

GetChild() 編

GetChild() って何？

- ・ 配列みたいなものという認識で大丈夫。

例 ↓

- ・ `cardSlots[i].transform.GetChild(0).GetComponent...`

Unityで作ったオブジェクト（カードスロット[i]番目の中にある上からi番目の情報をもって行ってねって意味！

GetComponentの後は自分が表示させたいものを入力しよう！

その時は何を参照にしたらいいいのかを考えて入力

GetChild () の使い方



・まずはオブジェクトを作成しよう。

・作成したら考えてみよう

①

CardSlotを見る（これは0なので[i =0]
CardSlotの0番目を指している！

②

今回はcardの名前のテキストを表示する。
nameはCardSlotの中の上から1番目にある！

③

name(image)の中にあるname(Text)は
何番目にある？

//cardSlots[i] (カード事) に任意した名前を表示。

//cardSlot (i) の中の配列1番目にある (name (image)) の中の配列0番目にある (name (tx)) を参照して名前テキストを表示

cardSlots[i]. transform.GetChild (1). transform.GetChild (?). GetComponent<Text> (). text = cardManager.cards[i]. cardName;

①

②

③

GetChild() は 分かったけど表示はどうやるの？

1

- ・まずは変数をつくろう

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 //cardの属性を作成
6 // 1 個の参照
7 public enum CardClass
8 {
9     Gu,
10    Tyoki,
11    Pa
12 }
13
14 //cardに変数を与える 名前: 説明: カードイラスト: 背景: 攻撃力: 防御力
15 [System.Serializable]
16 // 2 個の参照
17 public class Card
18 {
19     public string cardName;
20     [TextArea(1, 3)]
21     public string cardDes;
22
23     public Sprite cardSprite;
24     public Sprite cardBgSprite;
25
26     // public string cardClass; //OPTIONAL
27     public CardClass cardClass;
28
29     public int cardAttack;
30     public int cardDefense;
31
32     //New Features
33     public bool isHeld;
34     public int holdNumber;
35 }
```

2

- ・リストをつくろう

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 // Unity スクリプト 11 個の参照
6 public class CardManager : MonoBehaviour
7 {
8     //新しいリストを作成しそのリスト名はcards 参照先はCardスクリプト
9     public List<Card> cards = new List<Card>();
10 }
11
```

その2

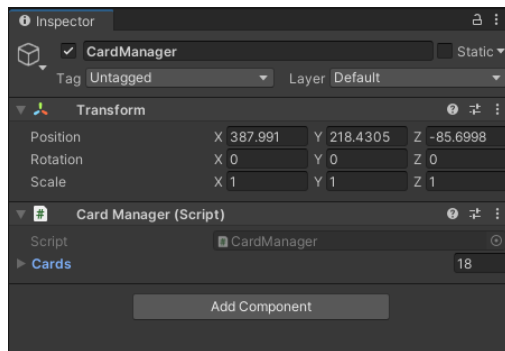
1

空のオブジェクト作成

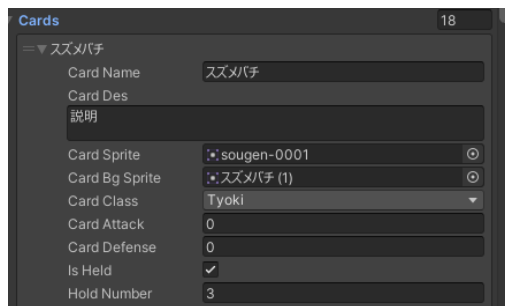


2

リストを空のCardManagerに入れる



先程作った変数が表示 最初は0になっているので右上の数字を変える (任意)



情報を打ち込む

UiManager

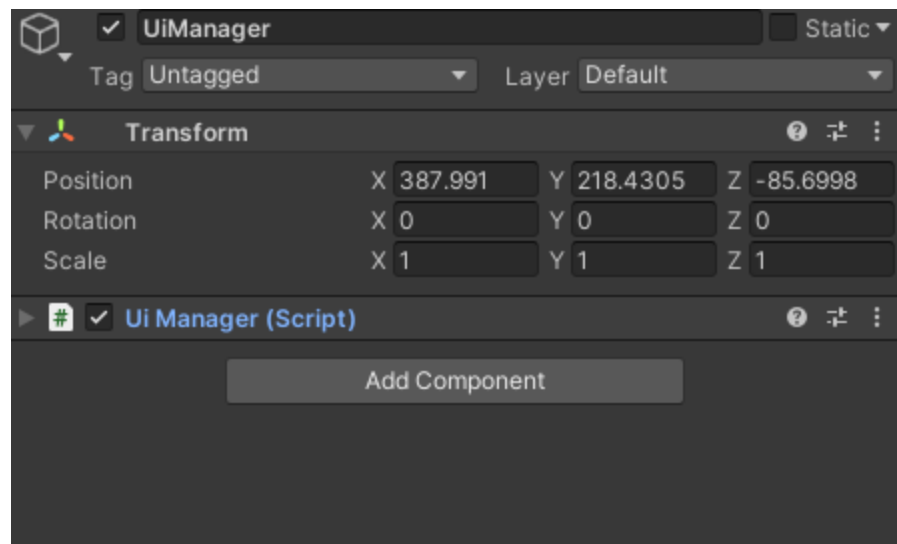
❶ 参照したりオブジェクト作成したりする

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.UI;

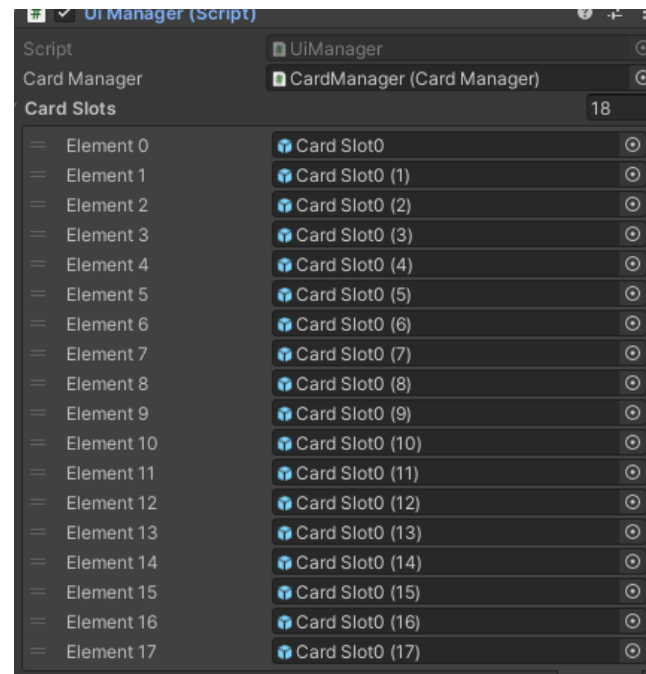
// Unity スクリプト 10 個の参照
public class UiManager : MonoBehaviour
{
    // card managerをCardManagerスクリプトに参照 gameObjectのcardSlots作成
    public CardManager cardManager;
    public GameObject[] cardSlots;
```

その3

① 空のUiManagerにUiManagerを入れる



② オブジェクトの数分だけをぶち込む



UiManager

- ❶ 表示させたいものを入力 ※for文やif文を作る際にはご注意を！

```
//cardSlots[i](カード事)に任意した名前を表示。  
//cardSlot(i)の中の配列1番目にある (name(image))の中の配列0番目にある(name(tx))を参照して名前テキストを表示  
cardSlots[i].transform.GetChild(1).transform.GetChild(0).GetComponent<Text>().text = cardManager.cards[i].cardName;  
  
//cardSlot(i)の中の配列2番目にある (cardBody)の中の配列1番目にある (cardDes)を参照して説明テキストを表示  
cardSlots[i].transform.GetChild(2).transform.GetChild(1).GetComponent<Text>().text = cardManager.cards[i].cardDes;  
  
//cardSlot(i)の中の配列2番目にある (cardBody)の中の配列2番目にある (ikimono)を参照して動物画像を表示  
cardSlots[i].transform.GetChild(2).transform.GetChild(2).GetComponent<Image>().sprite = cardManager.cards[i].cardBgSprite;  
//cardSlot(i)の中の配列0番目にある (Cardhaikai)を参照して背景画像を表示  
cardSlots[i].transform.GetChild(0).GetComponent<Image>().sprite = cardManager.cards[i].cardSprite;  
  
//cardSlot(i)の中の配列 番目にある () の中の配列 番目にある () を参照して攻撃力テキストを表示  
cardSlots[i].transform.GetChild(2).transform.GetChild(3).GetComponent<Text>().text = cardManager.cards[i].cardAttack.ToString();  
//cardSlot(i)の中の配列 番目にある () の中の配列 番目にある () を参照して防御力テキストを表示  
cardSlots[i].transform.GetChild(2).transform.GetChild(4).GetComponent<Text>().text = cardManager.cards[i].cardDefense.ToString();
```