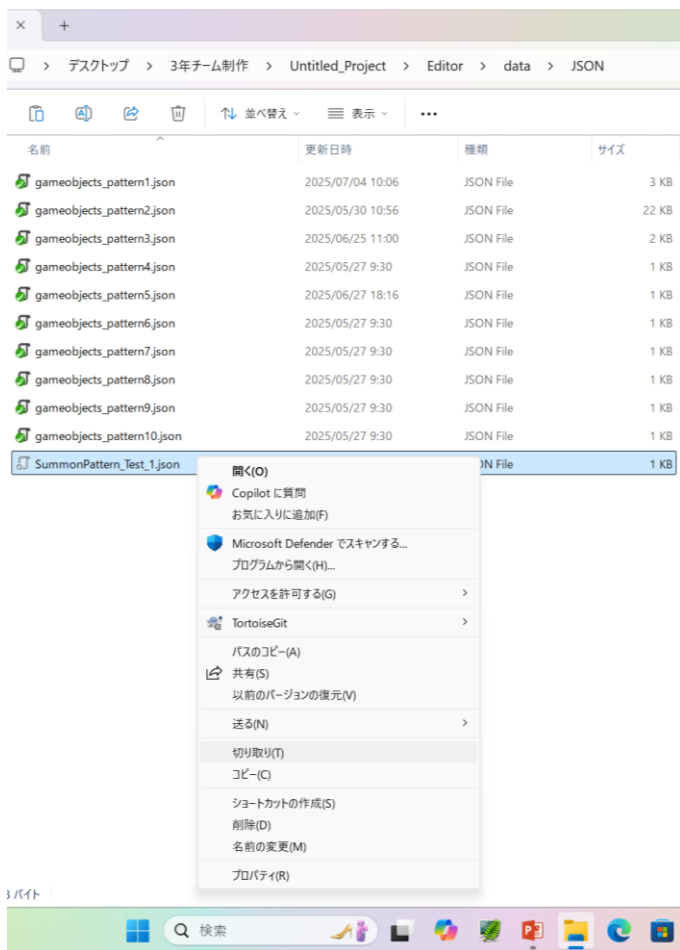
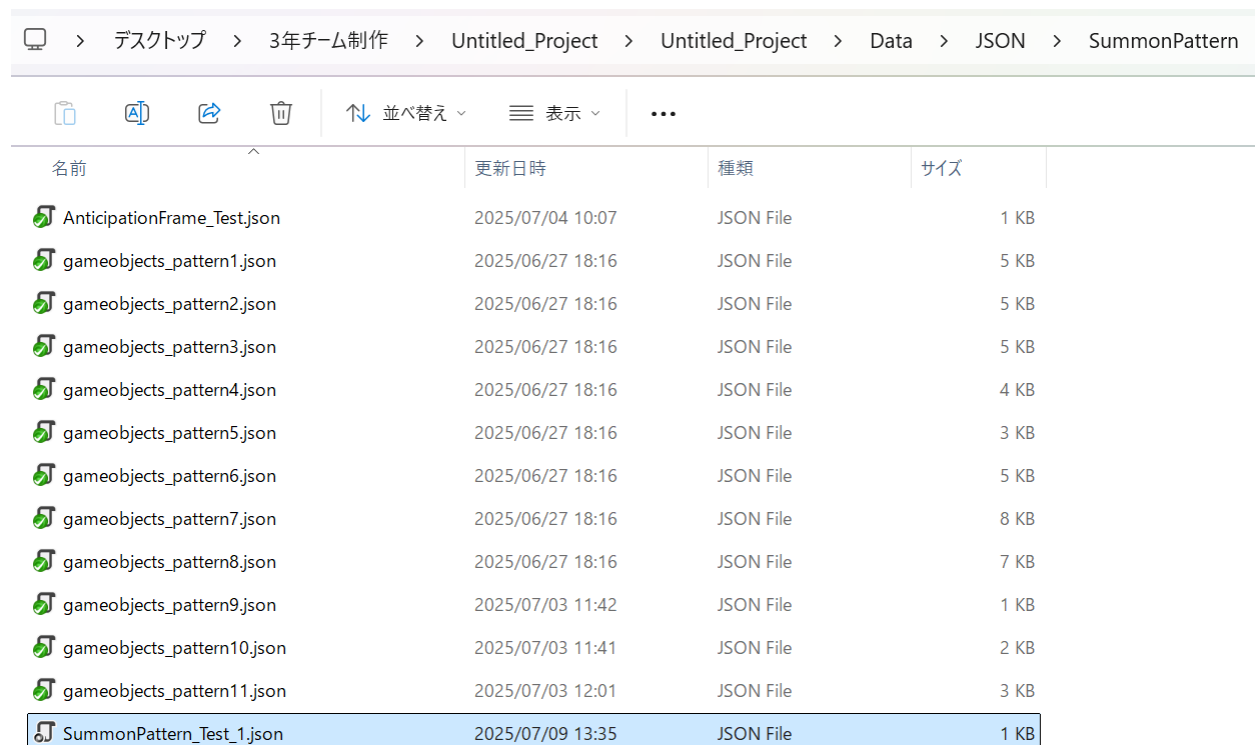


# エディタの召喚グループ 確認方法

# 1、保存したファイルに移す



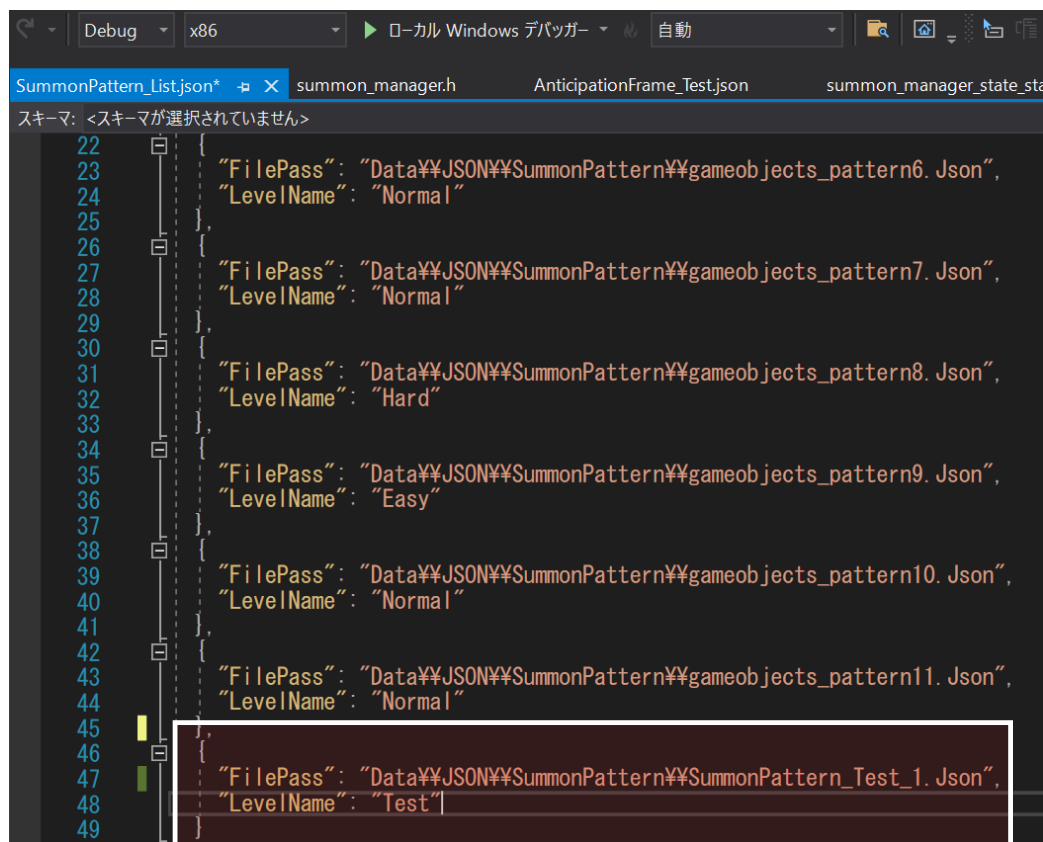
SummonPatternへ



# 2 : SummonPatternListにファイルパスを書く

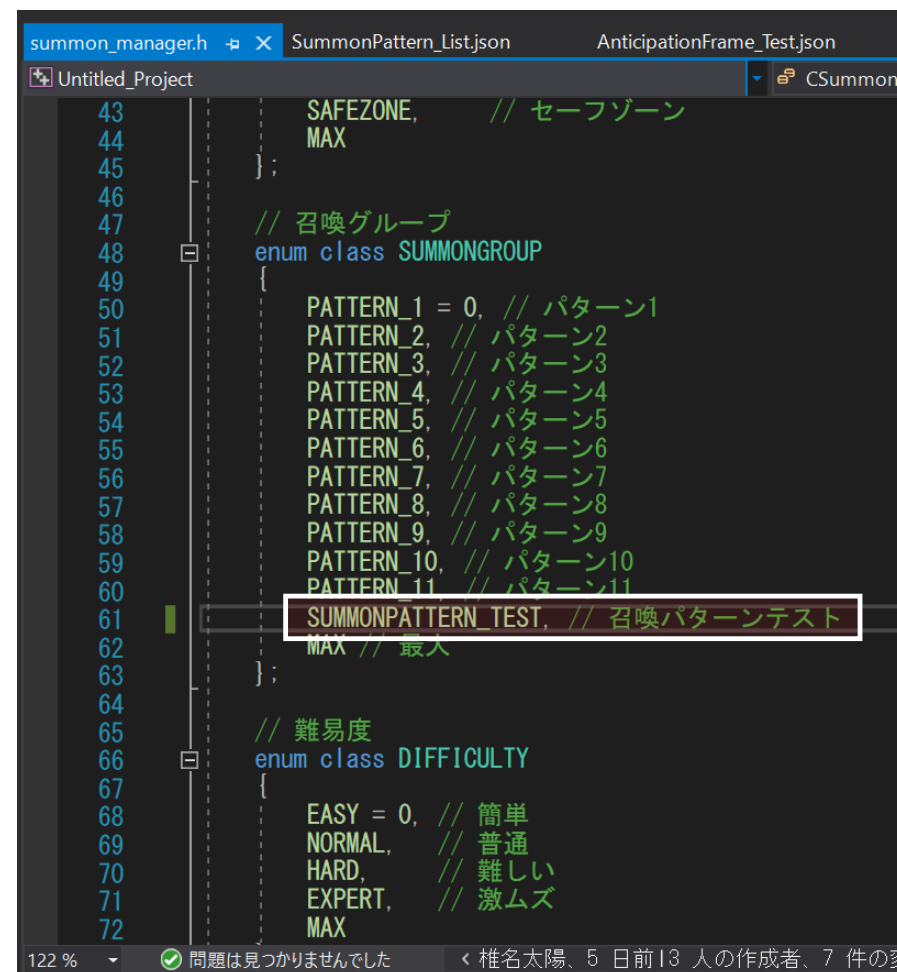
LevelNameは"Test"と書きましょう

※通常なら"Easy"、"Normal"、"Hard"、"Expert"の難易度を設定



```
22 {
23   "FilePass": "Data\\JSON\\SummonPattern\\gameobjects_pattern6.Json",
24   "LevelName": "Normal"
25 },
26 {
27   "FilePass": "Data\\JSON\\SummonPattern\\gameobjects_pattern7.Json",
28   "LevelName": "Normal"
29 },
30 {
31   "FilePass": "Data\\JSON\\SummonPattern\\gameobjects_pattern8.Json",
32   "LevelName": "Hard"
33 },
34 {
35   "FilePass": "Data\\JSON\\SummonPattern\\gameobjects_pattern9.Json",
36   "LevelName": "Easy"
37 },
38 {
39   "FilePass": "Data\\JSON\\SummonPattern\\gameobjects_pattern10.Json",
40   "LevelName": "Normal"
41 },
42 {
43   "FilePass": "Data\\JSON\\SummonPattern\\gameobjects_pattern11.Json",
44   "LevelName": "Normal"
45 },
46 {
47   "FilePass": "Data\\JSON\\SummonPattern\\SummonPattern_Test_1.Json",
48   "LevelName": "Test"
49 },
50 }
```

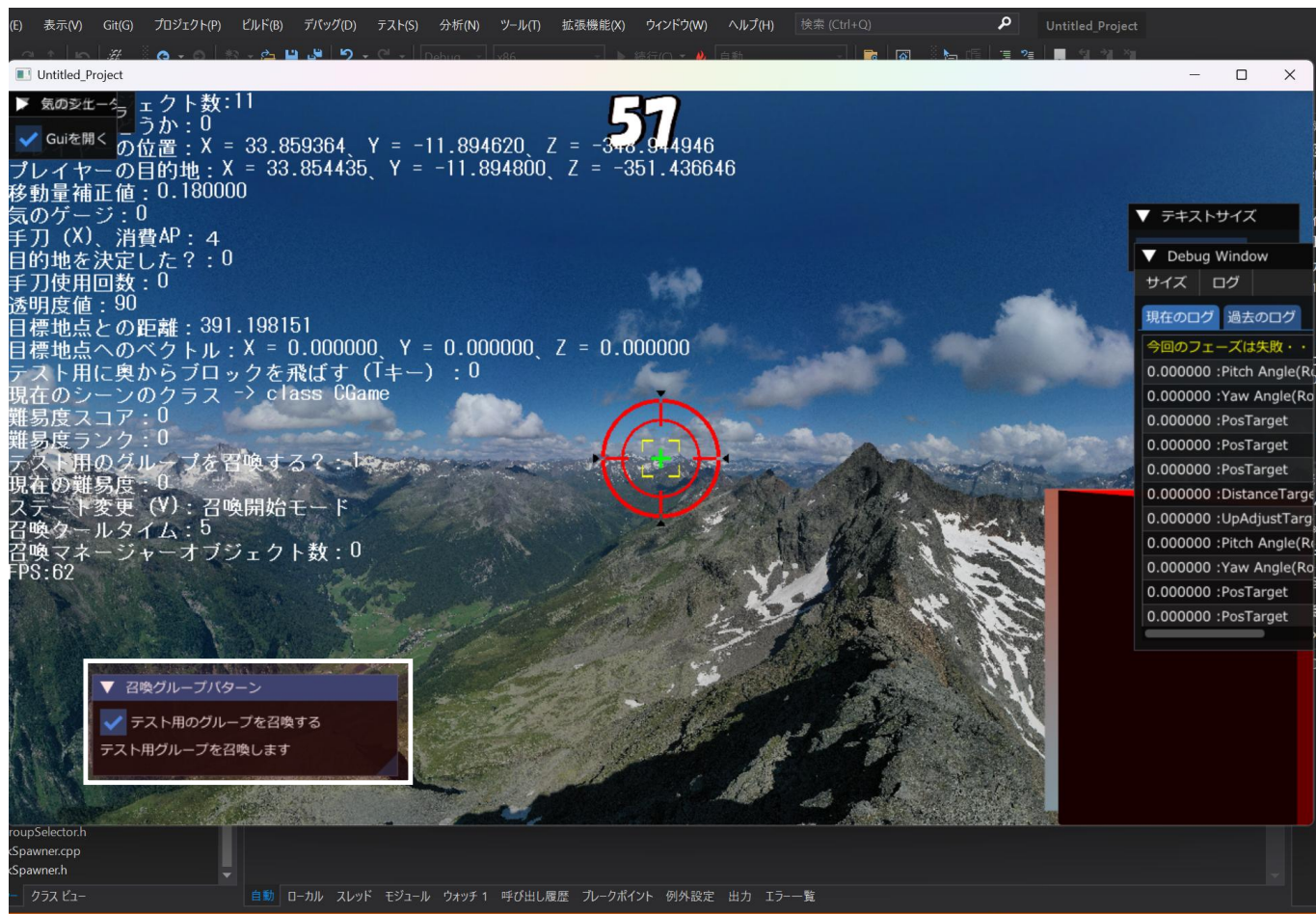
SummonManagerに追加した配列に  
タイプ名を記述



```
43 SAFEZONE, // セーフゾーン
44 MAX
45 };
46
47 // 召喚グループ
48 enum class SUMMONGROUP
49 {
50   PATTERN_1 = 0, // パターン1
51   PATTERN_2, // パターン2
52   PATTERN_3, // パターン3
53   PATTERN_4, // パターン4
54   PATTERN_5, // パターン5
55   PATTERN_6, // パターン6
56   PATTERN_7, // パターン7
57   PATTERN_8, // パターン8
58   PATTERN_9, // パターン9
59   PATTERN_10, // パターン10
60   PATTERN_11, // パターン11
61   SUMMONPATTERN_TEST, // 召喚パターンテスト
62   MAX // 最大
63 };
64
65 // 難易度
66 enum class DIFFICULTY
67 {
68   EASY = 0, // 簡単
69   NORMAL, // 普通
70   HARD, // 難しい
71   EXPERT, // 激ムズ
72   MAX
```

# 3：確認してみよう

“テスト用のグループを召喚する”にチェック



確認完了

