因为汶哥说有的地方要魔改，所以是暂行，这里是我原先写的部分，仅供参考

**总述：**

大地图的对话框主要用于一些“单方面”的对话，一般配合交互使用。比如“这是一个垃圾桶，要搜查吗？” “对于这个小镇，记载如下…（几段对话）” 这部分的对话支持切换文本，即一条一条的出现，目前是鼠标左键进入“下一条”

主要是由两个部分构成：**Talkable**  以及 **DiaLogManager** ，平常要使用的是**Talkable**

**Talkable：**

将Talkable 拖拽到目标组件就可以使用了，其包括三个参数：isEntered（用于检测是否于玩家碰撞）  **lines（存储对话的一个string数组） hasName（是否有“名字”）**

使用时，直接在lines中确定并编写对应的文本即可

**【新增】lines中，如果某段文本以”n-”开头，会被识别作为“对话者姓名”而不会显示在对话框UI中，它会被显示在姓名UI中**

**DiaLogManager**

DiaLogManager用于控制对话框的UI，包含四个主要参数 ： **dialogBox**（绑定对应UI），**dialogText** (绑定UI中的Text), **nameText**（同dialogText，可选，作为对话者名字），以及**dialogLines**（对应的string数组） 以及辅助的参数currentLine，用于配合dialogLines显示对应页的文本。

现在加入了**hasName** ，会判断Talkable 的hasName来决定是否显示NameText

**DiaLogManager**默认为单例模式，因为它只是用来控制对话框UI显示的，让物体获得“对话“的交互需要 **Talkable** 。

**实现过程：**

对话 -> **DiaLogManager**读取对应对象**Talkable**中的**lines** ->**dialogLines** 读取 **lines** 的内容 -> 通过对应按键来读取文本和切换（对应按键在DiaLogManager中设置）

**其它：**

这里设置的只是“交互“后的内容，也就是当玩家碰到物体时可以使用交互键（这里是F）来显示文本，但是当玩家碰到物体时不会主动跳出类似于“按F阅读文本”的提示，碰撞后提示准备作为“交互”这部分的内容。另外我个人认为，如果想加大“探索”的占比，可以考虑不加入——也就是玩家觉得这个地方可以搜到上面线索，于是他按下F，如果这里确实有信息再跳出文本框，否则就没有反应