

GDV2 Tool



**Bas de waal
GDV2
3021203**

Beschrijving

Ik heb als tool een item database gemaakt. In deze tool kan je vrijwel al je items in kwijt. Deze tool is handig om bijvoorbeeld een overzicht te krijgen van al je wapens of (special) items die je in je game wil gebruiken.

Waarom is deze tool dan handig en overzichtelijk?

Omdat de grootste feature van deze tool is dat je je items per categorie kan rangschikken. Als je dit dan hebt gedaan dan kan je ze vervolgens per categorie terugvinden in de scene view. Je kunt er ook voor kiezen om alle items die je in de database stop te vinden in de scene view of degene die je niet hebt gecategoriseerd.

Hoe werkt dit dat?

Eerst open je de tool window door in de bovenste menubalk om Tool (naast Window) te klikken en daarna op Item Database Window1 te klikken. Als de Item Database Window1 eenmaal open is spreekt de tool het redelijk voor zich. Ik heb geprobeerd om de tool zo gebruiksvriendelijk mogelijk te maken. De Volgende stap is dan om een Database te maken of te openen. Eenmaal aangemaakt/geopend kan je items toevoegen, deleten of een overview van je items zien. Als je een item toevoegt dan kan je die een naam geven, een prefab, een categorie en een beschrijving.

Als je ze een prefab geeft krijg je een path van de prefab te zien. Als de prefab in de game is dan krijg je de vector3 van die prefab te zien. Daarnaast kan je ze dus een categorie toe wijzen. Stel ik heb een wapen. Dan kan ik deze een wapen categorie geven. Je kunt 1 item meerdere categorieën geven als je dat wilt. Als je een overzicht wilt zien van al je items dan moet je op het knopje overview drukken. Hier krijg je een assetpreview te zien van de prefab die je ieder item hebt mee gegeven. Dit zijn tevens ook buttons. Op deze overview pagina is ook een knop "Categorize". Deze laat een overzicht zien van alle items alleen dan op categorie.

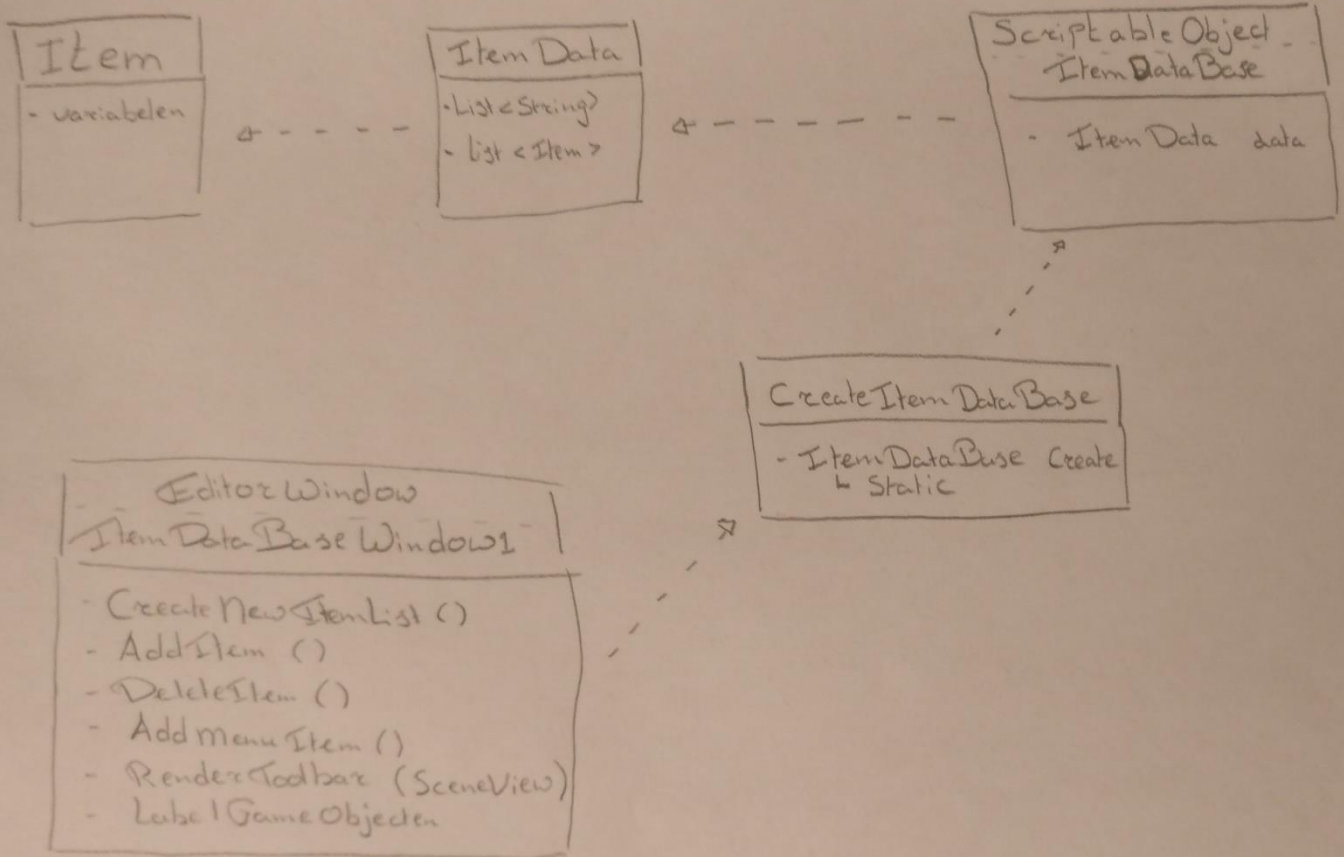
Scene View Window

Nu zijn we aangekomen bij de scene view window. Standaard heeft de scene view window een toolbar. Hier is een extra knop aan toegevoegd. Deze knop met "Tool" erop zorgt voor een extra toolbar. Hier kan je een categorie kiezen en alle items die bij deze categorie horen krijgen een klein in de scene view een label met hun naam erop. Op deze manier kan je heel snel zien waar ieder item van deze categorie zich bevindt. Ook is er nog een extra knop toegevoegd om de labels weer uit te zetten.

Scriptable object & XML

Iedere database wordt als scriptable object opgeslagen. Hierin is de lijst met items en hun gegevens te vinden maar ook een lijst van iedere categorie die je hebt toegevoegd. Daarnaast wordt alles ook nog in een XML-bestand opgeslagen. Zodat je niet alleen Unity afhankelijk bent en deze informatie gewoon kan uitlezen of als je je item database wilt uitwisselen. Omdat het niet mogelijk is om met een XML Gameobjecten mee te geven heb ik ervoor gekozen om van iedere prefab die in de database zit een kopie te maken. Deze prefabs worden dan weer ingeladen wanneer je de tool en database uitwisselt met iemand anders. Een beetje een hacky manier om prefabs mee te geven.

UML



Activity Diagram

