

# ChangeLog[2023.06.09]

☯ Status	Framework
☼ 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;
}
```

- BindEvent시 버튼 애니메이션 컴포넌트 추가

→ 이전에는 모든 버튼에 UI\_ButtonAnimation 컴포넌트를 직접 추가했었음

```
public static void BindEvent(GameObject go, Action action = null, Action<BaseEventData> dragAction = null, Define.UIEvent type = Define.UIEvent.Click)
{
    UI_EventHandler evt = Util.GetOrAddComponent<UI_EventHandler>(go);

    switch (type)
    {
        case Define.UIEvent.Click:
            Util.GetOrAddComponent<UI_ButtonAnimation>(go); // 추가
            evt.OnClickHandler -= action;
            evt.OnClickHandler += action;
            break;
    }
}
```

```

        break;
    case Define.UIEvent.Preseed:
        evt.OnPressedHandler -= action;
        evt.OnPressedHandler += action;
        break;
    case Define.UIEvent.PointerDown:
        evt.OnPointerDownHandler -= action;
        evt.OnPointerDownHandler += action;
        break;
    case Define.UIEvent.PointerUp:
        evt.OnPointerUpHandler -= action;
        evt.OnPointerUpHandler += action;
        break;
    case Define.UIEvent.Drag:
        evt.OnDragHandler -= dragAction;
        evt.OnDragHandler += dragAction;
        break;
    case Define.UIEvent.BeginDrag:
        evt.OnBeginDragHandler -= dragAction;
        evt.OnBeginDragHandler += dragAction;
        break;
    case Define.UIEvent.EndDrag:
        evt.OnEndDragHandler -= dragAction;
        evt.OnEndDragHandler += dragAction;
        break;
    }
}

```

- UI\_Popup Init() 호출 시 PopupOpenAnimation() 함수 호출
- 모든 팝업을 생성할때마다 PopupOpenAnimation()을 호출 했었음

```

public class UI_Popup : UI_Base
{
    public override bool Init()
    {
        if (base.Init() == false)
            return false;

        Managers.UI.SetCanvas(gameObject, true);
        PopupOpenAnimation(gameObject); // 팝업 애니메이션 추가
        return true;
    }

    public virtual void ClosePopupUI()
    {
        Managers.UI.ClosePopupUI(this);
    }
}

```

## Changed

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