

SPLASHSCREEN DOCUMENTATION

Hego Joko legacy



Fonctionnement globale	1
Manager	2
EndFade	2
MoveManager	2
Modifier les skin	2
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.
- **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 hiérarchie:

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

*NB: Il faudra surement modifier la scale du sprite