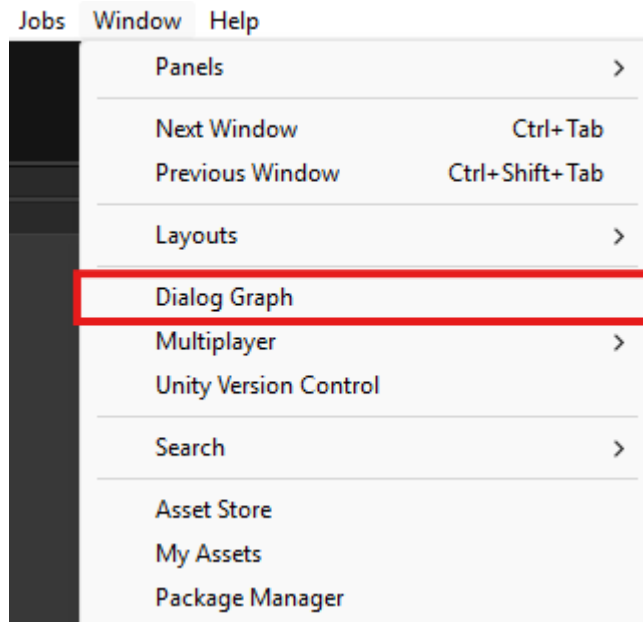


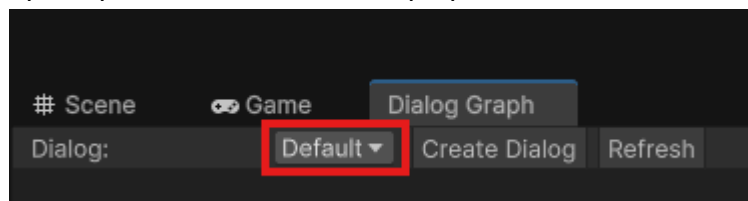
## Dialog Graph Engine

Для того чтобы открыть диалоговый граф, после добавления .unitypackage перейти в эдиторе на вкладку Window/Dialog Graph:



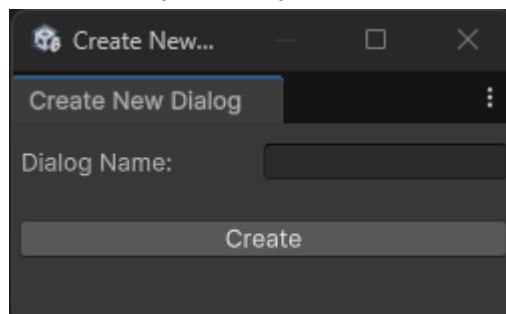
## Создание и выбор диалогов

При переходе в диалоговый граф автоматически создается диалог с именем "Default".



Этот же выпадающий список используется для выбора между созданными диалогами.

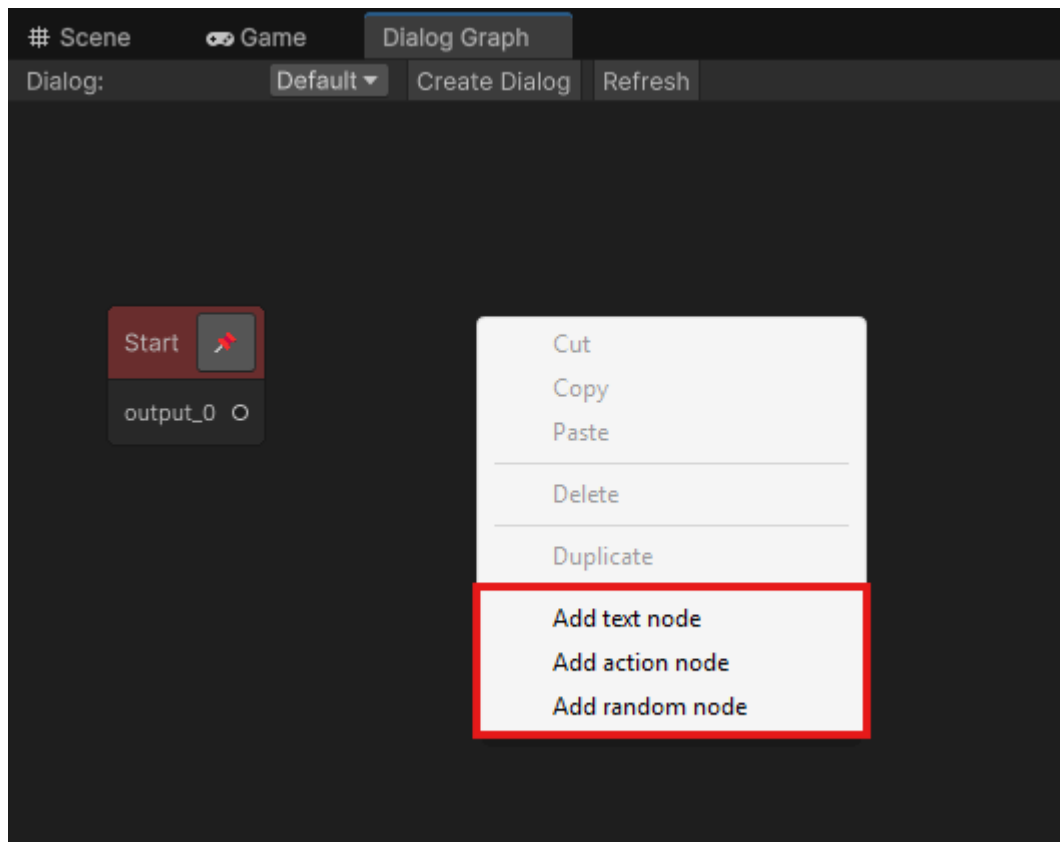
Для создания нового диалога нажать кнопку "Create Dialog" и ввести имя. Переход к выбранному диалогу произойдет автоматически.



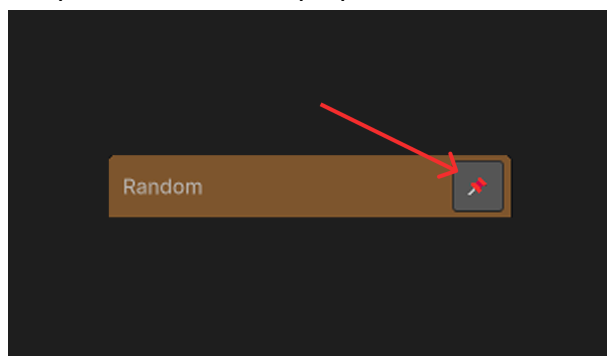
Все диалоги в виде наборов нодов хранятся в директории Resources/DGEDialogs каждый граф в отдельной папке.

## Создание нодов

Для создания новых нодов на графе нажать правой кнопкой мыши в пустой области и выбрать один из трех вариантов нодов:



Для просмотра файла данных .asset конкретного нода в иерархии проекта, у выбранного нода на графе в области заголовка есть кнопка перехода:

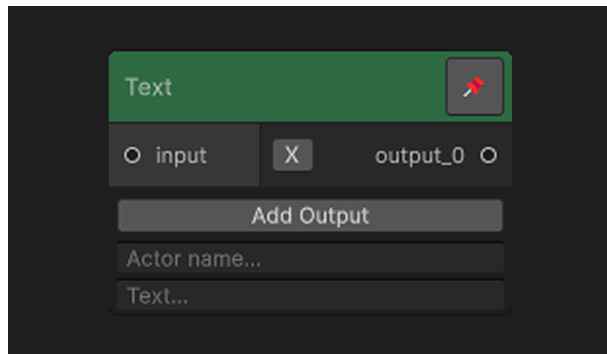


## Детали нодов

Реализовано 3 разновидности нодов:

### Text Node

Описание: текстовый нод с основным описанием диалогов



Текстовые поля используются для указания источника фразы (имени) и самого текста.

Порт **input** (много к одному):

Допустимые типы на вход: Action Node, Random Node

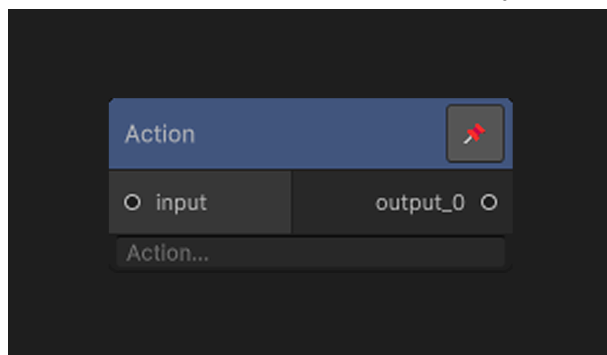
Порты **output** (один к одному):

Допустимые типы на выходе: Action Node

Для создания выходных портов использовать кнопку "Add Output".

### Action Node

Описание: нод действия, соответствует кнопкам ответа на фразы из текстовых нодов.



Порт **input** (один к одному):

Допустимые типы на вход: Text Node

Порт **output** (один к одному):

Допустимые типы на выходе: Text Node, Random Node

### Random Node

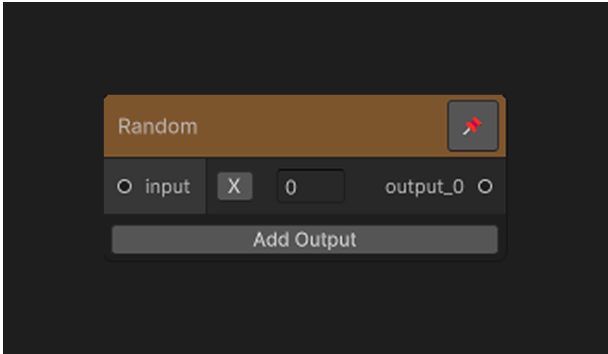
Описание: нод со случайным выбором одного из подключенных к выходам нодов с заданной вероятностью (от 0 до 100%). Вероятности нормализуются в зависимости от значений, например 2 выхода с вероятностями по 50% равны 2 выходам по 100%.

Порт **input** (один к одному):

Допустимые типы на вход: Action Node

Порты **output** (один к одному):

Допустимые типы на выходе: Text Node



## Использование

Для запуска системы получения диалогов:

- Разместить на сцене скрипт DGEDialogSelection
- Подписаться на событие доступное в этом скрипте:

```
public UnityEvent<DGEBaseNode> onUpdateData;
```

- Вызвать метод `public void StartDialog()` для старта диалога в нужном месте вашего сценария.

В событие `onUpdateData` будут отдаваться ноды начиная со следующего после `StartNode` и следовать в соответствии с построенным деревом и выбором.

Тип передаваемых нодов `DGEBaseNode`, если требуется получить данные которыми был расширен определенный тип ноды, нужно привести его к нужному типу.

Сами данные соответствуют текстовому ноду, в нем хранится массив `outputs`, показывающий набор нодов `ActionNode` с которыми он связан, их данные использует для отображения вариантов ответов на текстовые ноды.

## Кастомизация

Для расширения нодов дополнительными данными переходим к нужному типу нодов:

### **Выбор среди созданных с селектора для сцены**

схема структуры классов и наследования нодов