

A decorative graphic consisting of a red horizontal bar on top and a dark blue horizontal bar below it, both spanning the width of the slide.

J05 – Outils – Outils Graphique

Editor Window

Action Menu

Menu Contextuel :

- * Ajouter l'attribut sur une méthode dans objet héritant de `mono`

```
[ContextMenu("My Action")]  
public void DoSomething() {  
    Debug.Log("Action .... ");  
}
```

- * Ajouter attribut sur field en faisant référence à une méthode

```
[ContextMenu("Reset", "ResetBiography")]  
public string playerBiography = "";  
void ResetBiography() {  
    playerBiography = "";  
}
```

Action Menu

Menu du haut : attribut sur une methode static

```
[MenuItem("titre / item titre")]
public static void MonSuperItemTitre() {
    Debug.Log("Dans item titre");
}
```

```
[MenuItem("titre / item Nom")]
public static void MonSuperItemNom() {
    Debug.Log("Dans item titre");
}
```

```
[MenuItem("level selector / texture selector")]
public static void MonSuperItem() {
    Debug.Log("Dans texture selector");
}
```

Editor Window

- Doit être dans répertoire Editor
- Doit heriter de EditorWindow
- Utilise MenuItem pour lancer une fenetre

```
EditorWindow window = GetWindow<ColorWindow>("Color Window");
```

OnEnable()

OnDisable()

OnGUI() remplace OnInspectorGUI()

Update() Ceci est appelé 100 fois par seconde dans tous les fenêtres visibles

On va retrouve notre ami GUI pour dessiner nos éléments dans la fenêtre.

Editor Window

Dessiner des couleurs dans editor :

1 façon de faire en existe d autre.

```
Color[] colors = {Color.blue, Color.black, Color.cyan, Color.yellow};
EditorGUILayout.BeginVertical();
for (int colonne = 0; colonne < colors.Length; colonne++) {
    EditorGUILayout.BeginHorizontal();
    for (int ligne = 0; ligne < 5; ligne++) {
        GUI.color = colors[colonne];
        GUILayout.Box(GUIContent.none, GUILayout.ExpandHeight(true),
GUILayout.ExpandWidth(true));
    }
    EditorGUILayout.EndHorizontal();
}
EditorGUILayout.EndVertical();
```

Texture

Creer une texture vide.

```
Texture myTexture = EditorGUIUtility.whiteTexture
```

Dessiner la texture

```
GUI.DrawTexture(Rext, myTexture)
```

Pour vous aider dans l'exercice :

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Texture2D.SetPixel.html>