

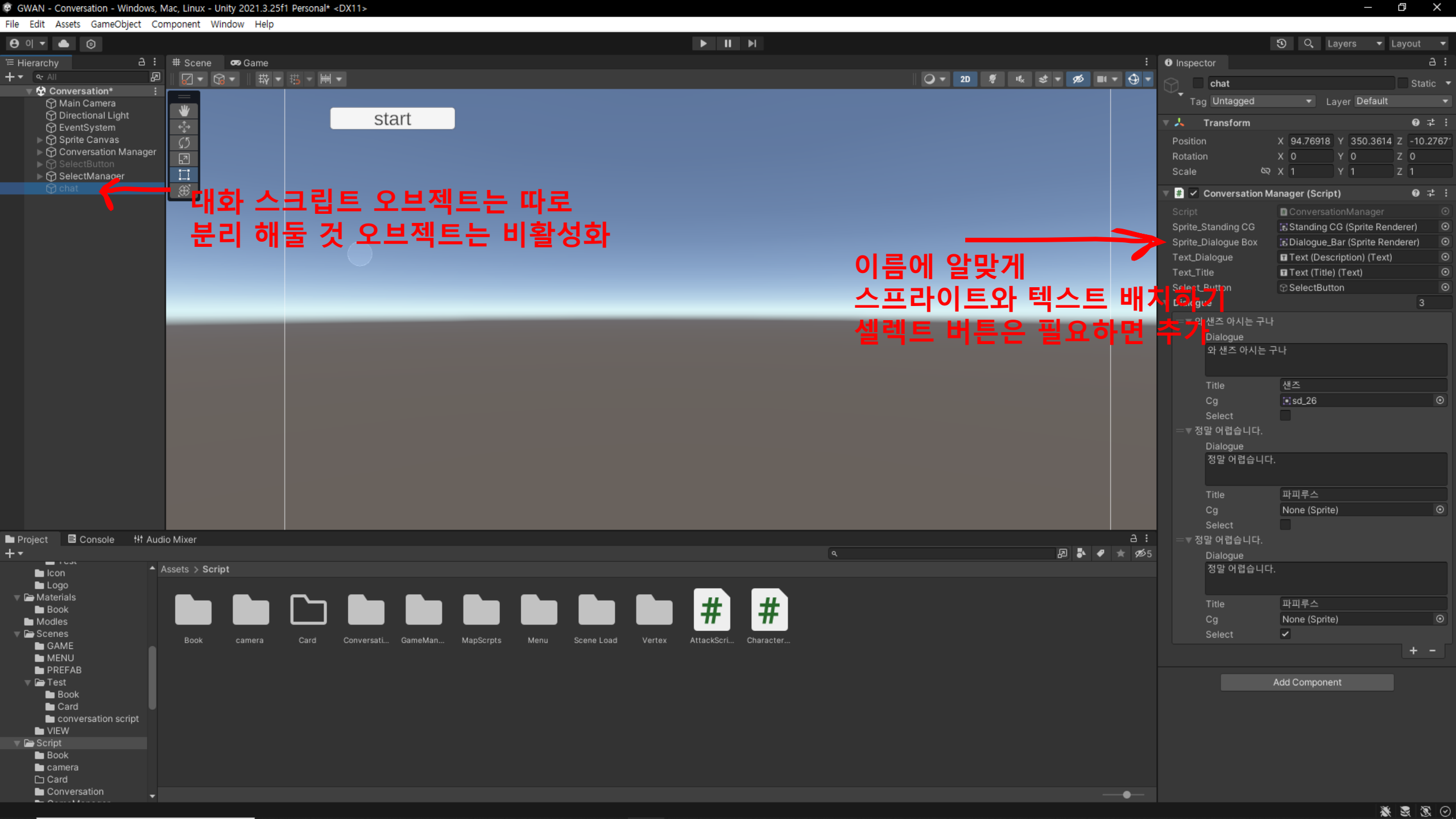
**Sprite Canvas는 대화창 구성요소  
그 안에 있는 오브젝트는 전부 꺼둘 것**

**StandinCG : 캐릭터**

**Dialogue\_Bar : 대화창**

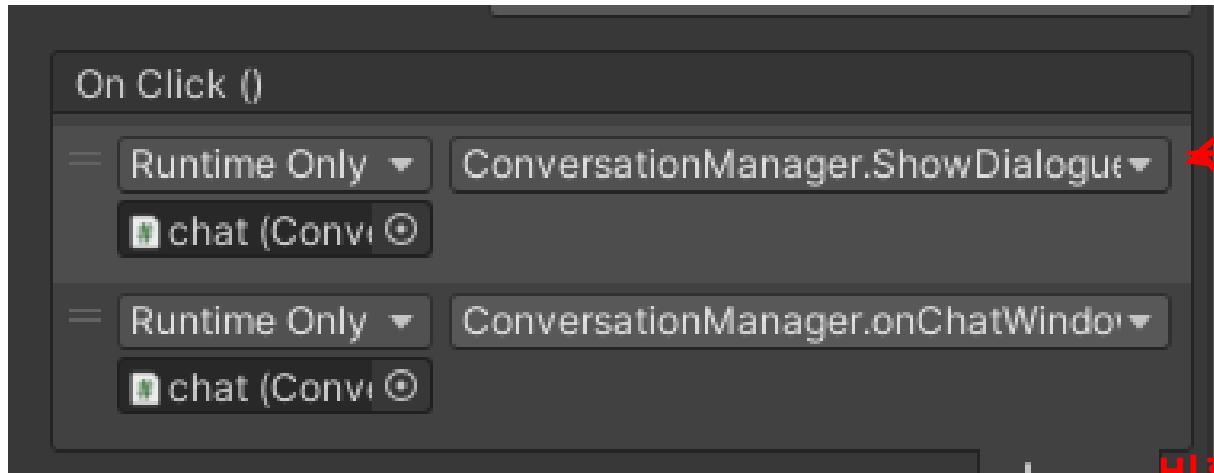
**Text(Description) : 대화내용**

**Text(Tile) : 캐릭터 이름**

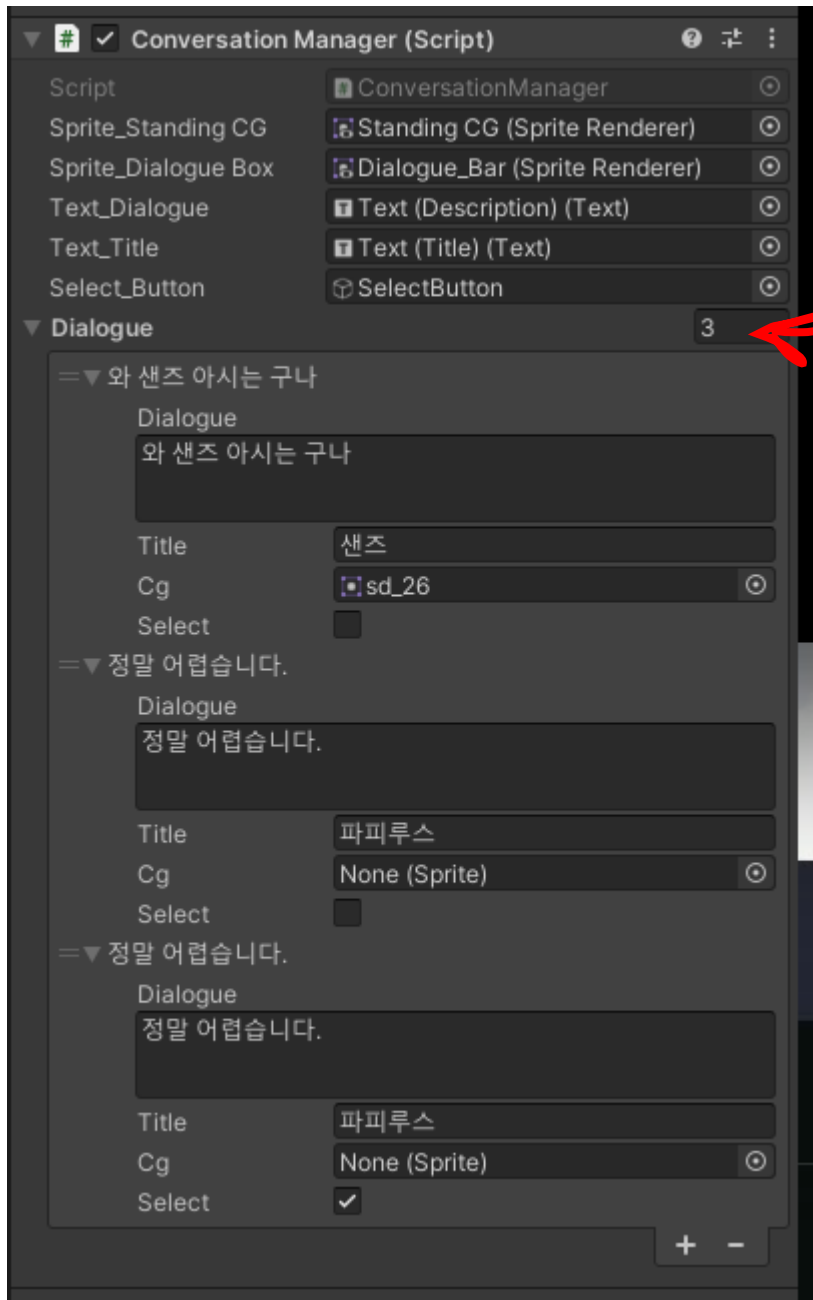


대화 스크립트 오브젝트는 따로  
분리 해둘 것 오브젝트는 비활성화

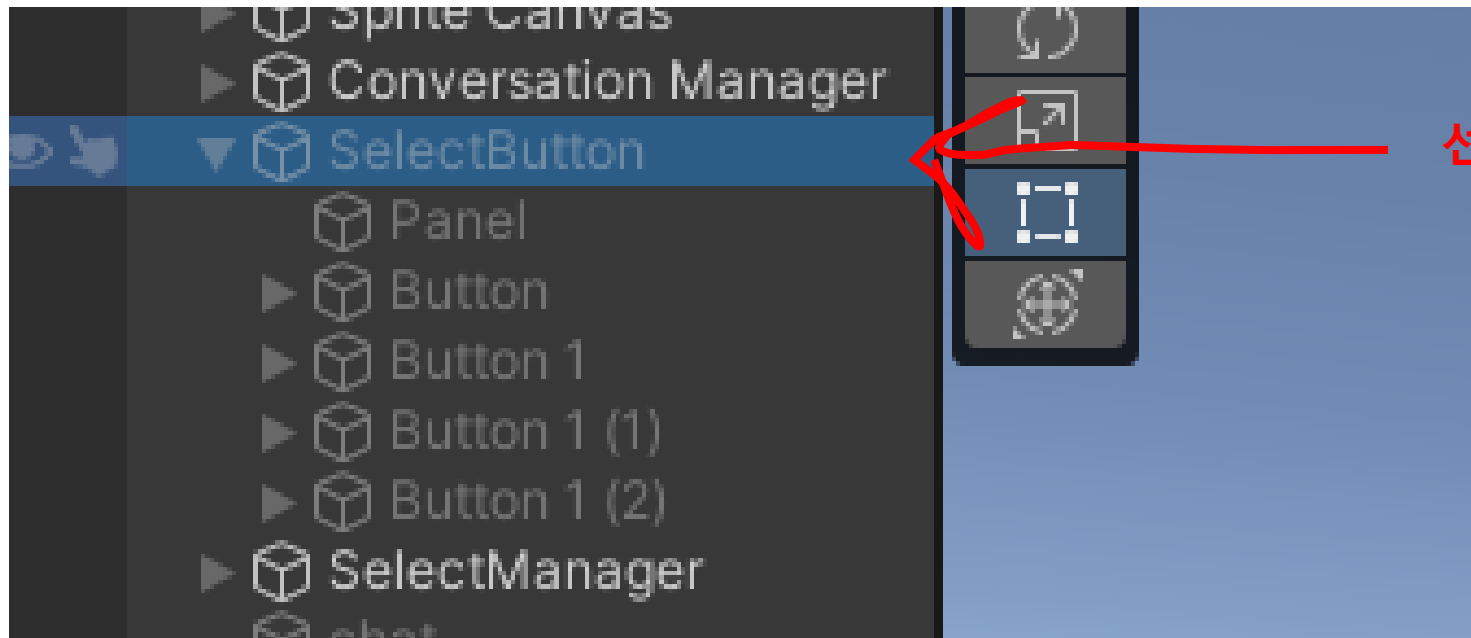
이름에 알맞게  
스프라이트와 텍스트 배치하기  
셀렉트 버튼은 필요하면 추가



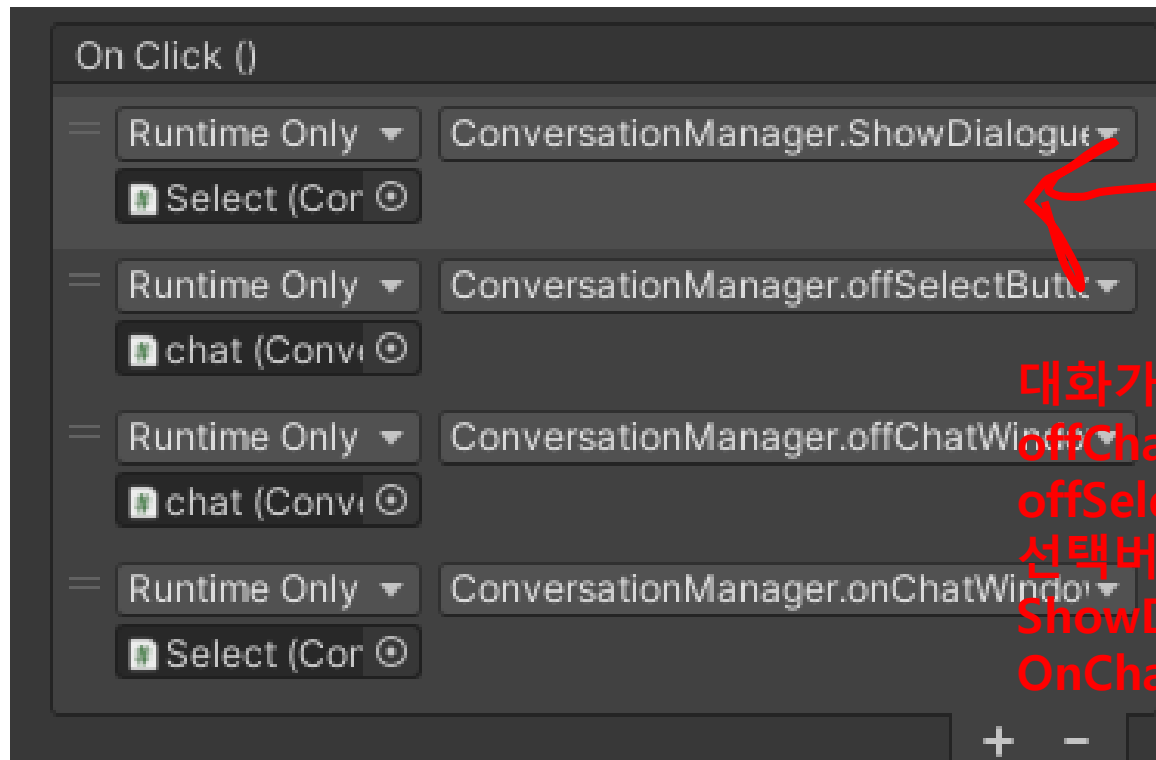
비활성화 해둔 대화 스크립트를 추가해서  
ShowDialogue 활성화(대화 시작)  
OnChatWindow 활성화(이거없으면 꺼짐)



대화내용  
캐릭터 이름  
캐릭터 이미지  
선택창 (활성화시 위 3개 전부 꺼짐 선택 버튼 넣어야함)



선택버튼 오브젝트들을 비활성화



대화가 진행 되었던 오브젝트는 비활성화 해야함(안하면 고장)  
offChatWindow() : 대화창 닫기  
offSelectButton() : 선택창 닫기  
선택버튼을 누르면 대화창을 활성화해야하는 오브젝트를 해야함  
ShowDialogue 활성화(대화 시작)  
OnChatWindow 활성화(이거없으면 꺼짐)