

3.Gridly Unity插件调研

Gridly提供了Unity插件，用于将游戏内文本及gridly线上表格内容的同步更新。

调研主要围绕该插件的配置及使用：

- 1、必要环境
- 2、下载插件
- 3、设置插件
- 4、使用插件
- 5、调研结论

1、必要环境

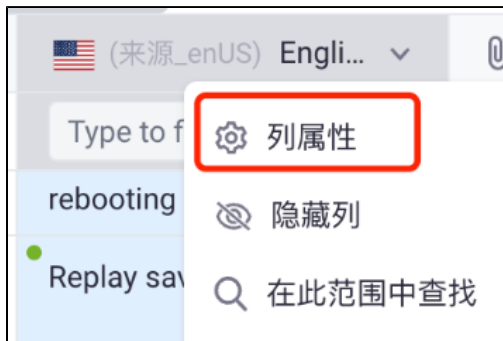
- Unity编辑器
- 开发设备联网

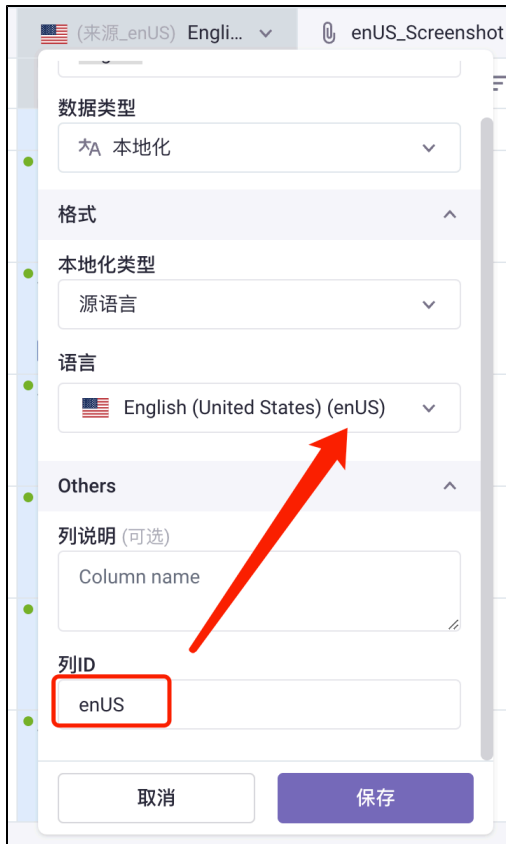
2、下载插件

从github上下载插件压缩包 (<https://github.com/gridly-spreadsheet-CMS/gridly-unity-plugin>)

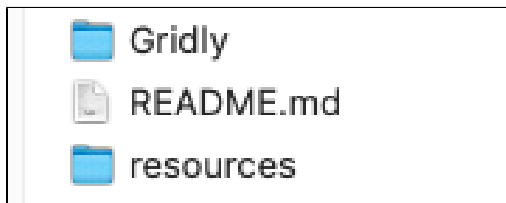
3、设置插件

- 在Gridly表格中设置每个语言的列ID (ColumnID)，一般设置为对应语言的四字母标识

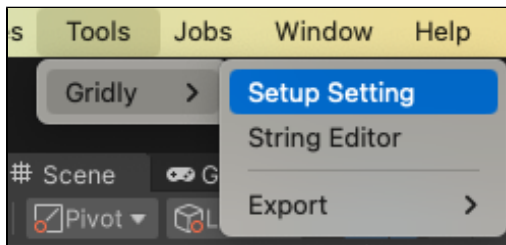




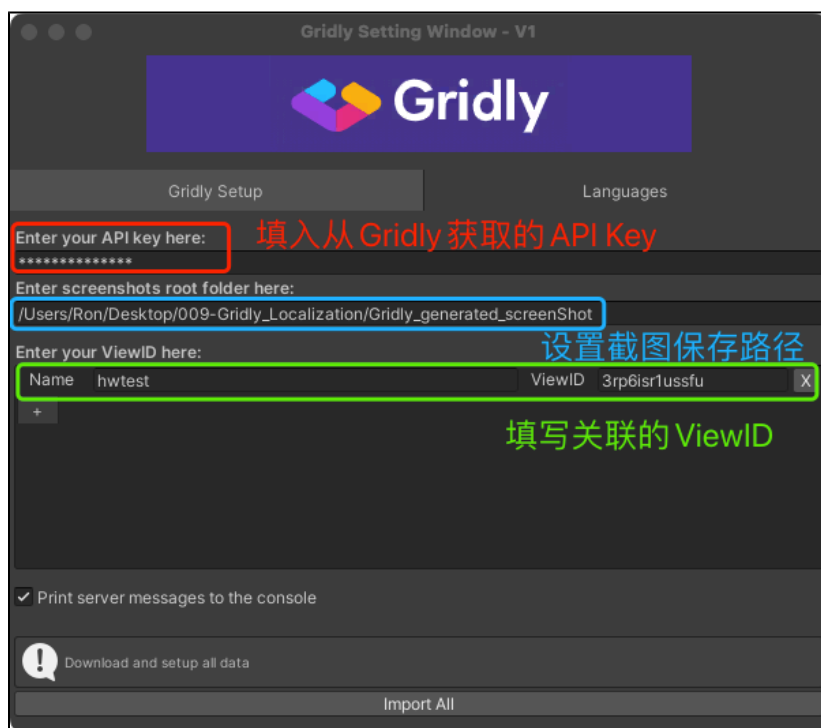
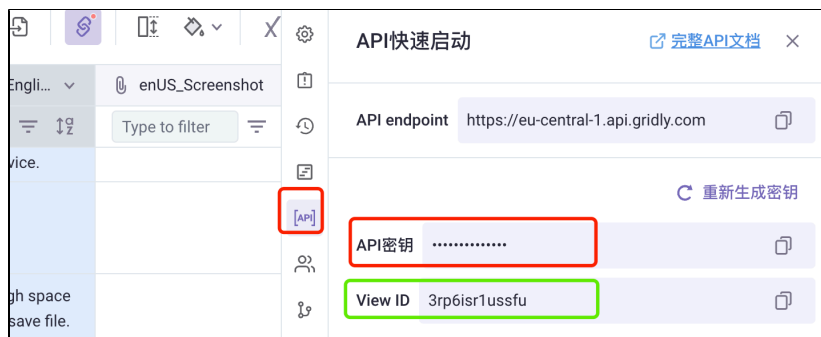
- 解压github下载的插件压缩包，将Gridly文件夹拷贝到Unity工程的Assets目录下



- 在部分版本的Unity Editor中，Gridly的脚本可能会出现编译错误，按情况修改
 - (1) using Newton.json 改成 using Unity.Plastic.Newtonsoft.Json
 - (2) "ToolbarSeachTextField" 改成 "ToolbarSearchTextField"
- 修复编译错误之后，在Unity Editor顶部菜单栏会新增 Tools → Gridly 选项，先打开 Setup Setting



从Gridly中获取 API密钥及ViewID，填入设置页:

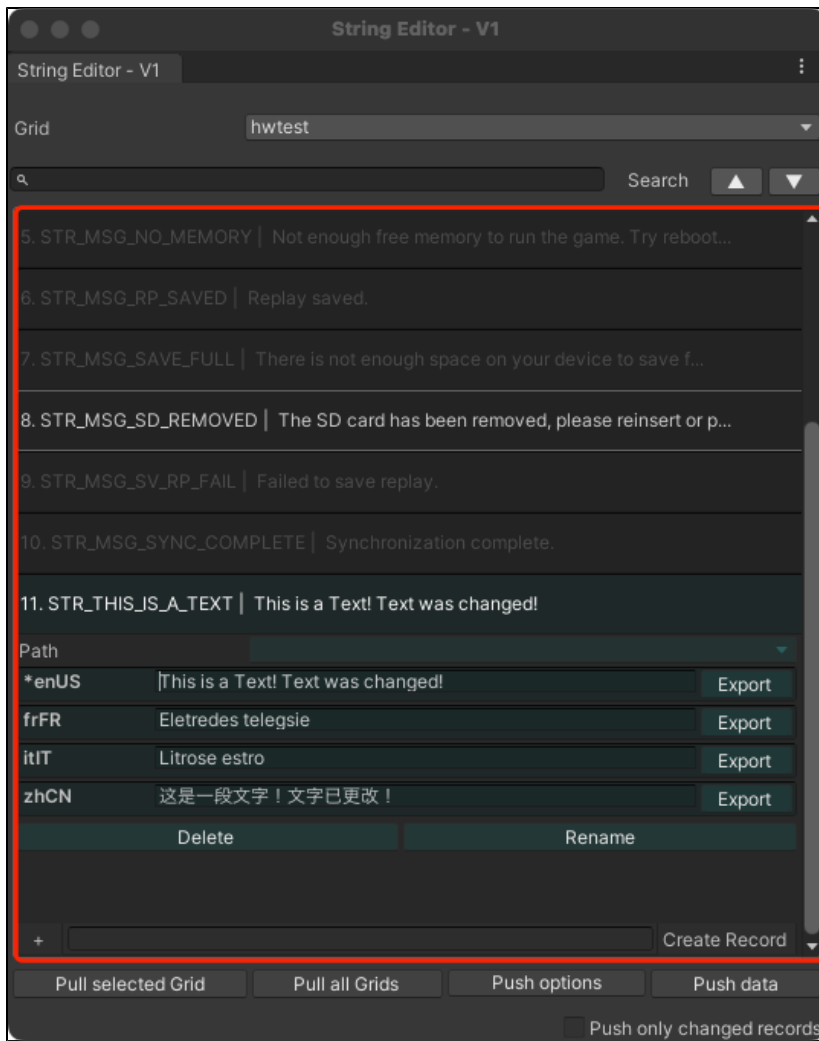


根据Gridly表格中需要管理的语言列，为每种语言添加一个语言项：

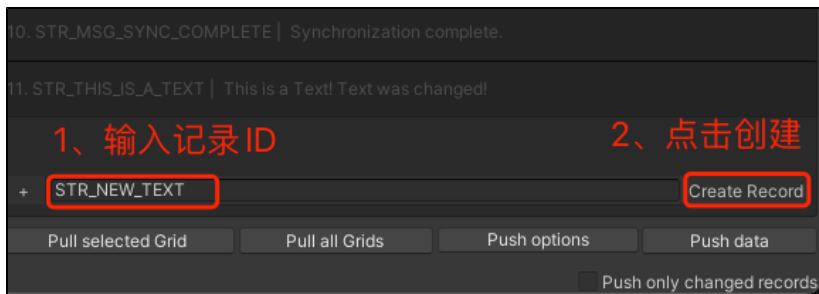


4、使用插件

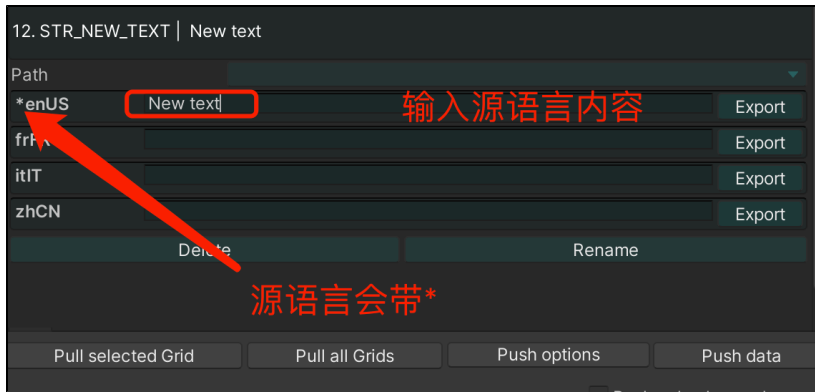
- 打开 Tools → Gridly → String Editor
- 点击Pull selected Grid或 Pull all Grids, 可以拉取指定Grid或所有Grid当前存在的所有记录



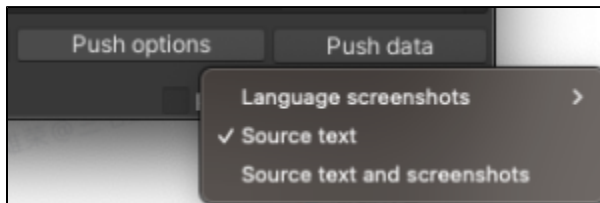
- 点击右下角Create Record，创建一条新记录



填入源语言

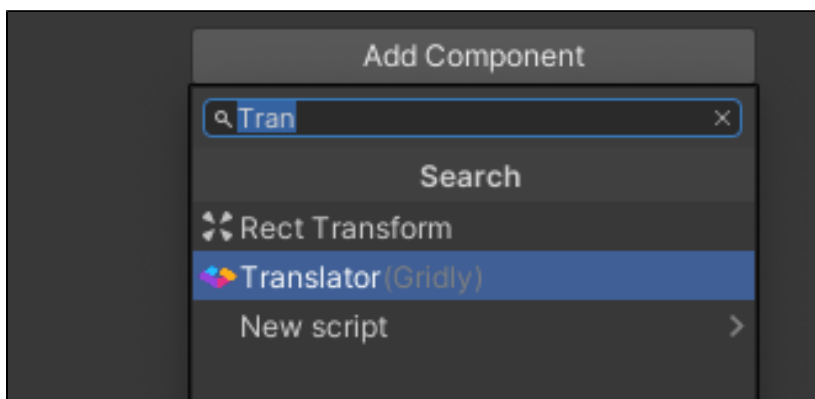


Push options中勾选Source text, 再点击Push data, 即可把新建的记录同步到Gridly

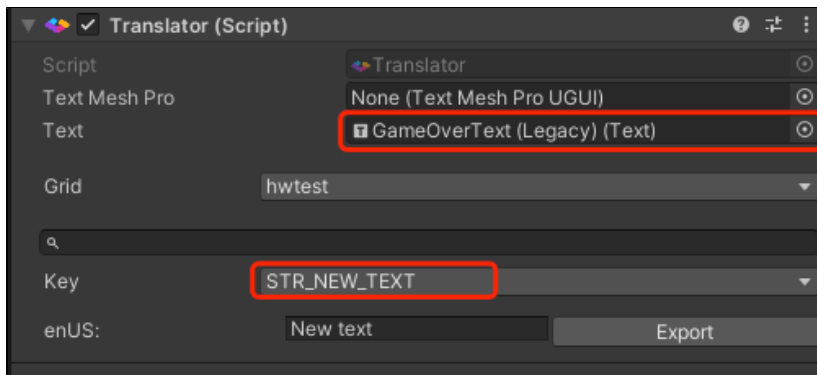


11	STR_THIS_IS_A_TEXT	<input checked="" type="checkbox"/> This is a Text! Text was changed!
12	STR_NEW_TEXT	<input type="checkbox"/> New text

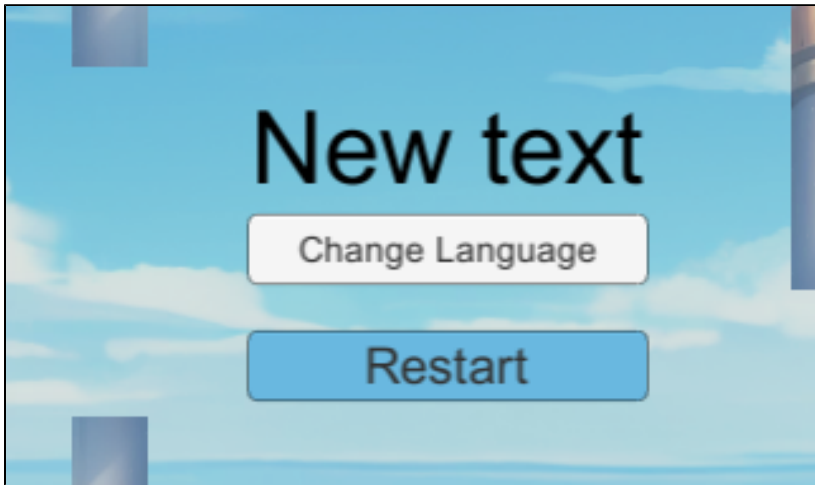
- 给需要设置多语言的Text元素添加一个Translator(Gridly)



设置好关联Text元素, 选中指定的Key



运行后即可显示Key对应的文本

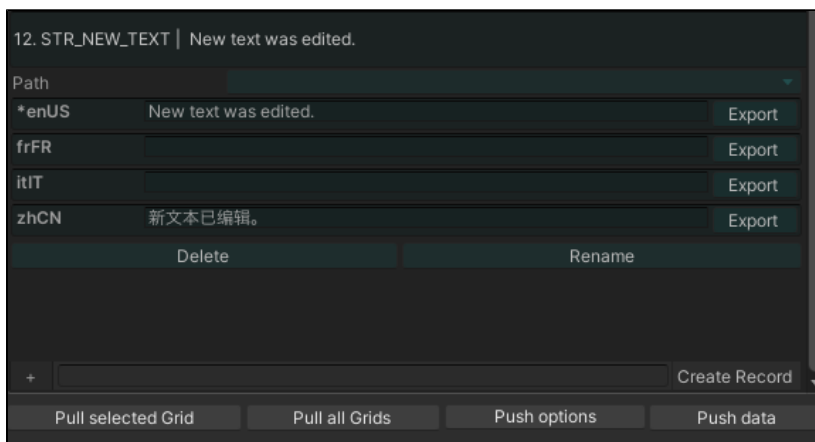


- Gridly中填写文本的多语言翻译

ID 记录ID	🇺🇸 (来源_enUS) Engli...	🇨🇳 (目标_zhCN) zhCN
Type to filter	Type to fil	Type to fil
STR_NEW_TEXT	New text was edited.	新文本已编辑。

填写中文翻译

- 点击String Editor窗口的 Pull all Grids, 将Gridly的变更同步到工程中



- 通过脚本切换当前语言

```
// TranslatorText  
Project.singleton.SetChosenLanguageCode  
(Languages.zhCN);
```

- 运行后显示译文



5、调研结论

- 该插件基本满足使用需求，可以帮助将游戏内涉及的多语言文本导出到Gridly，同时也能一键将Gridly中的多语言翻译同步回游戏内生效。
- 该插件依赖联网环境，在部分研发的开发场景下可能不太适用。