

Dialog

Property

- **character table**
 - **id**: **integer**, unique key
 - **name**: **string**, character name
 - **image**: **path** character image

e.g.

id	name	image
1	John	/images/John.png
2	Mary	/images/Mary.png
3	Tom	/images/Tom.png

- **sentence table**
 - **id**: **integer**, unique key
 - **characterId**: **integer**, foreign key of character table
 - **sentence**: **string**, sentence
 - **branch**: **array** of **branchInfo**, increase by how many branch you want
 - **branchInfo**:
 - **nextSentenceId**: **integer**, if -1, end of dialog
 - **answer**: **string**, answer to branch

e.g.

id	characterId	sentence	nextSentenceId
1	1	"이게 뭔지 알아?"	{2, "아니 모르겠어"}
2	1	과일이야. 둘 중 하나 선택해 봐	{3, "사과를 선택한다."}, {4, "포도를 선택한다."}
3	2	"하하! 사과를 선택했네"	{5, "그런가 보다."}
4	2	"헐? 포도를 선택했네?"	{5, "그런가 보다."}
5	3	"어쩌라는 걸까..."	{-1, "대화를 종료한다."}

Object

- **Dialog**: **class**
 - **Variables**
 - **CurrentSentenceId**: **integer**
 - **Methods**
 - **void DrawDialog()** **CurrentSentenceId**로 테이블을 읽어 UI를 그린다.

- `void StartDialog(int SentenceId)` `CurrentSentenceId`를 `SentenceId`로 초기화하고 `DrawDialog()`를 호출한다.
- `void Next(int BranchIndex)` `CurrentSentenceId`를 `BranchIndex`에 해당하는 branch의 `nextSentenceId`로 초기화하고 `DrawDialog()`를 호출한다.