

Custom Keybinds met het  
Nieuwe Input System  
Rink Wilbrink 2020

# Content:

## Setup:

Hoe zet je het op in je game.

Pagina 3

## Hoe te gebruiken:

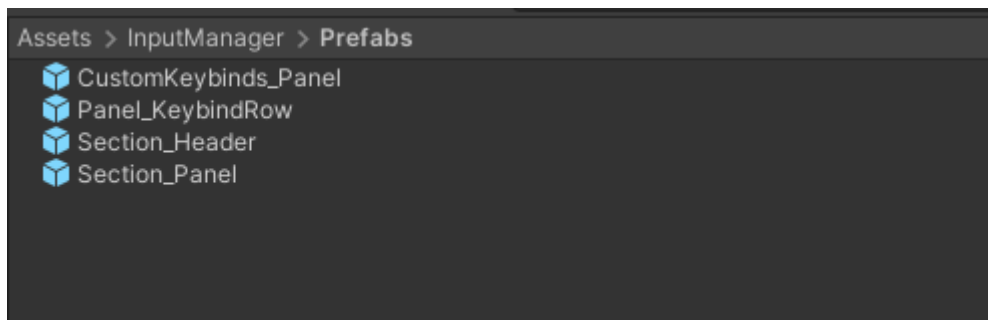
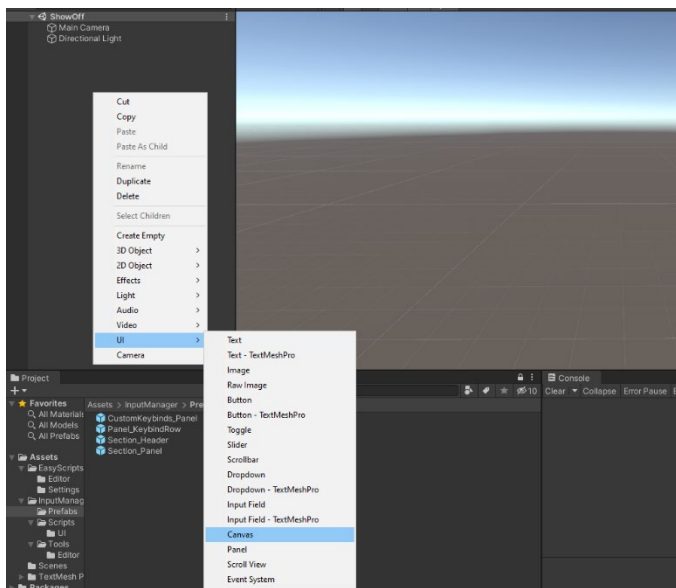
Hoe zet je de Buttons voor de juiste Key Binds

Pagina 4-6

# Setup

Hoe zet je het in je Game:

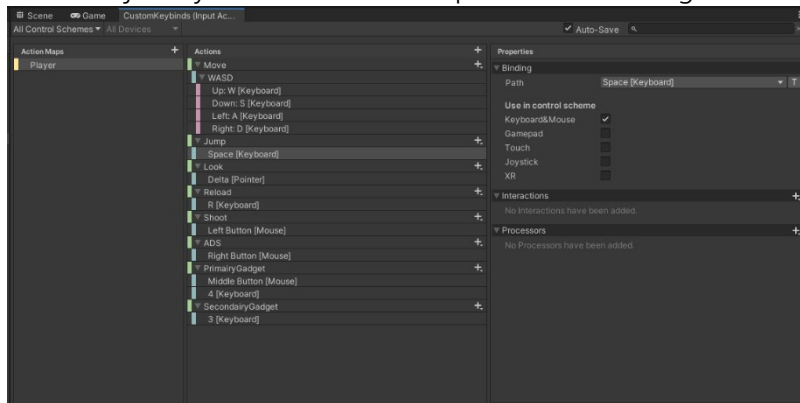
- 1.) Import het nieuwe Input system in je project als je dat nog niet gedaan hebt.
- 2.) Import de Custom Keybinds in je project.
- 3.) Maak een Canvas aan in je scene en sleep het CustomKeybinds\_Panel (Bevindt zich in de Assets/InputManager/Prefabs folder) Object in je Canvas.



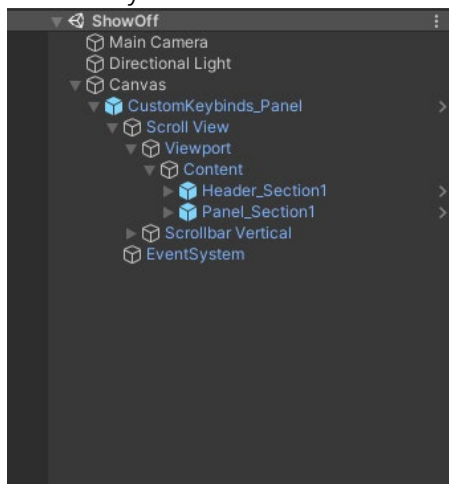
# Hoe te gebruiken

Hoe zet je de Buttons voor de juiste Key Binds:

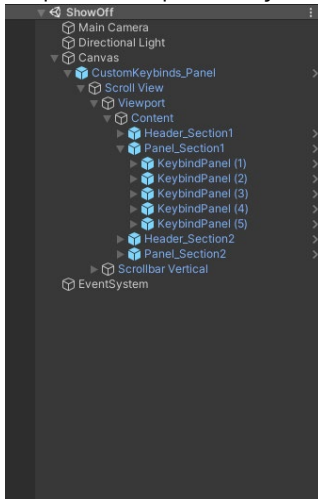
- 1.) Maak al je Keybinds aan in de InputActionAsset genaamd CustomKeybinds.



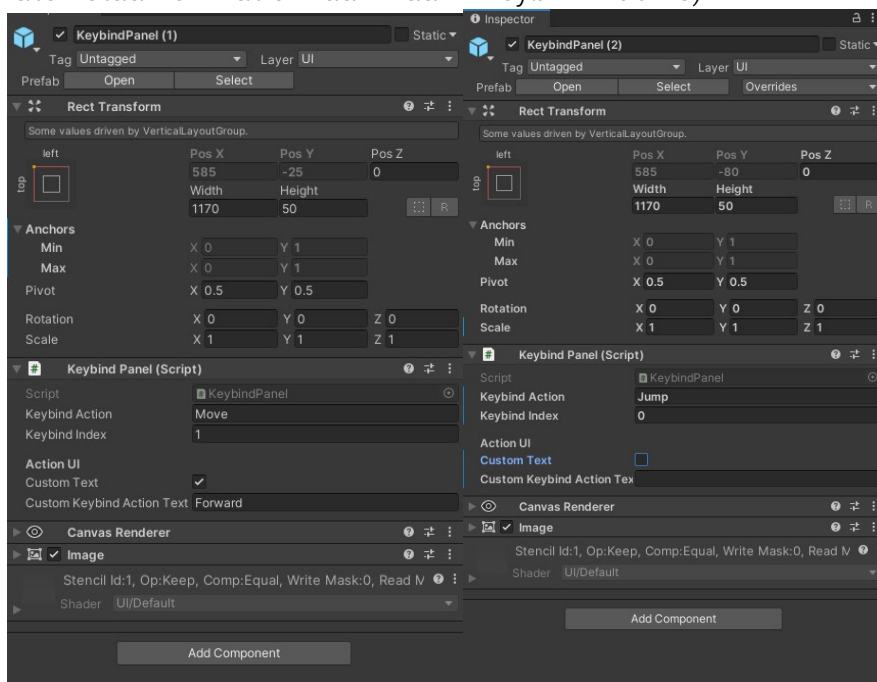
- 2.) Open het CustomKeybinds\_Panel/Scroll View/Viewport/Content object in je Hierarchy.



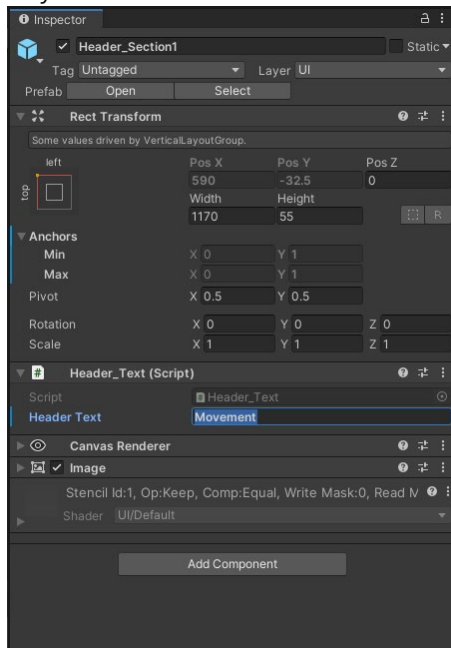
3.) Kopieer en plak KeybindPanel(1) (Bevindt zich in Panel\_Section1) en click er op.



4.) Voer de naam in van een keybind in het text veld van de Keybind\_Action.  
(Als er meerdere knoppen in zitten zoals een 2D vector voor de Move Keybind, Voer je ook een getal in onder het text veld, In dit geval is WASD = 0, W = 1, S = 2, A = 3 en D = 4. In het geval van bijvoorbeeld jump kan je het getal op 0 laten staan omdat er daar maar 1 keybind voor is).



- 5.) Druk op het Header\_section1 object en voer een naam in voor die sectie van keybinds in het text veld in de inspector.



- 6.) Om meer secties te maken kan je het Header\_Section1 en Panel\_Section1 objecten dupliceren.

