

# Mòdul 8

---

UF 3: desenvolupament de jocs per a dispositius mòbils. 30 hores

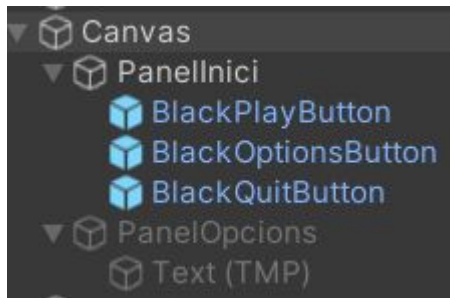
# Menú d'opcions

# Menú d'opcions

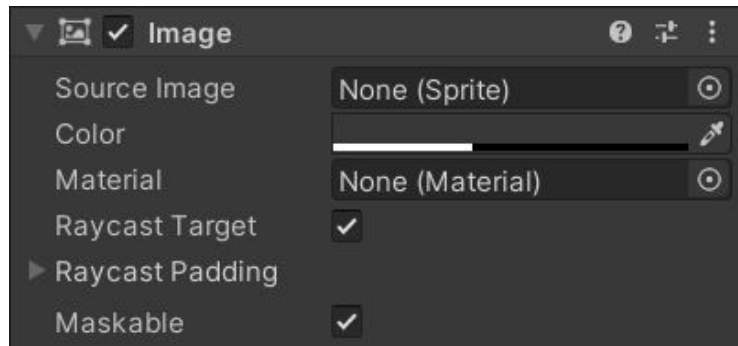
Afegirem tota la visibilitat del nostre menú d'opcions principals (inici, configuració i sortir) dins un panell que anomenarem PanellInici

Per crear un panell fem click al botó dret → UI → Panel. Per defecte ens sortirà un background, però el podem deixar en none.

## Jerarquia dels panells



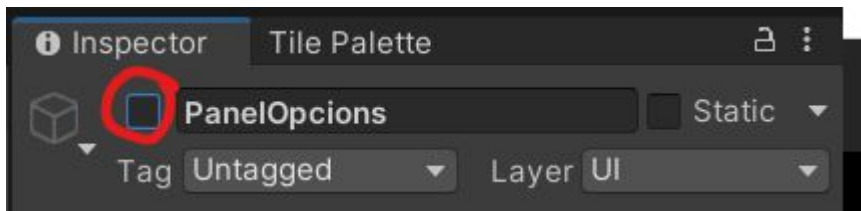
## Configuració del panell



# Menú d'opcions

Ara que ja sabeu crear panells creu-ne un altre en el que posarem totes les possibles configuracions del joc. De moment creeu-lo i poseu-li un títol, més endavant hi afegirem les diferents opcions.

Aquest panell ha de quedar ocult a la vista del joc, l'activarem en fer click al botó del panel principal. Per ocultar-lo heu de desmarcar aquesta opció



# Menú d'opcions

Quan fem click al botó d'opcions voldrem que el panell d'inici s'oculti i es mostri l'altre. Per a fer-ho seleccionem el botó i a l'inspector, a l'apartat On Click() hi afegim dos ítems amb el botó +.

Arrossegarem els dos panells i seleccionarem l'opció SetActive. El panell Inici el posarem a false i el panell d'opcions a true mitjançant els checkboxes.



Volum

## Menú d'opcions. Volum

En aquest apartat implementarem una barra de volum per configurar el volum del joc. El valor seleccionat quedarà guardat per a la propera vegada que iniciem el joc.

El primer que farem serà afegir un Slider a la nostra interfície botó dret → UI → Slider. Li afegirem un títol per saber a què fa referència.

Recomanació: pels títols utilitzeu el TextMeshPro



# Menú d'opcions. Volum

```
using UnityEngine.UI;

public class scriptVolum : MonoBehaviour{

    public Slider slider;
    public float sliderValue;

    void Start(){
        slider.value = PlayerPrefs.GetFloat("volum", 0.5f);
        AudioListener.volume = slider.value;
    }

    public void ChangeSlider(float value){
        PlayerPrefs.SetFloat("volum", value);
        AudioListener.volume = slider.value;
    }
}
```



## Menú d'opcions. Volum

Crearem un Game Object que contindrà tots els scripts del menú d'opcions (botó dret → Create Empty). L'anomenarem OptionController i li afegirem el script creat anteriorment.

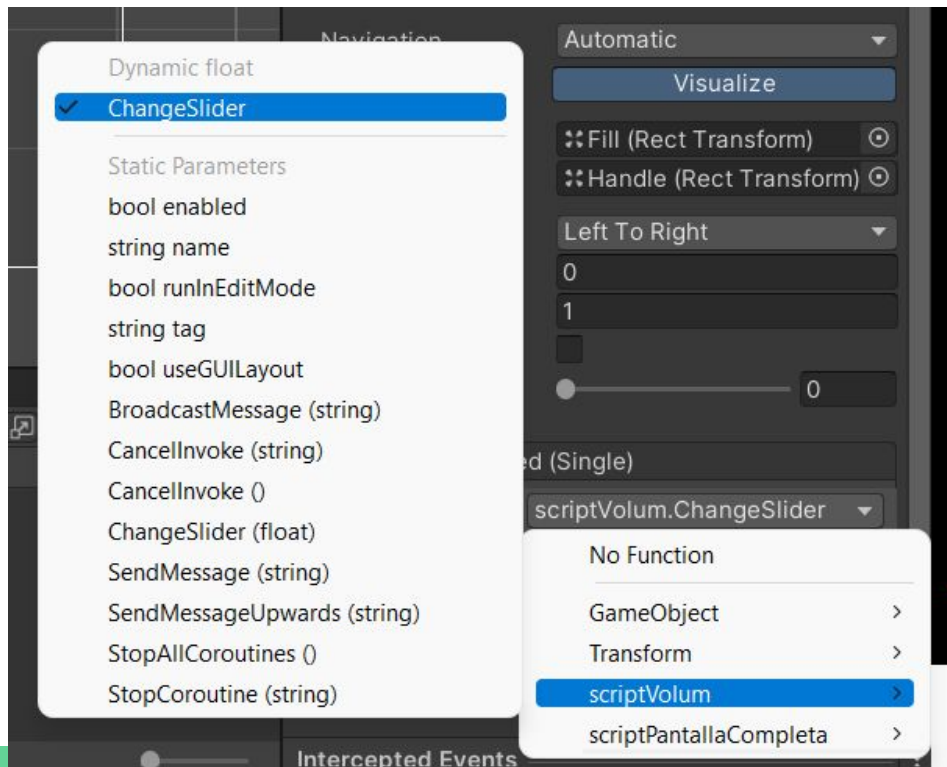
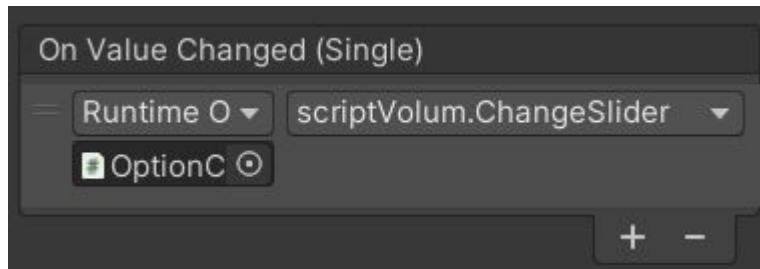
Fixeu-vos que una vegada afegit a l'inspector veurem que les opcions de Slider i Slider Value estan buides. Haurem d'arrossegar el slider creat anteriorment a l'opció Slider i deixar el Slider Value a 0.



# Menú d'opcions

Finalment ens queda vincular el nostre slider amb el controlador.

Per a fer-ho seleccionarem el Slider i a l'opció On Value Changed afegirem el controlador d'opcions. En el desplegable seleccionarem la funció ChangeSlider.



Pantalla completa

## Menú d'opcions. Pantalla completa

En aquest apartat implementarem un checkbox per configurar el l'opció de pantalla completa. El valor seleccionat quedarà guardat per a la propera vegada que iniciem el joc.

El primer que farem serà afegir un Toggle a la nostra interfície botó dret → UI → Toggle. Li afegirem un títol per saber a què fa referència.

Recomanació: pels títols utilitzeu el TextMeshPro



Pantalla completa

# Menú d'opcions. Pantalla completa

```
using UnityEngine.UI;

public class scriptPantallaCompleta : MonoBehaviour{
    public Toggle toggle;

    void Start(){
        int fullscreen = PlayerPrefs.GetInt("fullscreen", 0);
        if(fullscreen == 1){
            Screen.fullScreen = true;
            toggle.isOn = true;
        }else{
            Screen.fullScreen = false;
            toggle.isOn = false;
        }
    }

    public void ActivarFullScreen(bool fullScreen){
        Screen.fullScreen = fullScreen;
        PlayerPrefs.SetInt("fullscreen", (fullScreen ? 1 : 0));
    }
}
```

## Menú d'opcions. Pantalla completa

Afegirem el script al Game Object Option Controller que hem creat anteriorment.

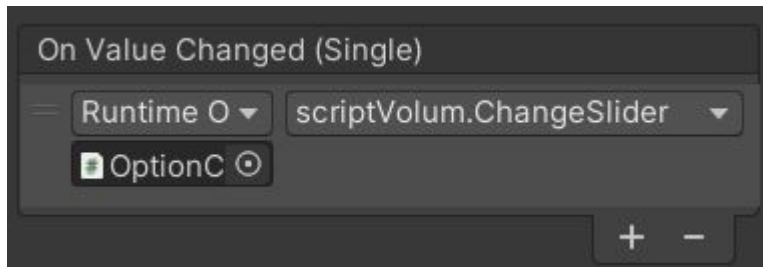
Fixeu-vos que una vegada afegit a l'inspector veurem que l'opció de Toggle està buida. Haurem d'arrossegar el toggle creat anteriorment a l'opció Toggle.



# Menú d'opcions. Pantalla completa

Finalment ens queda vincular el nostre toggle amb el controlador.

Per a fer-ho seleccionarem el Toggle i a l'opció On Value Changed afegirem el controlador d'opcions. En el desplegable seleccionarem la funció ActivarFullScreen.



Canviar d'escenes i  
Exit



# Menú d'opcions. Canvi d'escenes i Exit

Per canviar d'escenes crearem un nou script que es digui

```
using UnityEngine.SceneManagement;

public class scriptMainMenu : MonoBehaviour
{
    public void Exit() {
        Application.Quit();
    }

    public void StartGame() {
        Application.LoadLevel("Game");
    }
}
```

## Menú d'opcions. Pantalla completa

Com hem fet anteriorment afegim aquest script a OptionsController.

Al botó Start, a l'opció On Click() afegirem el l'OptionsController i seleccionarem la funció StartGame()

Farem el mateix amb el botó d'exit. Quan testegeu no podreu provar l'exit, per a fer-ho haureu de generar un executable del joc.

Passar les dades  
entre escenes

## Menú d'opcions. A altres ecenes

Com que les opcions de configuració les estem guardant en el PlayerPrefs (una espècie de Shared Preferences) se'ns queda guardat a la següent pantalla.

