

# SPLASHSCREEN DOCUMENTATION

Hego Joko legacy



<b>Fonctionnement globale</b>	<b>1</b>
Manager	2
EndFade	2
MoveManager	2
<b>Modifier les skin</b>	<b>2</b>
Skin robot	2
Skin perso	2

# Fonctionnement globale

Le package **SPLASH SCREEN** représente la scène à mettre en début de chaque jeu Hego Joko.

## Manager

sur le GameObject **MANAGER**, vous pouvez modifier:

### EndFade

- **SceneToLoad**: nom de la scène à charger après le SplashScreen.
- **EndSound**: Son de fin de splashScreen.
- **TimeBeforeFade**: temps en secondes avant le lancement du fondu au noir (Normalement faut pas touché mais defois c bizzare)
- **TimeBeforeEndSound**: temps en secondes avant le lancement de EndSound.

MoveManager:

### MoveManager

- **MoveTime**: durée de mouvement des grenouilles
- **StopTime**: durée de stop des grenouilles
- **FrogSpeed**: Vitesse des grenouilles
- **PistonSpeed**: Vitesse du piston

## Modifier les skin

### Skin robot

Pour modifier le skin de tous les robots:

1. Ouvrir le prefab GRE (SplashScreen/GRE)
2. Modifier le Sprite Renderer de Robot

\*NB: Il faudra surement modifier la scale du sprite

### Skin perso

Sur la la hiérarchie:

1. COMPONENTS->Grenouilles-> CHOISIR LA GRENOUILLE SOUHAITÉE
2. Modifier le Sprite Renderer de Chair

\*NB: Il faudra surement modifier la scale du sprite

