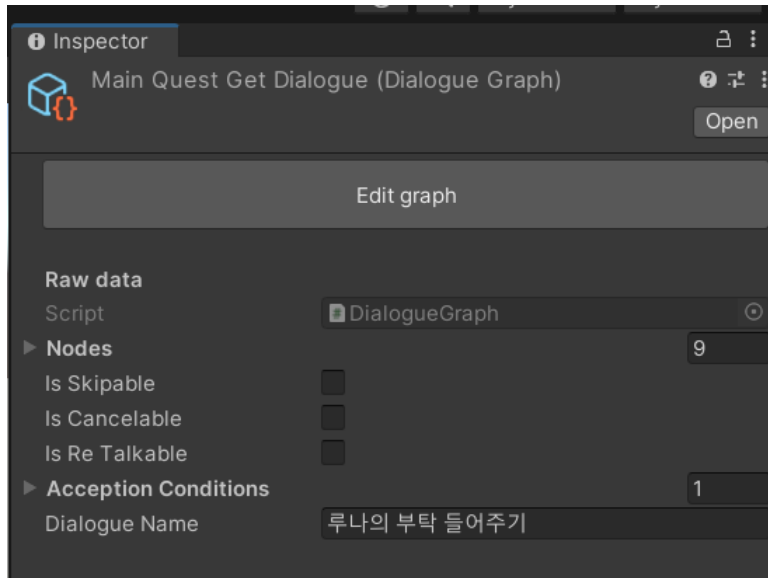


대화 시스템 사용법

1. 설명 (필요 없으면 2로)

Dialogue Graph

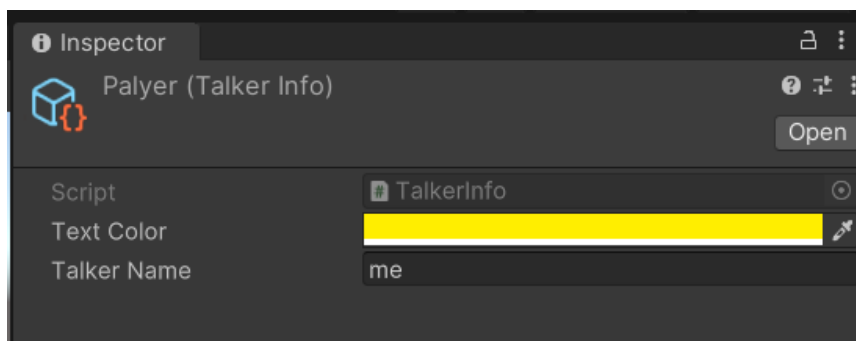


Acception Conditions – 대화를 시작하기 위한 조건

Dialogue Name – 대화 이름

나머지 위는 무시해도 된다.(프로젝트 내에서 아직 필요 없는 기능 + 인스펙터 창에서 조작하는 것이 아닌 옵션)

Talker Info



말하는 사람의 정보. 표시 이름과, 대화할 때 글자의 색을 정할 수 있다.

Acceptiom Condition

```
namespace Dialogue {  
    Unity 스크립트 | 참조 3개  
    public abstract class DialogueAcceptionCondition : ScriptableObject {  
        참조 3개  
        public abstract bool IsPass(DialogueGraph dialogue);  
    }  
}
```

해당 스크립트 상속해서 원하는 대로 작성

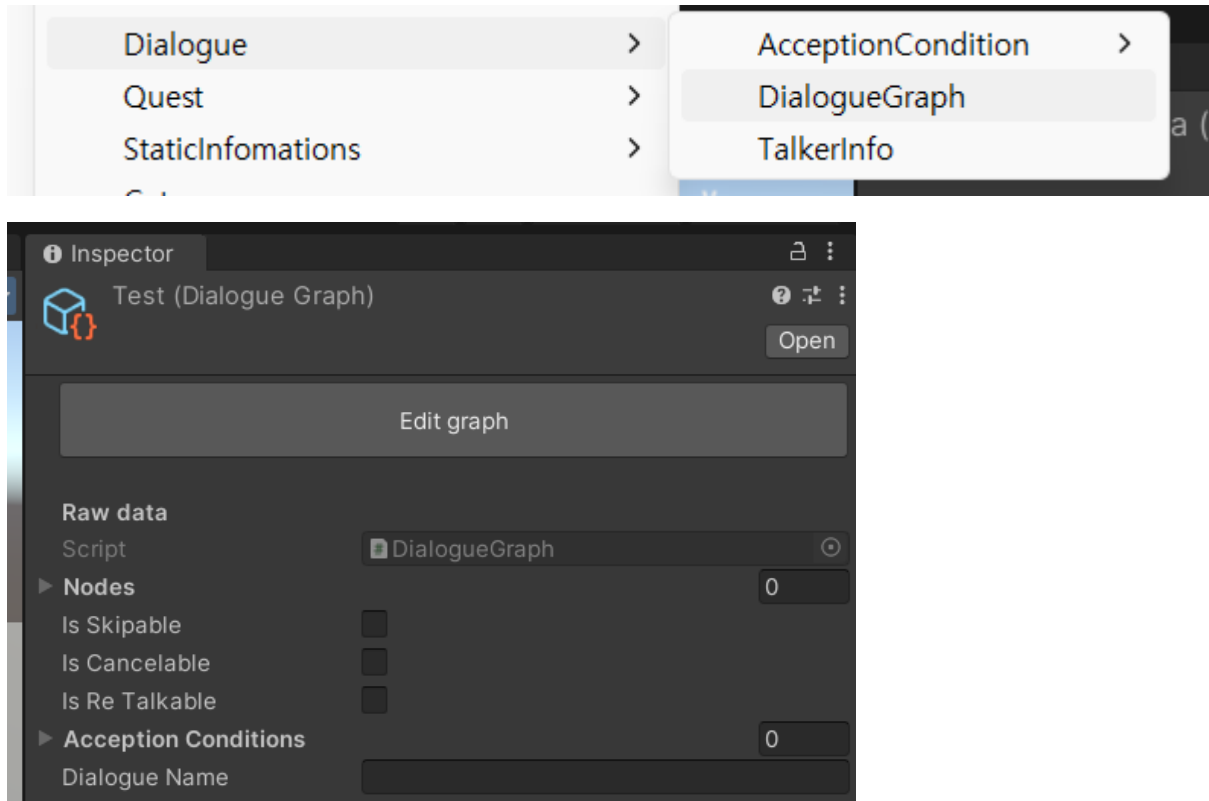
예를 들어서

```
namespace Dialogue {  
    [CreateAssetMenu(menuName = "Dialogue/AcceptionCondition/GetableQuestCondition", fileName = "GetableQuestCondition")]  
    Unity 스크립트 | 참조 0개  
    public class GetableQuestCondition : DialogueAcceptionCondition {  
        [SerializeField] Quest quest;  
        참조 2개  
        public override bool IsPass(DialogueGraph dialogue) {  
            return quest.IsAcceptable;  
        }  
    }  
}
```

이 경우, 등록된 퀘스트가 수주 가능 상태이면, 대화를 할 수 있다.

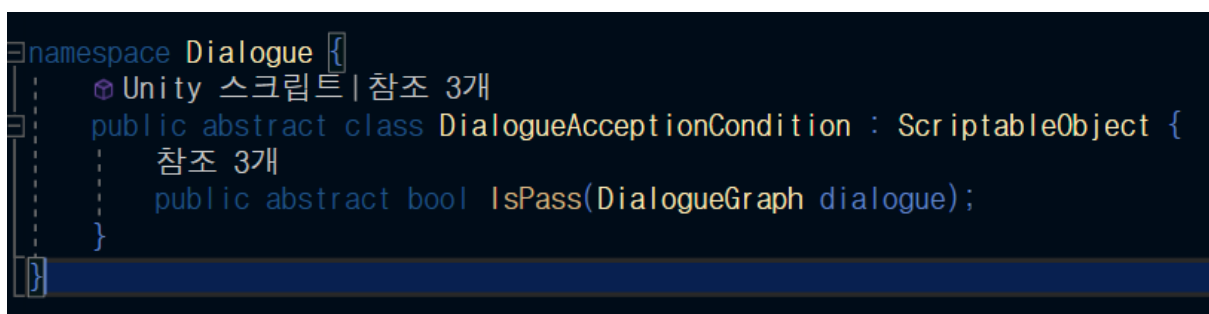
2. 사용법

(1) Dialogue Graph 만들기



(2) 대화 이름과, 대화 가능 조건 만들어서 넣기.

Acception Condition



해당 스크립트 상속해서 원하는 대로 작성

예를 들어서

```

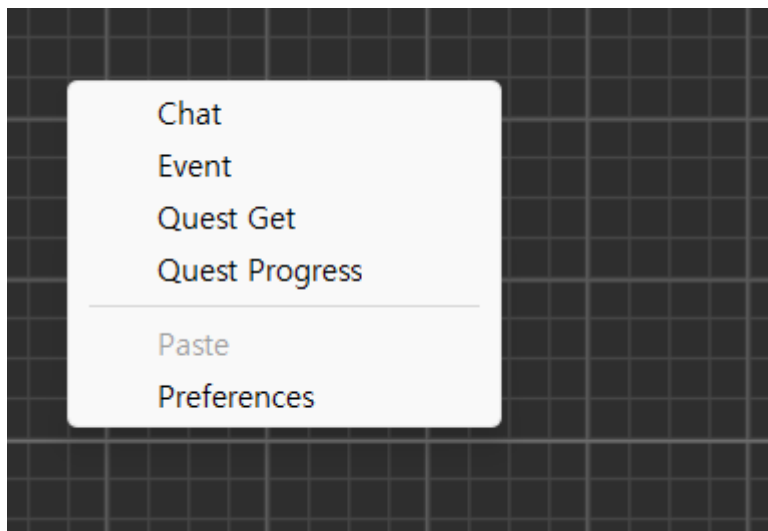
namespace Dialogue {
    [CreateAssetMenu(menuName = "Dialogue/AcceptionCondition/GetableQuestCondition", fileName = "GetableQuestCondition")]
    public class GetableQuestCondition : DialogueAcceptionCondition {
        [SerializeField] Quest quest;

        참조 2개
        public override bool IsPass(DialogueGraph dialogue) {
            return quest.IsAcceptable;
        }
    }
}

```

이 경우, 등록된 퀘스트가 수주 가능 상태이면, 대화를 할 수 있다.

(3) 대화 작성하기



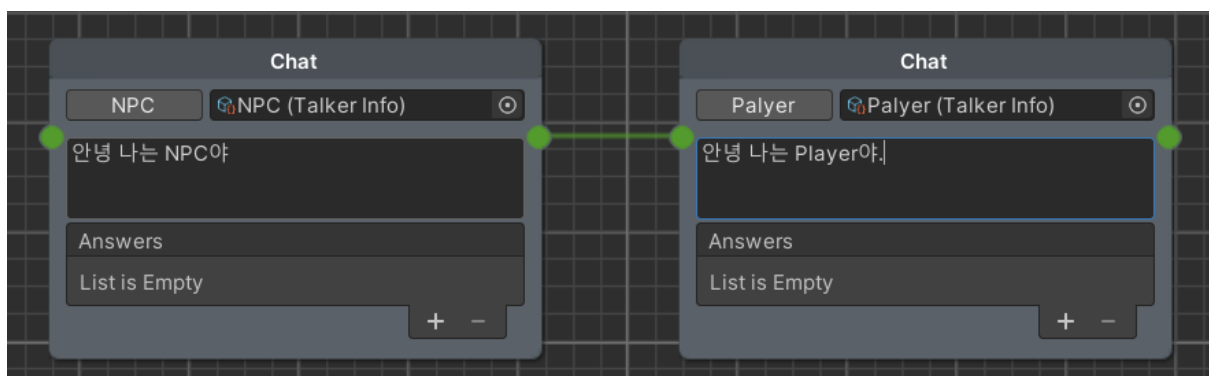
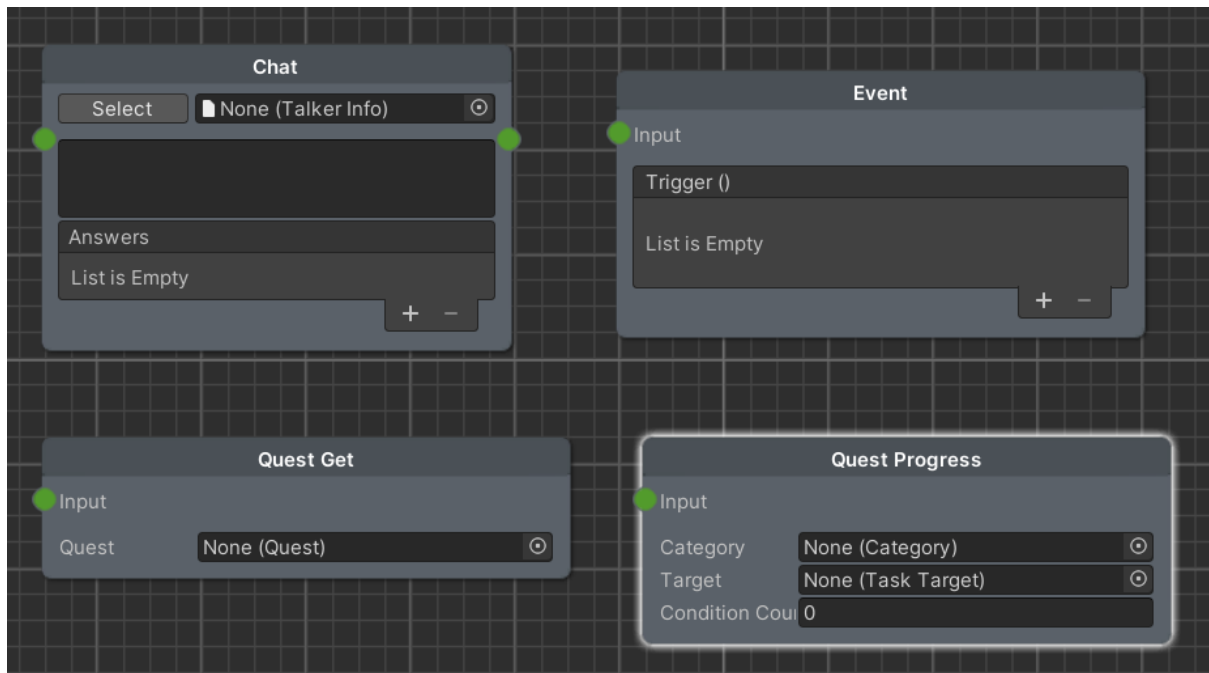
우클릭시 위 창 생성.

Chat – 대화 노드

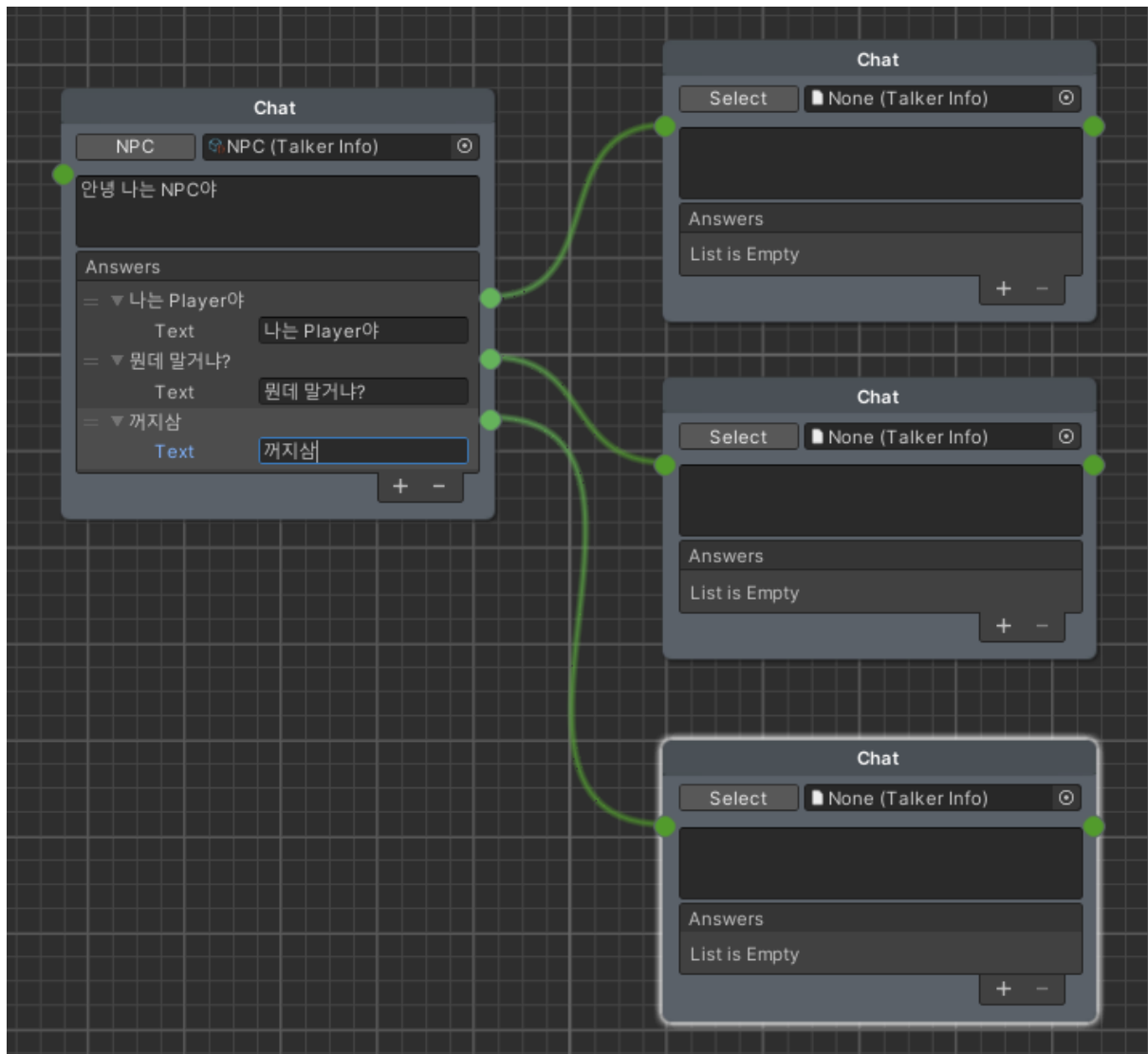
Event – 이벤트 노드

Quest Get – 설정한 퀘스트 등록시켜주는 노드

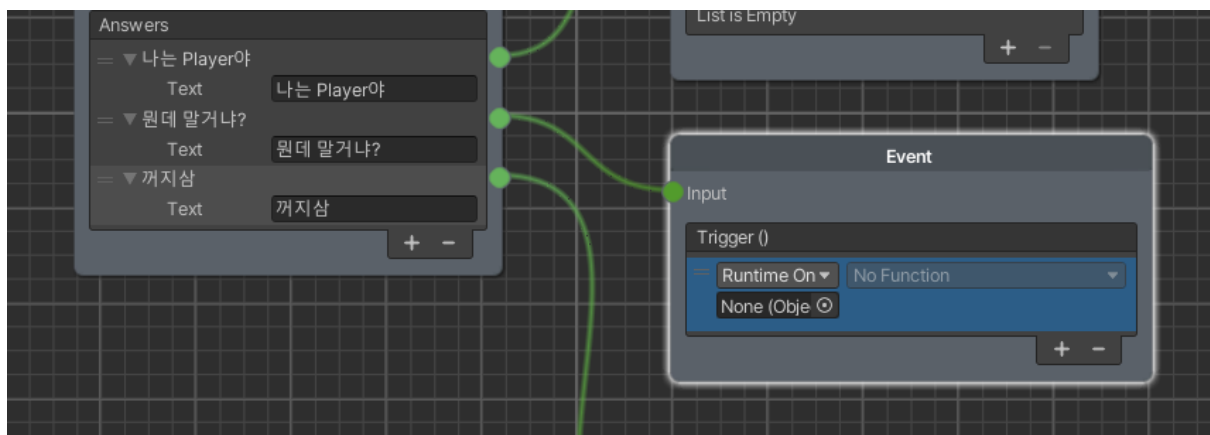
Quest Progress – 설정한 퀘스트 Handler 시켜주는 노드.



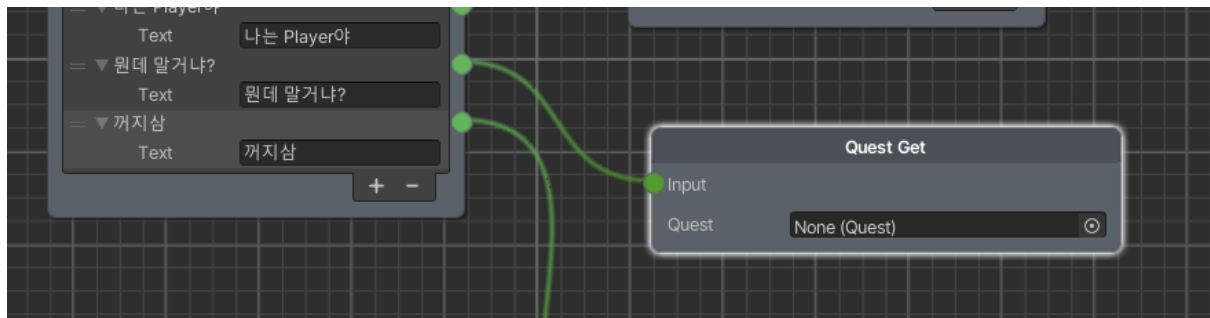
만든 대화 연결하기. 이 경우 NPC가 말하면 Player가 대답.



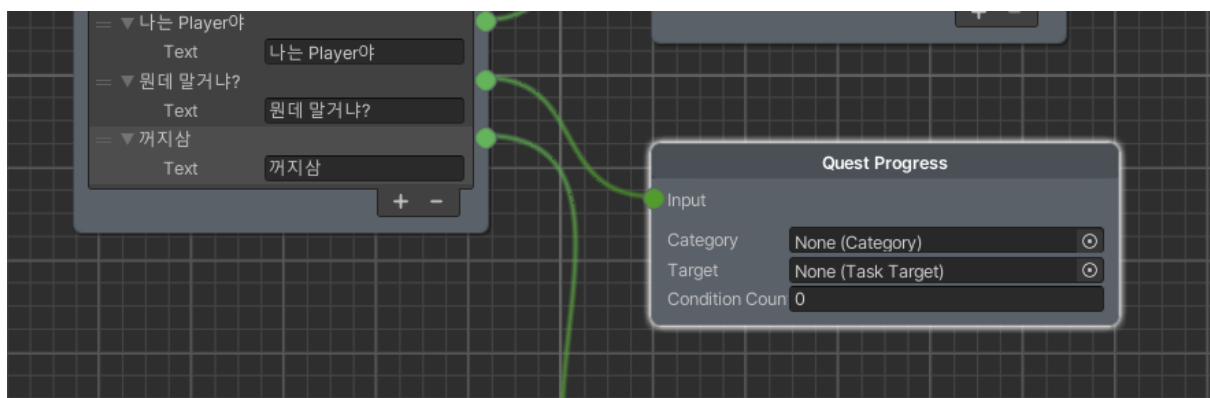
대화에 분기 넣고싶을 시. Answer 추가하고, 따로 연결하기



이벤트 작동시키고 싶을 시 이렇게 이벤트 노드 연결

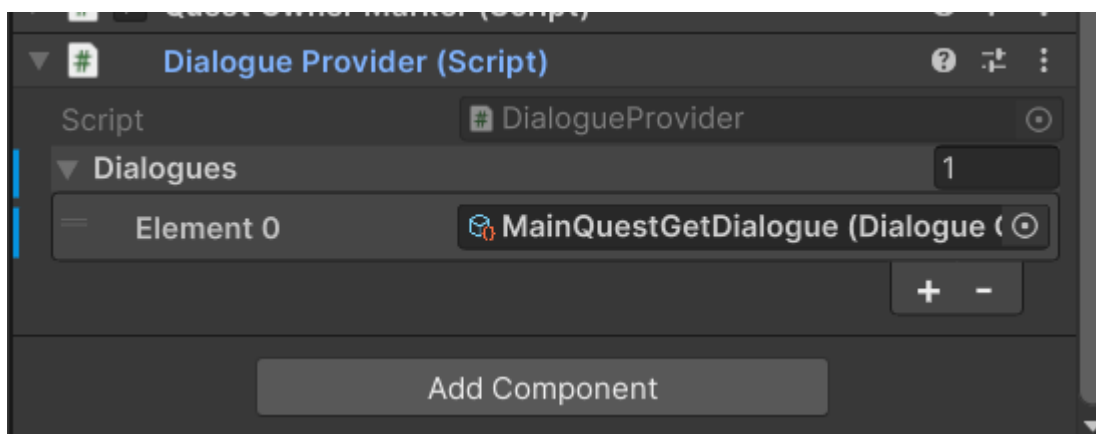


퀘스트 주고싶을 시 이렇게 퀘스트 노드 연결



퀘스트 핸들링 하고싶을 시 이렇게 Quest Progress 노드 연결

(4) 대화 제공하기



대화 넣고싶은 NPC나 오브젝트에 해당 컴포넌트 생성. 만든 대화 추가하기

만든 대화의 조건에 따라서 아직 못하는 대화면 활성화가 안되고, 가능한 대화면

가능한 모든 대화들을 모아서 플레이어가 대화를 정할 수 있도록 함.

ex)



이후 원하는 타이밍이나 조건 내에서

```
참조 0개
public void Provide() {

    List<DialogueGraph> results = GetAvailable();

    if (results.Count == 0) return;

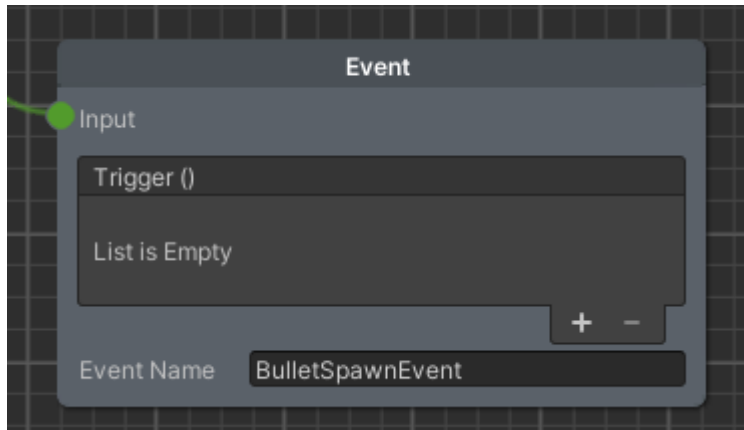
    if (results.Count == 1) Access.DialogueM.RegisterDialogue(results[0]);
    else Access.DialogueM.RegisterDialogue(results);
}
```

해당 함수를 호출시키면 된다.

+ Update 대화 이벤트 등록

```
gunTutorialDialogue.BindEventAtEventNode("BossSpawnEvent", SpawnBoss);
```

현재 대화에서 이벤트 노드가 프리팹이나, SO 이벤트만 등록 가능한데 만약 씬에 있는 오브젝트 이벤트 등록시키고 싶으면 등록시키고 싶은 DialogueGraph 객체에다가 이렇게 이벤트의 이름과 메서드를 등록시키면 된다.



이벤트의 이름은 이렇게 이벤트 노드에 이름을 적어주면 된다.