

# InGame Dialogue – Documentation technique

Le 17-06-2021 par Alexandre Venet <https://twitter.com/alhomepage>

## 1. Introduction

---

Ce fichier présente les **objets** utilisés pour le système de dialogue *in-game* de *Reliquia: The Immortality Stone*, ainsi que les éléments **exposés** (publics, privés sérialisés), ou utiles à la compréhension, des **scripts** utiles pour une intervention par programmation.

## 2. Scripts

---

Les scripts sont distribués dans des **dossiers** du projet à des fins de clarté :

- **Game** : ce qui relève des objets de la scène, les composants,
- **ScriptableObjects** : les classes définissant les fichiers instances SO,
- **Types** : autres types utiles de structure de données.

Si certains types ne peuvent pas apparaître en *Inspector*, cela est mentionné au cas par cas.

Tous les scripts, hors *packages*, appartiennent à l'**espace de nom** « **AlexandreDialogues** ».

## 3. Editor Scripting

---

Les fichiers de mise en forme pour l'éditeur (*Editor Scripting*) se trouvent et doivent rester dans le dossier **Assets/Editor**. Ils concernent :

1. **InGameDialogueManager**,
2. **InGameDialogue**,
3. **HelpFile**.

Le **menu** d'*Unity* a une entrée : **Tools/Reliquia**. Les sous-entrées sélectionnent les fichiers d'aide :

- **HelpFile** (fichier intégré à l'interface),
- **notice d'utilisation** (pdf),
- **documentation technique** (pdf).

## 4. Prefab

---

Un *prefab* est fourni :

1. **InGameDialogueManager** : l'objet comprenant le gestionnaire de dialogue et tous les éléments d'UI relatifs au dialogue « en jeu ».

## 5. Game

### 5.1. InGameDialogueManager

Classe
Accès : public
Héritage : MonoBehaviour
Singleton
Mis en forme par Editor Scripting : <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>EInGameDialogueManager.</b></li> </ul>

Propriété : <b>Instance</b>	
Accès : public	Type : InGameDialogueManager
Modificateur : static	Accesseur (get), pas de mutateur (set)
Propriété permettant d'accéder aux autres membres de la classe, en tant que la classe est définie comme Singleton.	

Champ : <b>_canvas</b>	
Accès : private	Type : GameObject
Référence au Canvas d'UI enfant.	

Champ : <b>_textTMP</b>	
Accès : private	Type : TextMeshProUGUI
Le composant accueillant le texte de réplique.	

Propriété : <b>IsDialogueStarted</b>	
Type : bool	Accesseur public (get), mutateur private (set)
Propriété renvoyant <i>true</i> ou <i>false</i> selon que le dialogue a commencé ou non. Exemple d'appel : <i>InGameDialogueManager.Instance.IsDialogueStarted</i> ;	

Méthode : <b>StartDialogue(InGameDialogue dialogue)</b>
Type retourné : void
Méthode de lancement de dialogue. Requiert : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Une référence de dialogue de type <b>InGameDialogue</b>,</li> </ul> Exemple d'appel : <i>InGameDialogueManager.Instance.StartDialogue(_myIngameDialogue);</i>

Méthode : <b>StopCurrentDialogue()</b>
Type retourné : void
Méthode d'interruption du dialogue en cours. Exemple d'appel : <i>InGameDialogueManager.Instance.StopCurrentDialogue();</i>

## 6. ScriptableObjects

### 6.1. InGameDialogue

Classe
Accès : public
Héritage : ScriptableObject
Entrée dans le menu de création d'asset : ScriptableObjects/InGameDialogue/InGameDialogue.

Champ : <b>m_reply</b>	
Accès : public	Type : InGameDialogueReply[]
Tableau de répliques.	

## 7. Types

### 7.1. InGameDialogueReply

Classe
Accès : public

Champ : <b>m_text</b>	
Accès : public	Type : string
Le texte de la réplique.	

Champ : <b>m_displayTime</b>	
Accès : public	Type : float
Valeur décimale du temps d’affichage de la réplique. Valeur comprise entre 0 et 5 en éditeur.	