

Achievements 23.10 - 30.10

- Optische Tweaks am Inventory-Window

Die einzelnen Grids haben nun eine Trägheit, sie scrollen also mit einer Force die nach und nach abnimmt.

- AuswahlPerformance

Die ersten Auswahlen eines Knotens hingen durch lange Abfragen etwas hinterher. Mittlerweile sollte eine Auswahl sofort möglich sein

- ScrollBugFix

Vorher: Manche Icons im rechten Grid erschienen nicht

Grund: Während der Benutzung wird das rechte Grid nach unten gescrollt um Icons auszuwählen. Wählt man nun im linken Grid ein Icon aus, oder gar im rechten Grid einen Unterordner, wird es nicht zurück nach oben gescrollt.

Die neuen Icons werden nun außerhalb des ScrollRects weit oben in der Luft spawned.

Unity filtert sie als "Nicht zum Grid gehörig" heraus.

Folglich erscheinen die Icons für uns nicht.

Lösung:

```
public void OnButtonClicked(GameObject temp)
{
    Debug.Log("You clicked "+temp.name);

    if(temp.transform.parent.name=="Grid2")
    {
        GameObject.Find("Grid2").transform.parent.GetComponent<ScrollRect>().verticalNormalizedPosition = 1;
    }
}
```

Wählen wir ein Icon im **rechten** Grid aus setzen wir die Position des Grids im Parent-Panel auf den höchsten Wert zurück.

- LoadingBar

Während das Root-Directory und dessen SubFolders durchsucht werden, werden alle XML-Dateien in einer Liste gesichert.

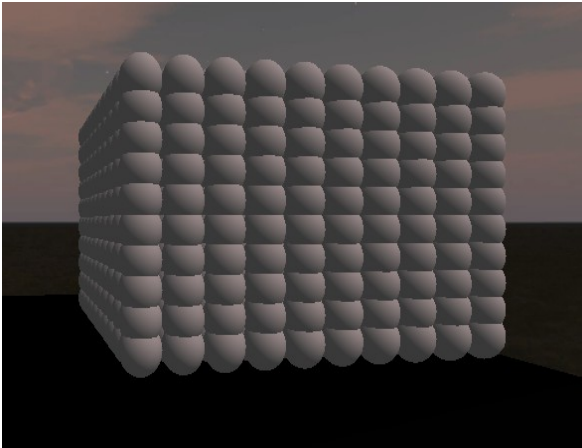
Nun werden alle XML-Files durchlaufen und ihre Patterns einer weiteren Liste hinzugefügt.

Für jede durchsuchte XML-File wird ein Prozentcounter erhöht, der nach allen XML-Files 50% erreicht.

Anschließend werden alle Patterns noch mal in einem eigenen Dictionary gesichert wobei jedes soviel Prozent hinzu addiert, dass wir wiederum 50% dazu bekommen.

Um die Anteile die eine XMLFile oder eine Pattern hinzu addiert zu berechnen, muss die Settings-File ab und an mit aktuellen Gesamtzahlen an XMLFiles und Patterns im UbiTrack-Framework aktualisiert werden.

Ohne diese Aktualisierungen läuft das System ebenfalls normal durch, steigt aber in seiner Prozentanzeige etwas unpassend.



- Layouting

Trotz des Federsystems sollten Knoten und Kanten mit einer gewissen Entfernung zueinander verteilt werden. Hierfür eignet sich der bekannte Layout-Manager, allerdings nun mit 3D-Kompatibilität.

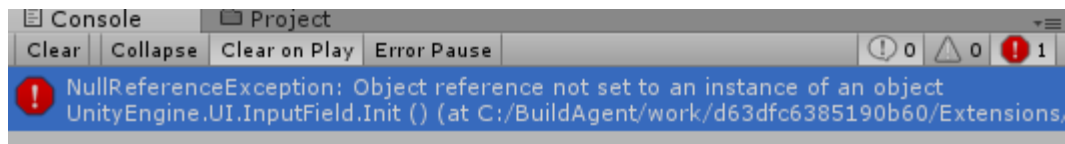
3 Werte erlauben eine genaue Einstellung der Menge an Testpunkten

- Xprecision
- Yprecision
- Zprecision

- PatternSearch

In der aktuellen Beta-Version scheint der TextInput noch nicht zu funktionieren.
Die Texteingabe erfolgt problemlos, allerdings wird die Methode „OnSubmit“ in keiner Situation aufgerufen.
Das Problem ließ sich auch nicht in einem neuen Projekt abschalten.

Mögliche Ursache:



Neue Ziele:

- Wie sollen Kanten erscheinen?
- Aktionen?