# Introducción

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamenteEste 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:

Pantalla negra con letras blancas

Descripción generada automáticamente con confianza media

# Nodos de Dialogo

## DialogNode

1. Como crear un dialogo:
   1. Hacemos click derecho dentro del explorador de archivos de Unity navegamos por el menú:
   2. Create > Dialgue > Dialog

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

### Elementos del Nodo

* 1. Background

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

* + 1. Imagen de fondo que se mostrará en el nodo de dialogo, si no se asigna valor se mantendrá el último fondo aplicado.
  1. Speaker

Interfaz de usuario gráfica

Descripción generada automáticamente

* + 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

Interfaz de usuario gráfica, Texto

Descripción generada automáticamente

* + 1. Key Name: Identificador ID del speaker
    2. Key Message: Identificador ID del texto a mostrar
  1. Speakers:

Captura de pantalla de un celular

Descripción generada automáticamente

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

Imagen que contiene viendo, vista, nubes, hombre

Descripción generada automáticamente

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

* 1. Next Node: (null) => EndNode

Interfaz de usuario gráfica, Texto, Aplicación, Sitio web

Descripción generada automáticamente

* + 1. Este espació permite asignar el siguiente nodo una vez este haya terminado de mostrarlo/ejecutarse

## OptionsNode

### Elementos nuevos del Nodo

* 1. Player Options

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación

Descripción generada automáticamente

* + 1. Esta estructura de datos permite almacenar posibles nodos a modo de opciones dentro de la navegación de nodos, estás opciones funcionan con 2 elementos
       1. Key Text: Identificador del fichero EN.json que representa el texto a mostrar en las opciones
       2. Next: Siguiente 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 mostar la información de forma correcta y dinámica es la siguiente:

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