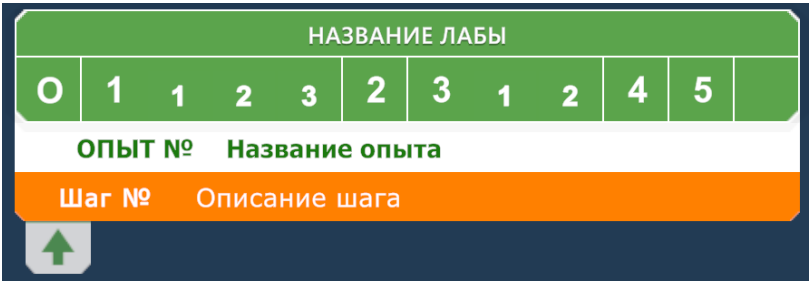


Ассет «Заголовок ВЛР»

Компонент Unity (unityasset) с графическим интерфейсом, позволяющий видеть название лабораторной и опыта, управлять выбором этапа и подэтапа, просматривать подсказки в процессе выполнения лабораторной работы.



Ассет позволяет видеть название лабораторной и опыта, управлять выбором этапа и подэтапа, просматривать подсказки в процессе выполнения лабораторной работы.

Ассет предоставляет графический интерфейс для возможностей:

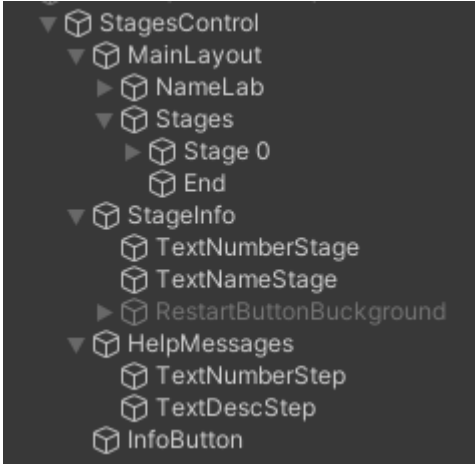
- Изменение названия лабораторной, как вручную, так и через чтение из файла;
- Изменение названия опытов, как вручную, так и через чтение из файла;
- Изменение подсказок, как вручную, так и через чтение из файла;
- Добавлять и удалять этапы и подэтапы;
- Настраивать отображение название опыта, подсказок и кнопки перезапуска для каждого из этапов и подэтапов;
- Делать неактивными этапы и подэтапы;

Состав ассета

	Docs	Документация
	Editor/Resources	Элементы изображения графического интерфейса для редактора
	Fonts	Шрифты
	Prefab	Префаб с экземпляром панели управления обзором
	Scripts	Скрипты
	Sprites	Элементы изображения графического интерфейса для сцены

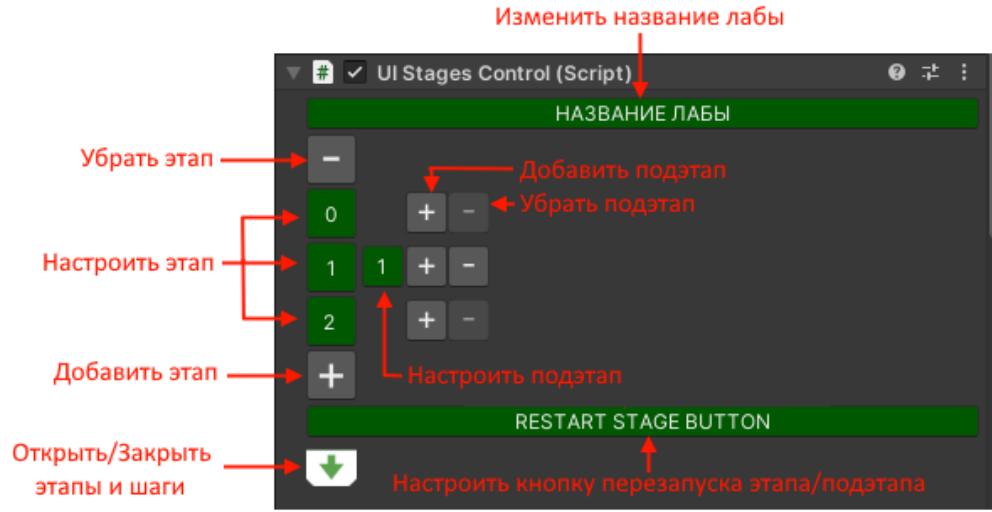
Состав префаба

	StagesControl	Главный элемент с графическим интерфейсом для настройки ассета
	MainLayout	Объект показывающий название лабораторной и этапы
	NameLab	Название лабораторной
	Stages	Отображает этапы и подэтапы
	Stage 0	Нулевой этап используется для клонирования при создании новых этапов


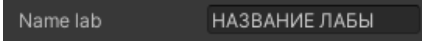
	End	Заглушка для закрытия пустого места между последним этапом и краем
	StageInfo	Отображает номер и название опыта
	TextNumberStage	Текст номера этапа или подэтапа
	TextNameStage	Текст названия этапа или подэтапа
	RestartButtonBackground	Кнопка для перезапуска этапа или подэтапа. Становится активной при наведении мыши на название этапа
	HelpMessages	Отображает номер и содержимое подсказки
	TextNumberStep	Текст номера подсказки
	TextDescStep	Текст подсказки
	InfoButton	Кнопка для скрытия/показа StageInfo и HelpMessages


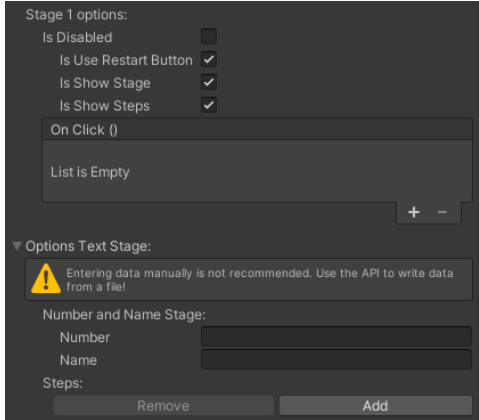

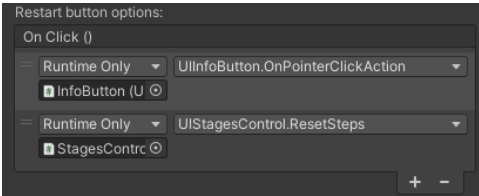
Добавление ассета в сцену

После установки ассета, переходим в папку Prefab и переносим содержимое папки на сцену в Canvas. Находим объект “StagesControl” и выбираем его. В списке компонентов видим скрипт “UI Stages Control” с графическим интерфейсом.



Настройка ассета через графический интерфейс

	 <p>Возможность ручного ввода названия лабораторной.</p>
---	--

	 <p>IsDisabled: если истина, то этап будет не активен, иначе активен.</p> <p>IsUseRestartButton: если истина, то использовать кнопку перезапуска, иначе не использовать.</p> <p>IsShowStage: если истина, то показывать номер и название опыта, иначе не показывать.</p> <p>IsShowSteps: если истина, то показывать номер и содержание подсказки, иначе не показывать.</p> <p>Событие OnClick: срабатывает один раз при нажатии на кнопку.</p> <p>Options Text Stage: Возможность ввода данных о опыте и подсказках вручную.</p>
	 <p>Событие OnClick: срабатывает один раз при нажатии на кнопку.</p>
API UIStagesControl	
SetNameLab	Задать название лабораторной.
ClearTextStages()	Очистить данные с номером и названием опыта для всех этапов.
AddTextStage(string number, string name)	Добавление номера и названия опыта в список, где индекс соответствует номеру этапа. Перед выполнением этой команды рекомендуется выполнить ClearTextStages() для очистки предыдущих данных.
ClearSteps()	Очистить данные с номером и текстом подсказки для всех этапов.
AddStep(int indexStage, string number, string text)	Добавление номера и текста подсказки в список по индексу этапа. Перед выполнением этой команды рекомендуется выполнить ClearSteps() для очистки предыдущих данных.
NextStep(bool isEnabledNextStageAfterLastStep = false)	Переключение к следующей подсказке в текущем этапе. Если isEnabledNextStageAfterLastStep истинно, то активирует следующий этап, если подсказка последняя в текущем этапе.
ResetSteps()	Возвращается к первой подсказке в текущем этапе.
FinishStage(bool isEnabledNextStage = false)	Предварительно закончить текущий этап или подэтап. Если isEnabledNextStage истинно, то активирует следующий этап.
EnableNextStage(bool isEnabledAllSubStagesInStage = false)	Предварительно активировать следующий этап или подэтап. Если isEnabledAllSubStagesInStage истинно, то активирует следующий этап и все его подэтапы.
Пример использования API	

```
private void Awake()
{
    _uiStagesControl = FindObjectOfType<UIStagesControl>();
    var file = //Загрузка данных из файла
    uiStagesControl.SetNameLab = file.NameLab;

    uiStagesControl.ClearTextStages();
    _uiStagesControl.AddTextStage(file.StageNumber[index], file.StageName[index]);

    uiStagesControl.ClearSteps();
    uiStagesControl.AddStep(index, file.StepsNumber[indexStep], file.StepsName[indexStep]);
}

_uiStagesControl.NextStep();

uiStagesControl.ResetSteps();

uiStagesControl.FinishStage();

_uiStagesControl.EnableNextStage();
```