

# ChangeLog[2023.06.09]

▼ Status	Framework
날짜	@2023년 6월 9일
☀ 상태	Done

## Added

- Addressable Packages 폴더에 추가
- Dotween 추가
- DataTransfomer 클래스(JsonToClass) 추가
- UIManager GetSceneUI() 추가

```
//UIManager에 추가된 함수
public T GetSceneUI<T>() where T : UI_Base
{
    return _sceneUI as T;
}

//호출방법
UI_MergePopup mergePopupUI = Managers.UI.GetSceneUI<UI_LobbyScene>().MergePopupUI;
```

- UIExtension Packages 폴더에 추가
- Scripts/UI/Interactions 폴더 추가  
→ 버튼 애니메이션, UVMover 등 유아이 연출관련 스크립트
- TextMeshPro 추가
- UIManager Toast기능 추가

```
Managers.UI.ShowToast("메시지");
```

- CoroutineManager 추가

```
//CoroutineManager :
//MonoBehavior를 상속받지 않는 클래스에서 코루틴 사용하기 위해 만든 클래스
Coroutine _coroutine = CoroutineManager.StartCoroutine(CoFunction());
```

```
CoroutineManager.StopCoroutine(_coroutine );

public IEnumerator CoFunction()
{
    yielded break;
}
```

## Changed

- PoolManager 유니티에서 제공하는 오브젝트풀링으로 변경
- JsonUtility → JsonConvert로 변경
- Bind<Text> 부분을 Bind<TMP\_Text> 로 변경
- ResourceManager 어드레서블 로드 방식으로 변경