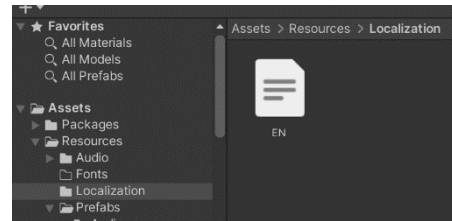


## Introducción

Este proyecto permite crear una novela narrativa sencilla a base de nodos de dialogo y permite la ejecución de nodos de opciones y nodos de código.

Este proyecto funciona con nodos de diálogos que se conectan entre ellos y para mostrar la información del dialogo, se utiliza un fichero externo llamado EN.json, ubicado en "Assets/Resources/Localization". Este fichero contiene el texto del nodo y tiene un aspecto similar a esto:

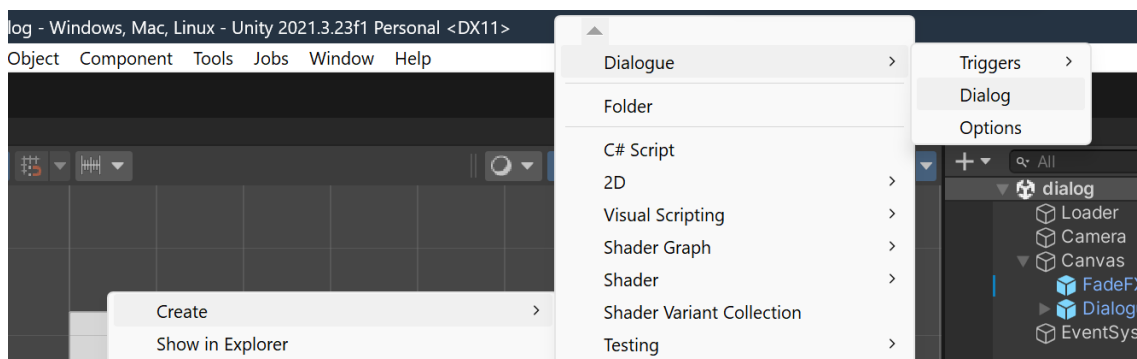


```
1 {  
2   "items": [  
3     { "key": "start", "value": "dialog start" },  
4     { "key": "starttxt", "value": "dialog start text" },  
5     { "key": "1", "value": "dialog 1" },  
6     { "key": "1txt", "value": "dialog 1 text" }  
7   ]  
8 }  
9  
10  
11 }
```

## Nodos de Dialogo

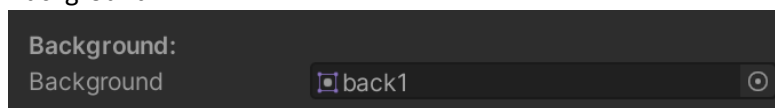
### DialogNode

1. Como crear un dialogo:
  - a. Hacemos click derecho dentro del explorador de archivos de Unity navegamos por el menú:
  - b. Create > Dialogue > Dialog



### Elementos del Nodo

#### 1.1. Background



- 1.1.1. Imagen de fondo que se mostrará en el nodo de dialogo, si no se asigna valor se mantendrá el último fondo aplicado.

## 1.2. Speaker

Speaker:	
Key Name	1
Key Message	1txt

- 1.2.1. Funciona a base de keys, la key 1 printeará el texto “dialog 1” y así sucesivamente, en este ejemplo, tenemos los keys “1” y “1txt” que muestra los textos expresados dentro de su “value” del fichero EN.json

```
{ "key": "1", "value": "dialog 1" },  
{ "key": "1txt", "value": "dialog 1 text" },
```

- 1.2.2. Key Name: Identificador ID del speaker  
1.2.3. Key Message: Identificador ID del texto a mostrar

## 1.3. Speakers:

Speakers:	
▼ Speakers	2
=▼ Element 0	
Active	<input checked="" type="checkbox"/>
Speaker	char1
=▼ Element 1	
Active	<input type="checkbox"/>
Speaker	char3
+ -	

- 1.3.1. Es una estructura de información que almacena el gráfico del personaje que está hablando y si es el personaje activo en la conversación  
1.3.2. En este ejemplo, tenemos 2 elementos y solo 1 está activo, lo que se representa dentro del HUD de la siguiente forma



Permitiendo que el char1 esté al 100% de opacidad y el char 2 (el no activado) está al 50% de opacidad

## 1.4. Next Node: (null) => EndNode

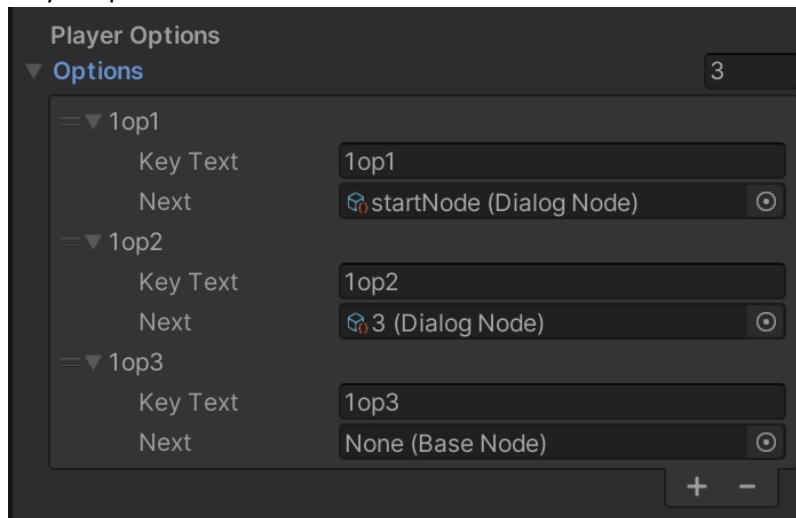
Next Node: (null) => EndNode	
Next Dialog Node	2 (Options Node)

- 1.4.1. Este espacio permite asignar el siguiente nodo una vez este haya terminado de mostrarlo/ejecutarse

## OptionsNode

### Elementos nuevos del Nodo

#### 1.1. Player Options



1.1.1. Esta estructura de datos permite almacenar posibles nodos a modo de opciones dentro de la navegación de nodos, estas opciones funcionan con 2 elementos

1.1.1.1. Key Text: Identificador del fichero EN.json que representa el texto a mostrar en las opciones

1.1.1.2. Next: Siguiendo dialogo

## TriggerNode

El TriggerNode funciona mediante el uso de código, dentro de la estructura del proyecto, existe una pequeña plantilla para implementar nodos trigger customizados con la posibilidad de ejecutar código.

## Resolución de ficheros

Los ficheros que utiliza el proyecto para mostrar la información de forma correcta y dinámica es la siguiente:

- Fondos de pantalla: 1920 x 1080 px
- Personajes: 350 x 570 px