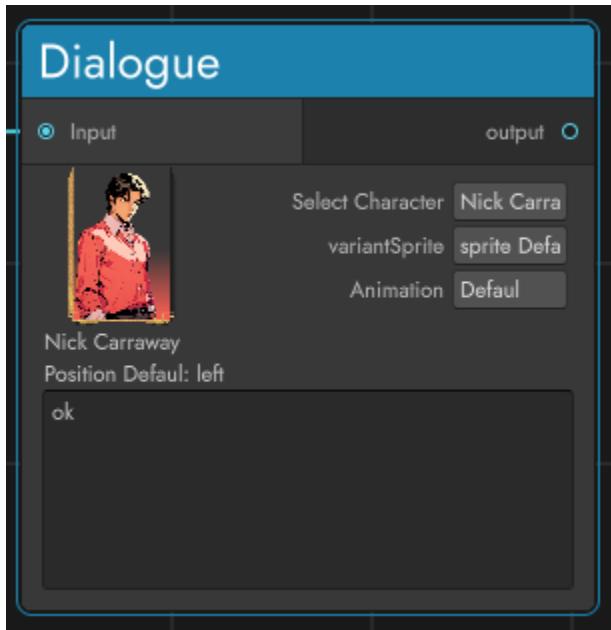


- Create node: en este panel puedes crear los nodos que conformaran la conversación.
  - **Start**: Con este nodo inicia la conversación. Si pones más de un start, a la hora de empezar un diálogo, este elegirá uno de manera aleatoria.

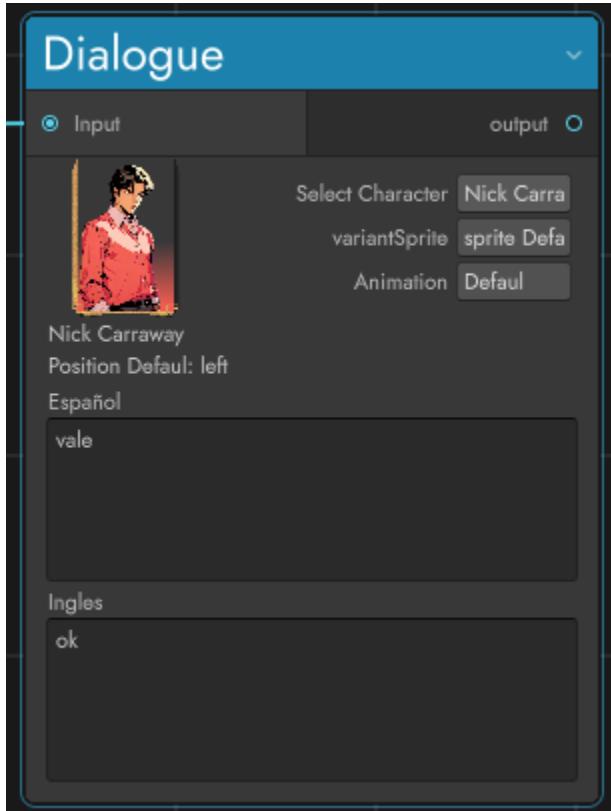


- Dialogue: En este se redacta los diálogos de los personajes:
  - Select Character: Seleccionas el personaje que hablará
  - VariantSprite: seleccionamos la variación del sprite.

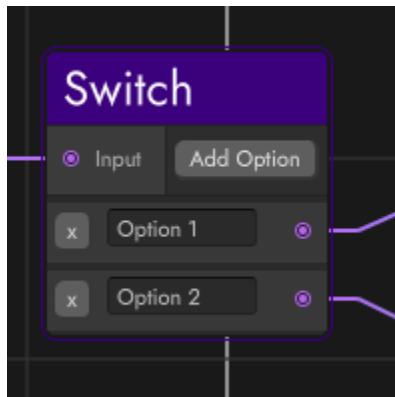
- Animation: Seleccionamos la animación a la hora de hablar.



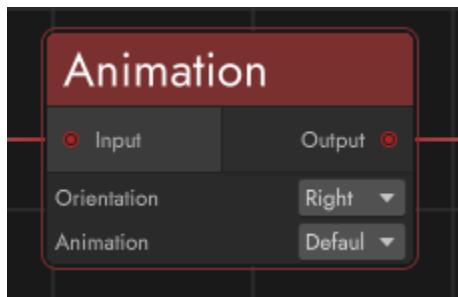
Si seleccionas "Show All" Se mostrarán todos los idiomas que tengas creado.



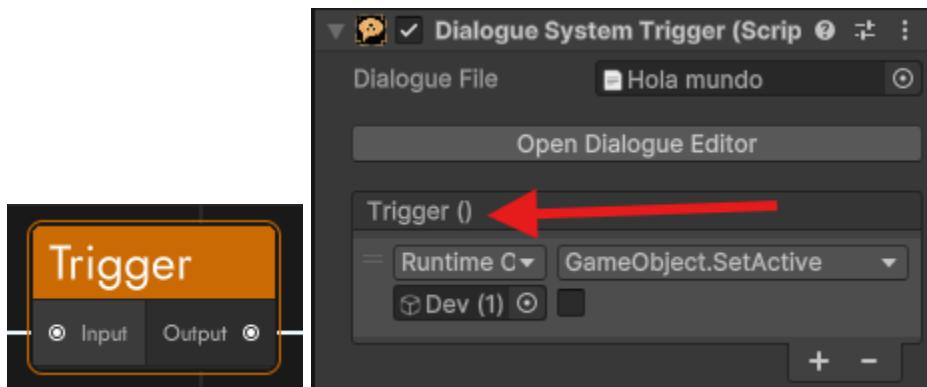
- Switch: Con este puedes poner decisiones que afectaran la narrativa del proyecto.



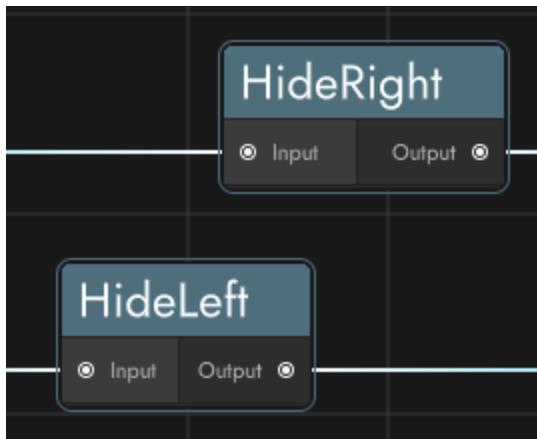
- Animation: Ejecuta una animación sin diálogo.
  - Orientation: se refiere al personaje que hará la animación, el personaje que se encuentra a la derecha, o el que se encuentra a la izquierda.
  - Animation: La animación que hará



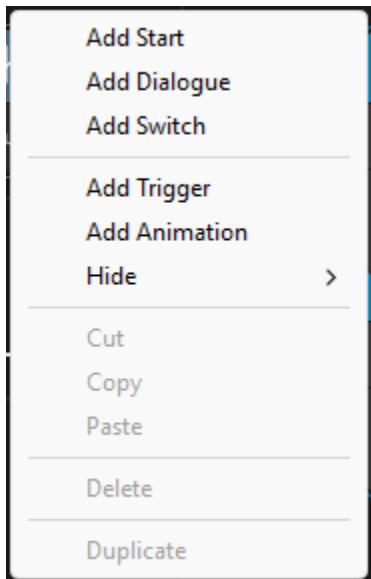
- Trigger: Este ejecuta el evento trigger del Dialogue Trigger



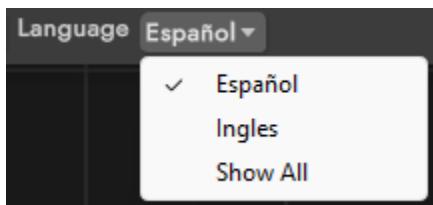
- Hide: Oculta un personaje, ya sea el que se encuentre a la derecha, o el que se encuentre a la izquierda.



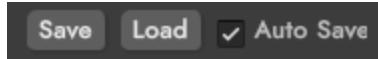
- Características de usabilidad:
  - Con click derecho se pueden crear los nodos, estos se crearán en la posición actual del mouse.



- Language: seleccionamos el idioma que mostrará el editor. En "Show All" se mostraran todos los idiomas en el editor, Ideal para hacer traducciones.



- Save, Load and auto save: Bastante autoexplicativo, Guardar, cargar y Auto Guardado. El auto Save sigue en desarrollo, recomiendo darle a save de todas formas.



- Setting: Este te lleva al Dialogue System Setting



- dialogue file: Este es el dialogue file que se está editando en ese momento. Pronto añadiremos funciones para crear los Dialogue File directamente desde el editor.

