Class UI\_Conversation{} : monobehaviour

=Prefab=

==Object==

|/Canvas/UIConversationCanvas

|/Panel/UIConversationPanel

|Sprite/PlayerCharacter

|Sprite/OppositeCharacter

|Text/ConversationWindow

=Variable=

Transform \_trans = null;

Color \_fontColor = UnityEngine.Color.black;

Font \_textFont = null;

Text \_dialog = null;

Sprite \_playerSprite = null;

Sprite \_oppositeSprite = null;

//GameObject \_gameObject = null;

=Methods=

Init(): 초기화 및 스타트.

SpriteImage() : 좌측에 캐릭터와 우측에 캐릭터를 그린다.

ViewText() : 텍스트를 한글자씩 출력하고 클릭시 전부 출력한다.

SetDialog(): 텍스트의 지문을 설정한다

TextColorChange(): 폰트 컬러 설정

TextFontSizeChange(): 폰트 사이즈 설정

TextFontChange(): 폰트 설정

TextWindowPostion(): 텍스트 창 위치 설정

--------------------------------------------------------------인게임대화문텍스트UI

using System.Collections;

using System.Collections.Generic;

using UnityEngine;

using UnityEngine.UI;

public class UI\_Conversation : MonoBehaviour

{

Transform \_trans = null;

Color \_fontColor = UnityEngine.Color.black;

Font \_textFont = null;

Text \_dialog = null;

Sprite \_playerSprite = null;

Sprite \_oppositeSprite = null;

//GameObject \_gameObject = null;

public Transform Trans

{

get

{

return \_trans;

}

}

public Color FontColor

{

get

{

return \_fontColor;

}

}

public Font TextFont

{

get

{

return \_textFont;

}

}

public Text Dialog

{

get

{

return \_dialog;

}

}

public Sprite PlayerSprite

{

get

{

return \_playerSprite;

}

}

public Sprite OppositeSprite

{

get

{

return \_oppositeSprite;

}

}

public void Init()

{

}

public void ViewText()

{

}

public void SetDialog()

{

}

public void SetSpriteImage()

{

}

public void TextColorChange()

{

}

public void TextFontSizeChange()

{

}

public void TextFontChange()

{

}

public void TextWindowPosition()

{

}

}