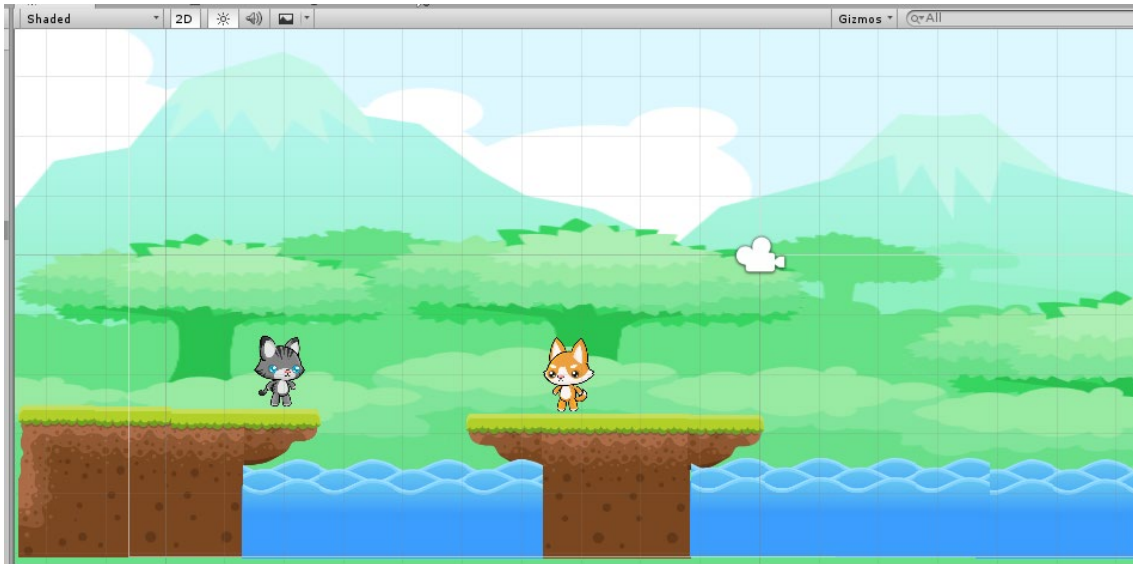


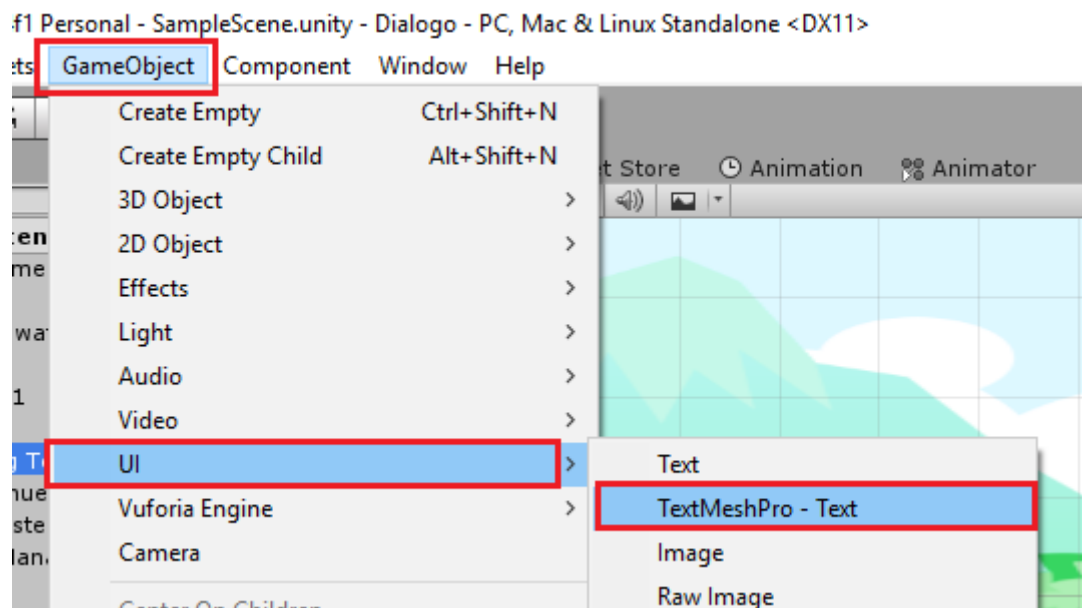
Criação de diálogos entre assets no Unity 2D

Crie um novo projeto 2D no Unity e importe os assets que servirão background, chão e player.

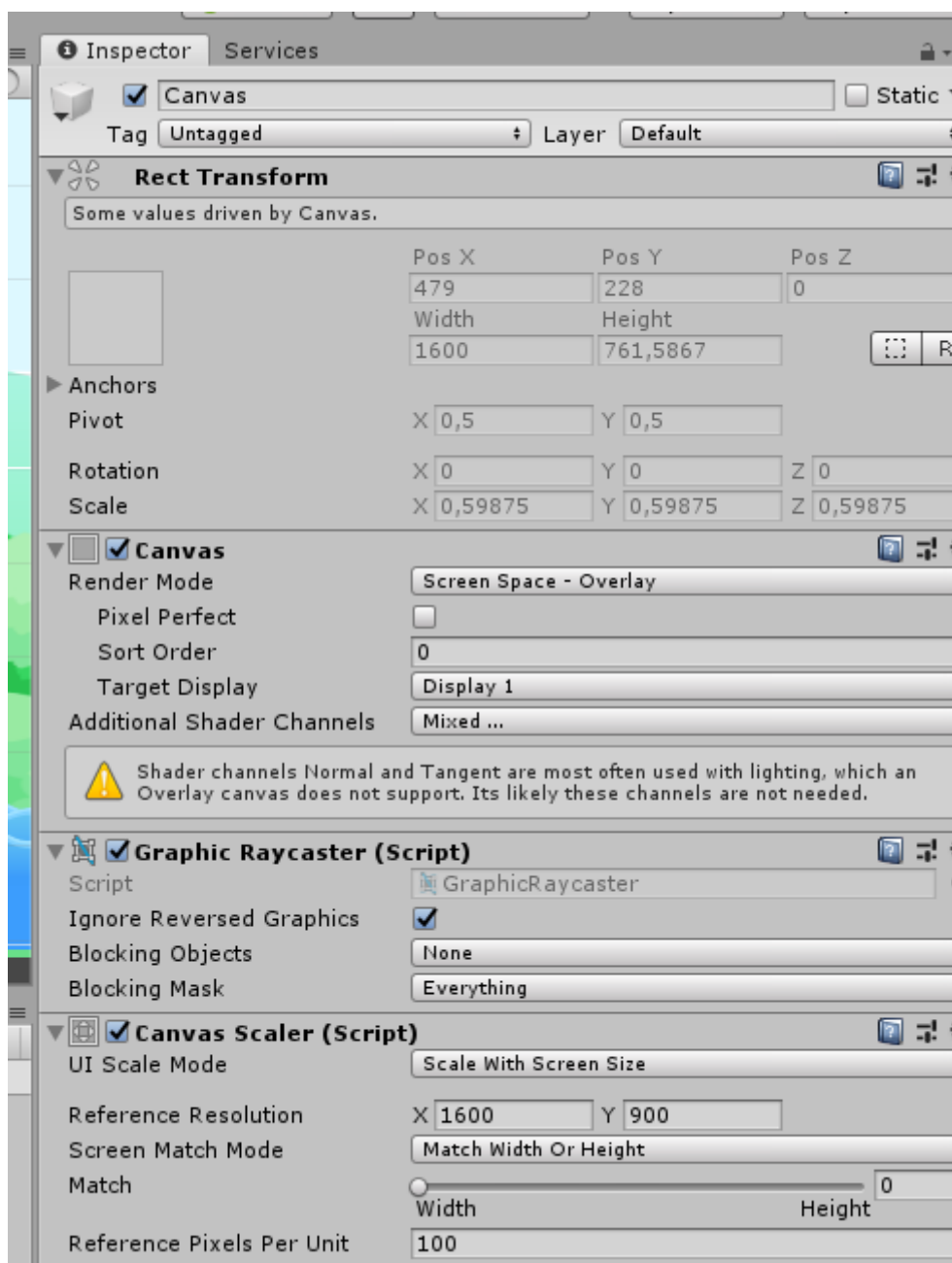


Importe um novo pacote chamado Text Mesh Pro

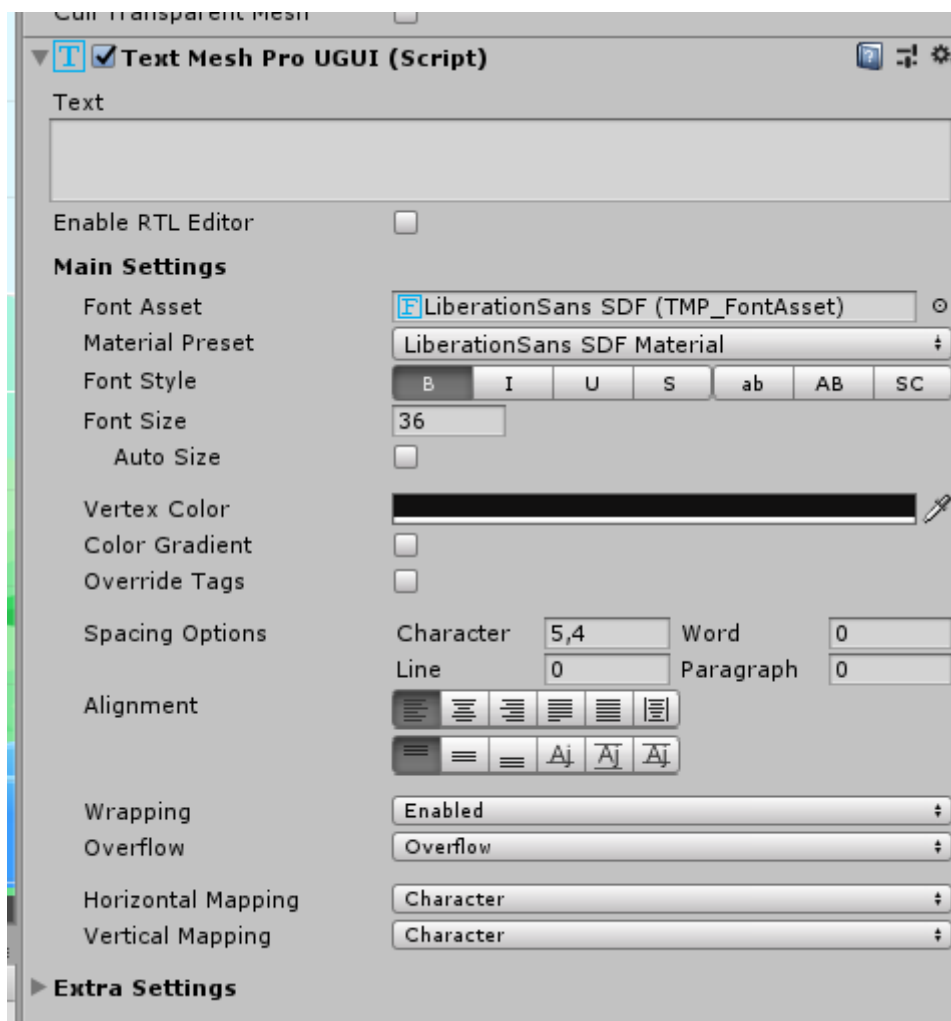
Após realizar a importação do pacote, insira um novo elemento TextMeshPro - Text



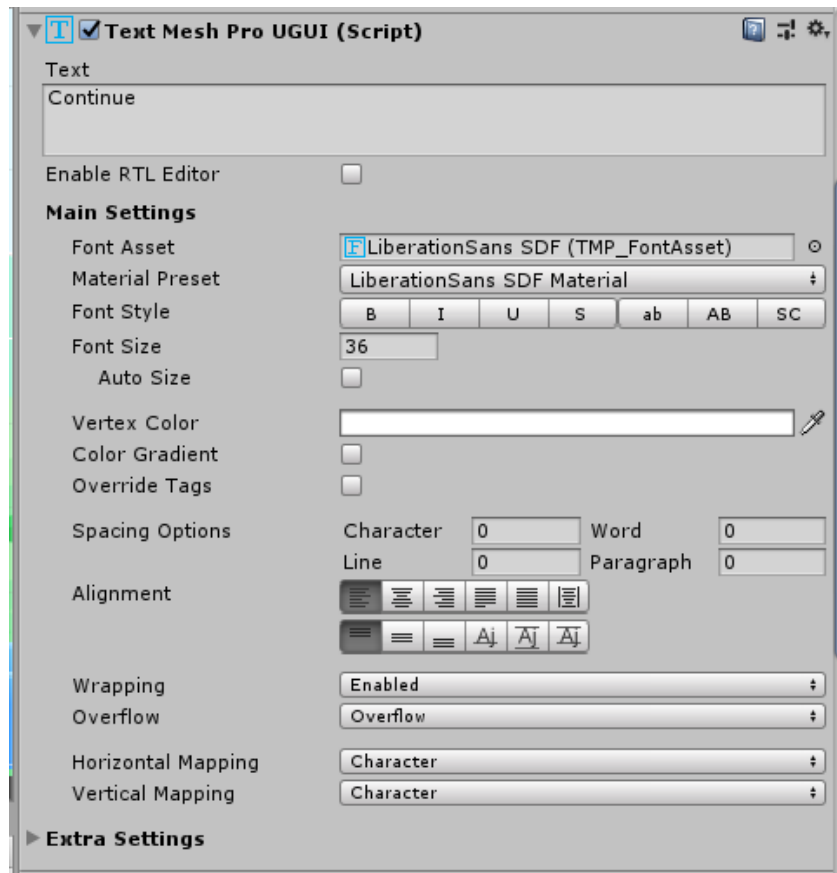
Selecione o Canvas e faça os ajustes conforme a figura abaixo, se estiver faltando algum dos elementos, adicione utilizando o botão Add Component



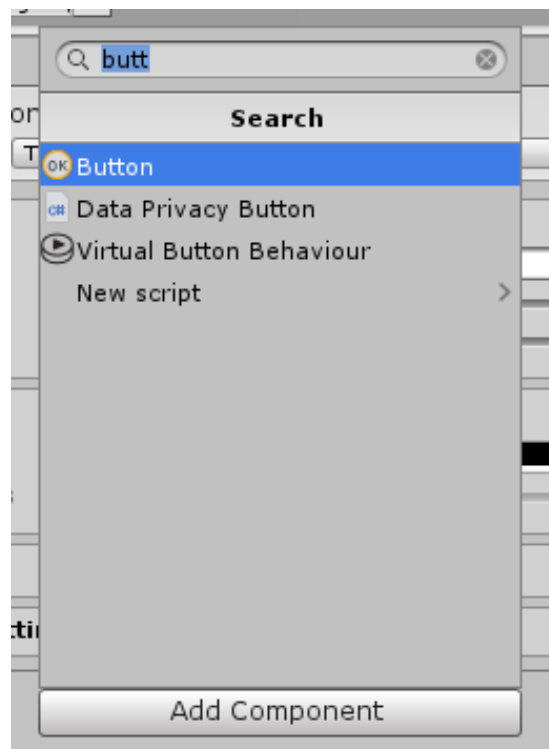
Renomeie seu elemento TextMesh – Pro para Dialog Text e deixe suas propriedades como na imagem



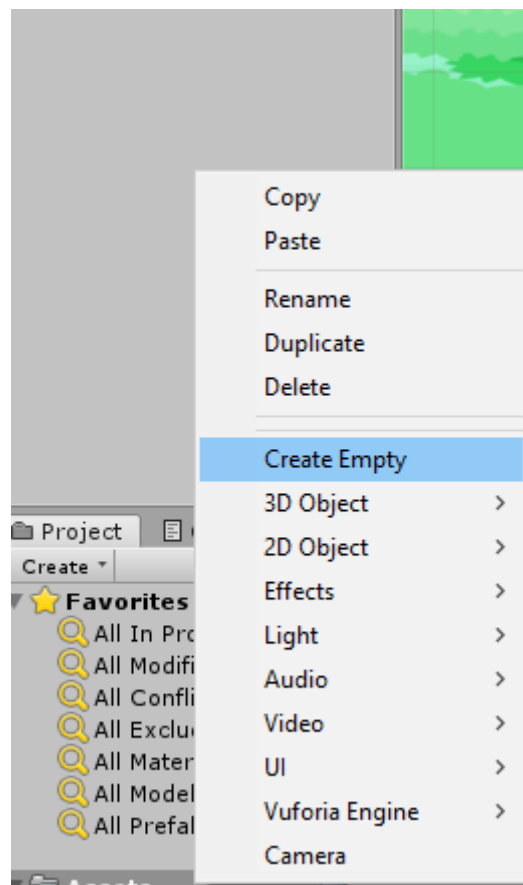
Agora adicione mais um elemento TextMesh – Pro, altere seu texto para Continue.



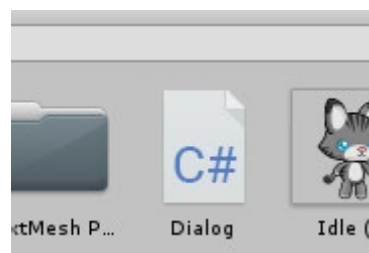
Renomeie o elemento para Continue Button e adicione um elemento Button



Agora crie um Empty GameObject e renomeie para Dialog Manager



Crie um novo Script C# chamado Dialog e arraste para o Dialog Manager



Crie o código do seu script como na imagem abaixo:

```
1  using System.Collections;
2  using System.Collections.Generic;
3  using UnityEngine;
4  using TMPro;
5
6  public class Dialog : MonoBehaviour
7  {
8
9      public TextMeshProUGUI textDisplay;
10     public string[] sentences;
11     private int index;
12     public float typingSpeed;
13     public GameObject continueButton;
14 }
```

```
IEnumerator Type()
{
    foreach(char letter in sentences[index].ToCharArray())
    {
        textDisplay.text += letter;

        yield return new WaitForSeconds(typingSpeed);
    }
}
```

```
public void NextSentence()
{
    continueButton.SetActive(false);

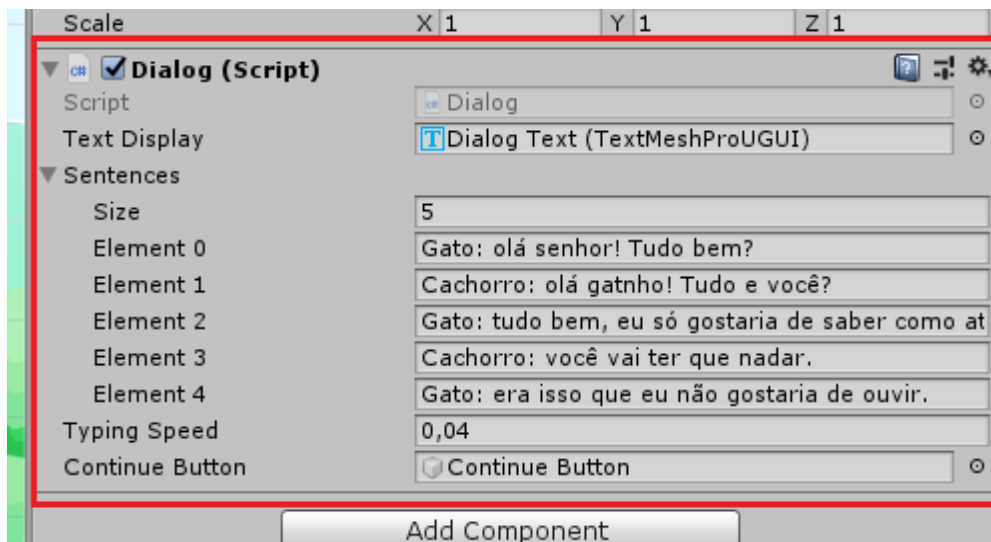
    if (index < sentences.Length - 1)
    {
        index++;
        textDisplay.text = "";
        StartCoroutine(Type());
    }
    else
    {
        textDisplay.text = "";
        continueButton.SetActive(false);
    }
}
```

```
private void Start()
{
    StartCoroutine(Type());
}
```

```
private void Update()
{
    if(textDisplay.text == sentences[index])
    {
        continueButton.SetActive(true);
    }
}
```

Execute o script no Visual Studio e veja se não ocorreu nenhum erro.

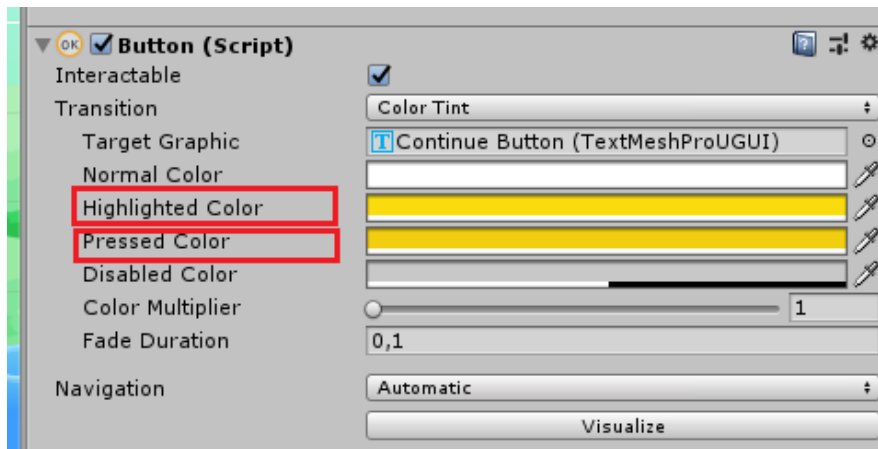
Agora vá até o Unity, clique sobre o Dialog Manager



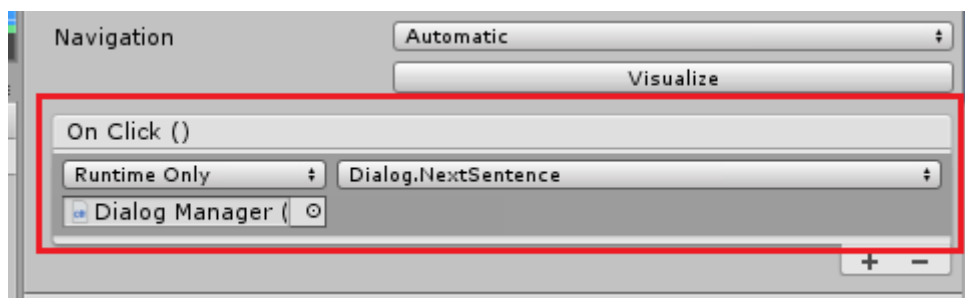
Arraste o elemento Dialog Text e Continue Button para as caixas correspondentes. Vá até o campo size e coloque o número de sentenças (frases) que você deseja que tenha na cena.

No campo Typing Speed, coloque a velocidade que você deseja que tenha a escrita da frase.

No elemento Continue Button, você pode alterar as cores que você gostaria que o botão tivesse ao passar do mouse por cima do botão e a cor que o botão apresenta depois que o botão foi clicado.



Agora clique no botão + do Continue Button e arraste o elemento Dialog Manager para a caixa que aparecer, clique e selecione o método NextSentence.



Execute o Unity e verifique se seu diálogo está sendo apresentado e se o botão está realizando a troca da frase.

