Game design doc menu System

Autor Sergi Regi

Menu amb Systema de switch screen

Cada pantalla es un CanvasGroup amb alfa 0 o 1 depenent de si es visible o no el pantalla i nomes una de les screens es visible sempre o sigui que al canviar de screen amagues la anterior i mostres la seguent.

Sistema per amagar i mostrar la pantalla anterior i seguent respectivament.

Cada pantalla te el seu canvas group controlat per l’escript UI Fader que permet fer un fadeIn o fadeOut del valor alfa del canvasGroup. La duració d’aquest esta controlada per 2 parametris tipus float que diuen el temps que tarda la transició de amagar i mostrar el canvas group o el que es el mateix el valor de alfa del canvs group. Son editables per inspector i han d’estar configurats de la següent manera:

Cada gameObject amb Component UIScreen te 2 variables una de fade in i l’altre de fade out les 2 son d tipus float.

Al canviar de screen s’executa el closeScreen i el fade out del la correntScreen i el Open screen i el fade in de la novaScreen. Per tant cada vegada que es canvia de screen s’ha de configurar el numero de segons del fade out que la screen que tenques i el numero de segons del fadeIn de l’screen q obres. Aixo vol dir que si jo tinc obert MainMenu i vull anar a opcions El numero de fadeOt de main menU i el fadeIn de options ha d ser igual. Perquè l’efecti es vegi be no S’OBRI UNA SCREEN ABANS O DESPRES Q ES TENQUI L’altre.

Tambe permet fer un fadeInBlack i un FadeOut Black. Passant el parametre fadeInOutBlack a true a la funció CallSwitchScreen i funciona de la mateixa manera xo nomes si es true obre i tanca la scren amb fadein i fadeout a negre.