

Manager interface mobile game

1. Добавление новой настраиваемой кнопки в интерфейс.
2. Настройка и сохранение (схем по умолчанию) кнопок в редакторе Unity.
3. Настройка кнопок в игре.

1. Добавление новой настраиваемой кнопки в интерфейс.

Для создания новой кнопки нужно (Видео инструкция - <https://youtu.be/JpDHNTCi5is>):

- 1) Добавить название новой кнопки в enum “ButtonsGame” в классе “MIMG_settings”, рисунок 1 (например, добавим прыжок “Jump”).

```
10 public enum ButtonsGame
11 {
12     Stick,
13     Attack,
14     Settings,
15     Jump
16 }
17
18 public class MIMG_settings
19 {
```

Рисунок 1.

- 2) Создаем кнопку в игровом меню и добавляем к кнопке класс “MIMG_button_game” и выбрать “Buttons Game”, рисунок 2 (например, в демо-сцене выбран “Jump” и добавлен класс для отлавливания нажатия на кнопку и выполнения необходимого события в игре).

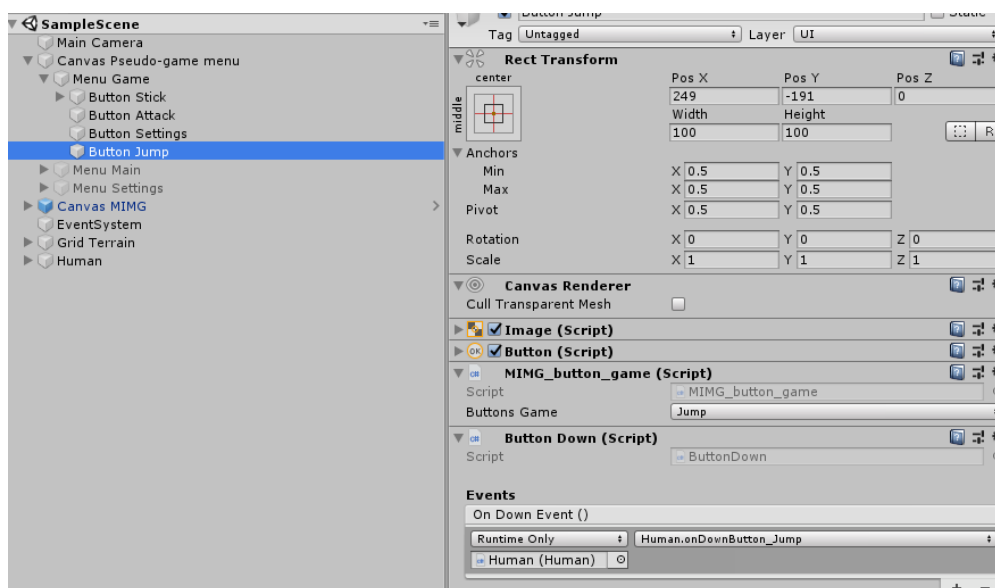


Рисунок 2.

Также нужно чтобы на родительской панели с кнопками был добавлен класс “MIMG_game”, рисунок 3.

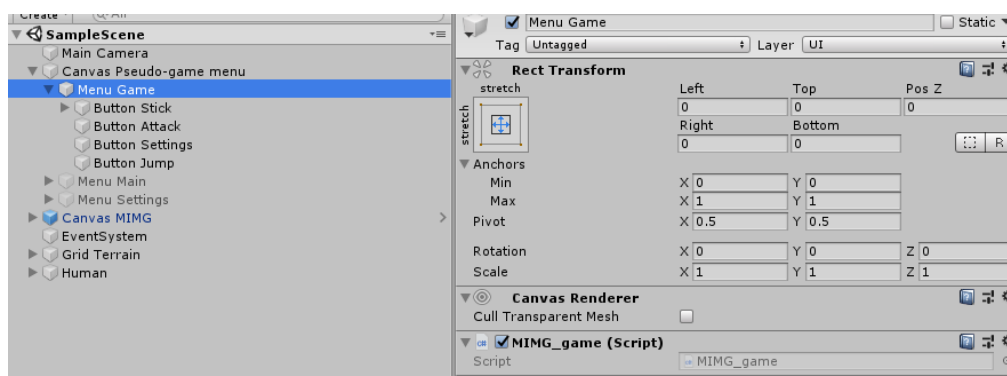


Рисунок 3.

3) В добавленный на сцене канвас-префаб “Canvas MIMG” в “Panel Settings -> Panel Buttons” добавляем префаб “MIMG_button”, выбрать “Buttons Game” и добавляем спрайты “Select Sprite” (когда выбран для изменения) и “Unselect Sprite” (когда не выбран), рисунок 4 (например, выбираем “Jump” и добавляем спрайт кнопки прыжка).

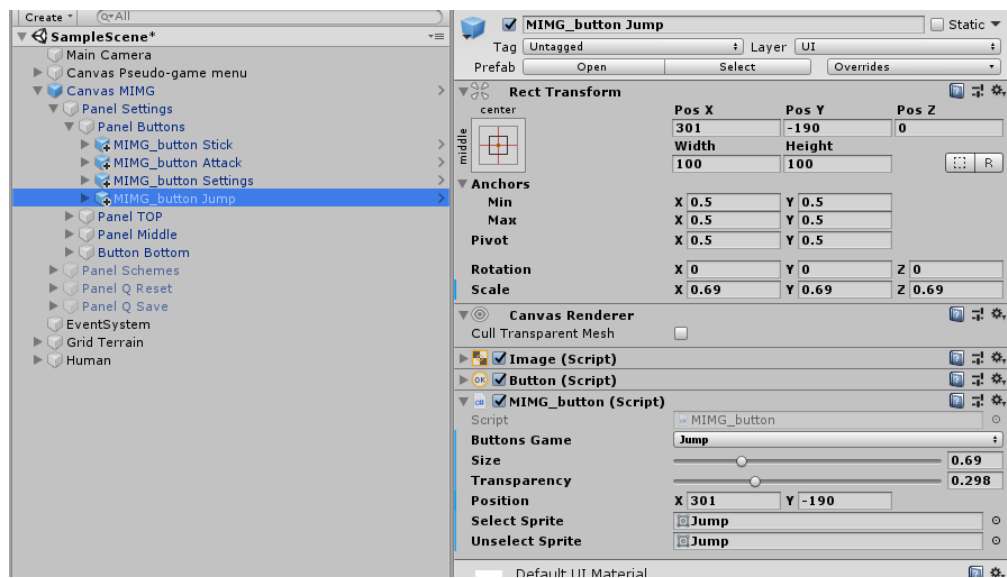


Рисунок 4.

2. Настройка и сохранение (схем по умолчанию) кнопок в редакторе Unity.

В добавленный на сцене канвас-префаб “Canvas MIMG” в “Panel Settings -> Panel Buttons” выбираем нужную кнопку для ее изменения, меняем ее позицию в Rect Transform или в “Position”, размер меняется при помощи ползунка “Size” или в Rect Transform “Scale”, меняем прозрачность при помощи ползунка “Transparency”, рисунок 5 (например, кнопка прыжка).

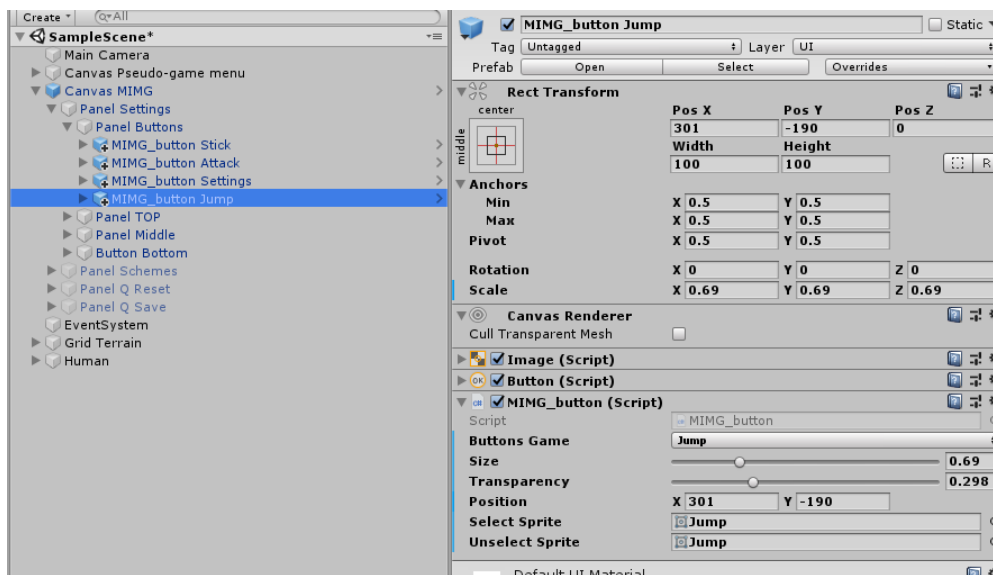


Рисунок 5.

Для того чтобы сохранить схему по умолчанию нужно на сцене выбрать “Canvas MIMG” в “MIMG_settings” нажимаем на кнопку “Save Scheme #” того номера схемы который хотим изменить, также там можно загрузить расположения сохраненных схем нажав на кнопку “Load Scheme #” (например, чтобы отредактировать ее или просто посмотреть), рисунок 6.

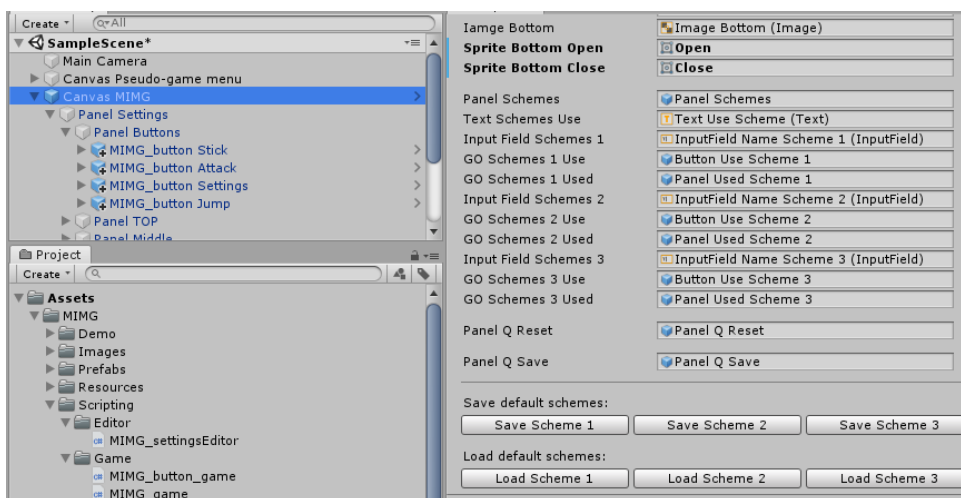


Рисунок 6.

3. Настройка кнопок в игре.

В игре редактирование кнопок происходит очень просто, нужно открыть меню с редактированием кнопок, рисунок 7 пример демо-сцены. Зажав на необходимую кнопку можно ее перемещать по экрану, нажав на кнопку выберите ее (желтый контур вокруг) и при помощи ползунков меняйте размер и прозрачность. После всех изменений нажмите кнопку “SAVE”. Кнопка “RESET” сбрасывает в по умолчанию расположение выбранной схемы, после нужно тоже нажать кнопку “SAVE”.



Рисунок 7.

Нажав на кнопку возле имени схемы, вы вызовете окно с выбором других схем, рисунок 8.



Рисунок 8.