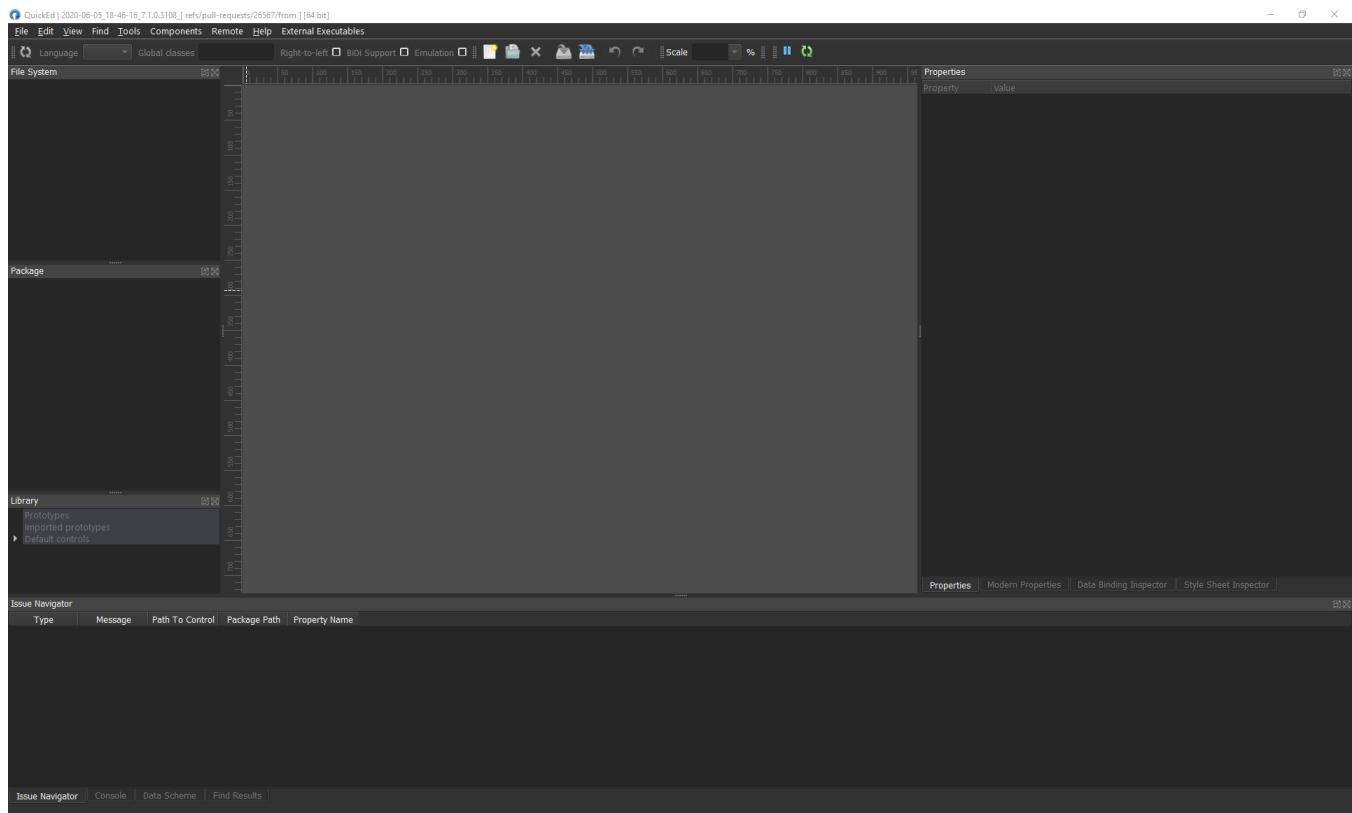


1.Общая информация

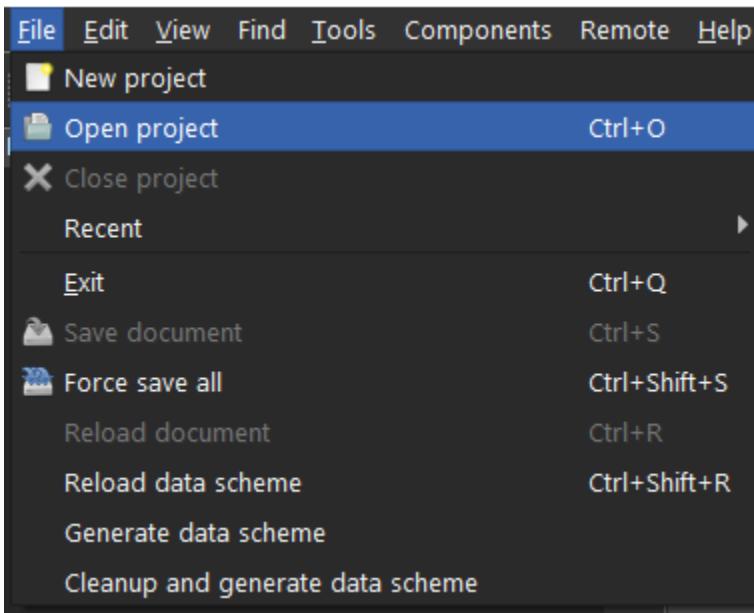
- Общее представление о редакторе
- Панели QuickEd
- Понятие Control
- Понятие Prototype

Общее представление о редакторе

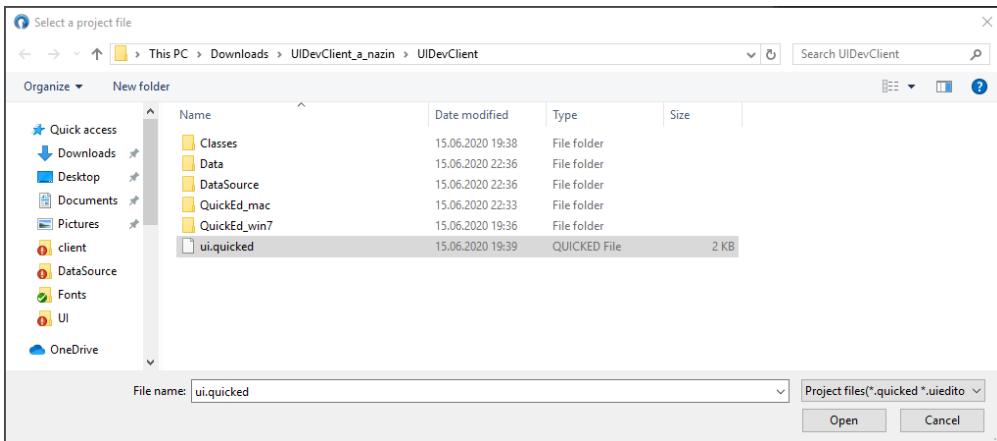
QuickEd это редактор элементов интерфейса, который создан и развивается как инструмент для разработки игрового интерфейса. Редактор работает с файлами в формате yaml. При первом открытии QuickEd имеет следующий вид.



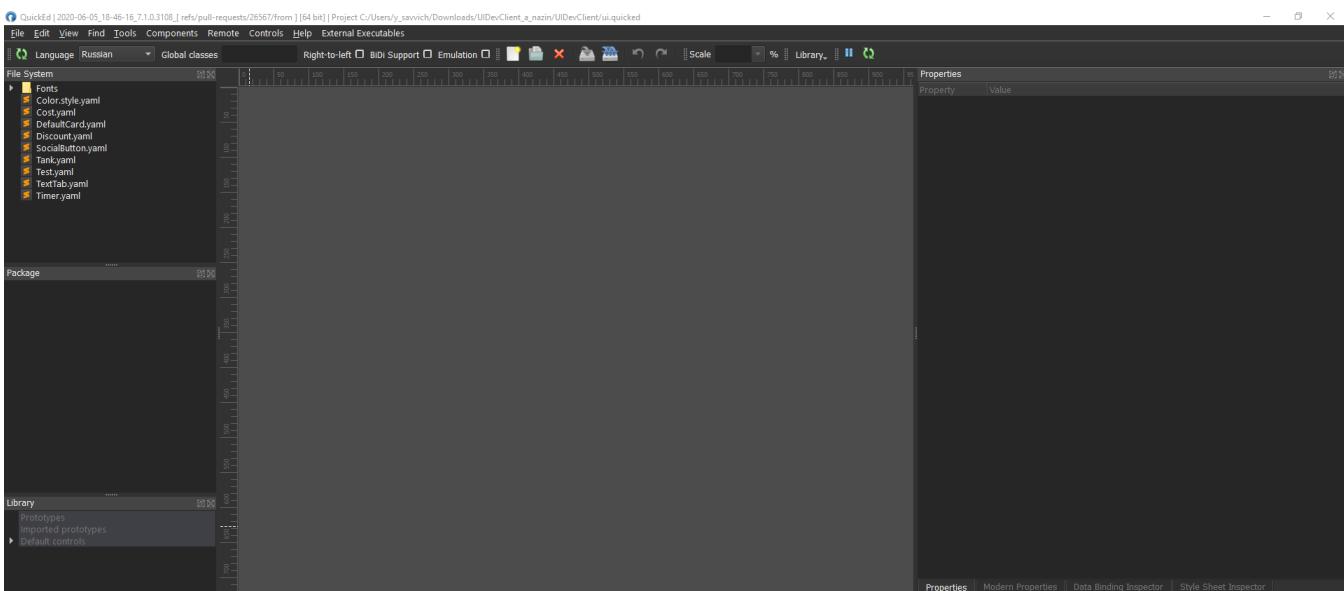
Для того, чтобы приступить к работе необходимо открыть файл проекта. QuickEd работает с файлом проекта, который называется **ui.quicked**. Для открытия проекта необходимо пройти по пути **File - Open Project**.



Откроется окно **Select a project file**, где необходимо будет выбрать файл ui.quicked.



После открытия проекта на панели File System появится список yaml файлов.

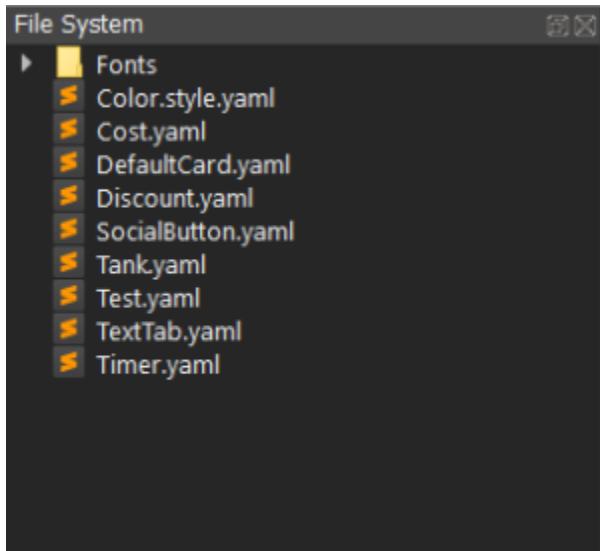


Панели QuickEd

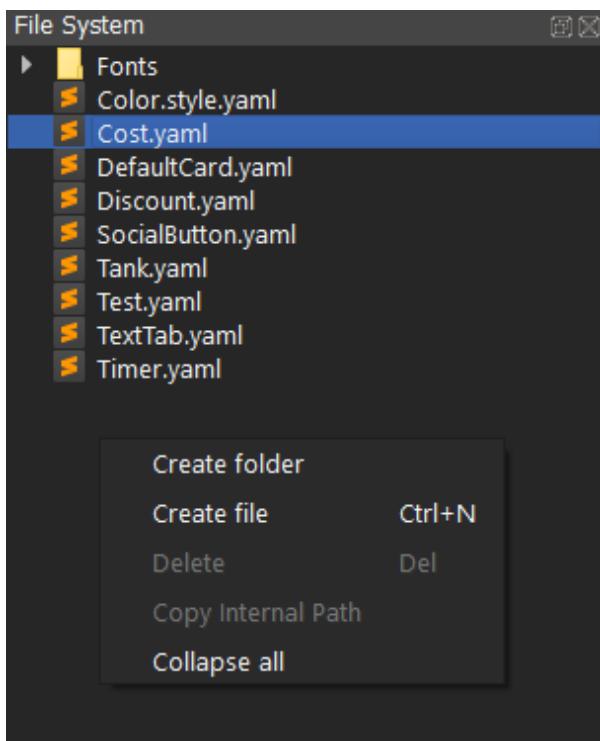
Рассмотрим основные панели, которые нам понадобятся для работы:

File System

На панели File System отображается иерархия всех папок и файлов проекта, его структура.



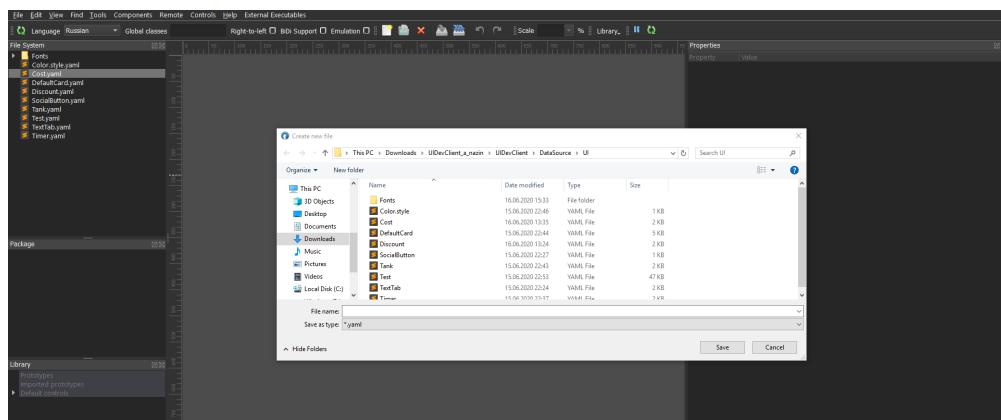
По клику на правую кнопку мыши на панели File System появится контекстное меню, где описаны все действия, которые можно совершать на панели.



Рассмотрим основные:

Create folder - свойство позволяет создавать папку в файле проекта;

Create file - свойство позволяет создавать новый yaml - файл. После выбора этого свойства появится окно **Create new file**, где необходимо будет указать имя нового файла и подтвердить создание.

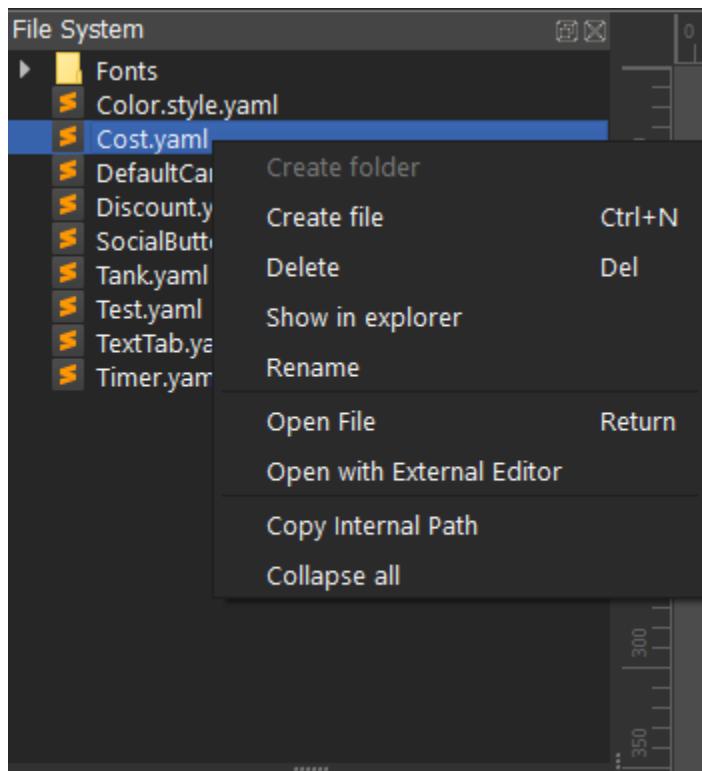


Delete - удаление папки либо файла проекта;

Copy internal path - скопировать путь к yaml - файлу;

Collapse all - свернуть развернутые иерархии папок в проекте;

Также, при вызове контекстного меню на yaml - файле, становятся доступными новые действия:



Show in explorer - открыть файл в проводнике (также доступно и для папки);

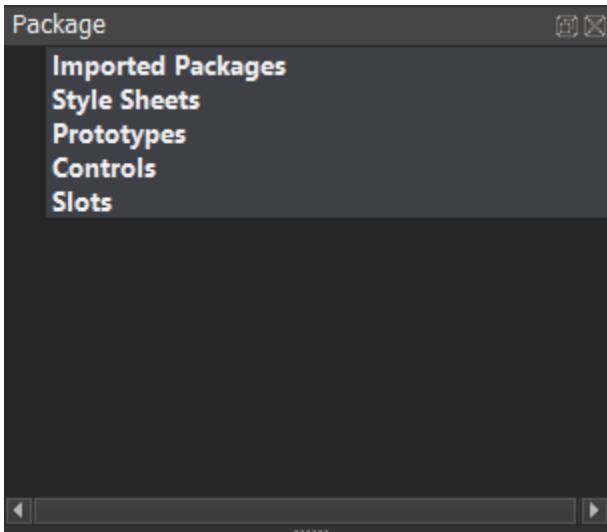
Rename - переименовать файл (также доступно и для папки);

Open file - открытие файла в редакторе (открыть файл можно также двойным кликом по имени, по нажатию на кнопку enter либо перетаскивание на центральный виджет редактора).

Open with External Editor - позволяет открыть yaml - файл в текстовом виде в сторонних редакторах.

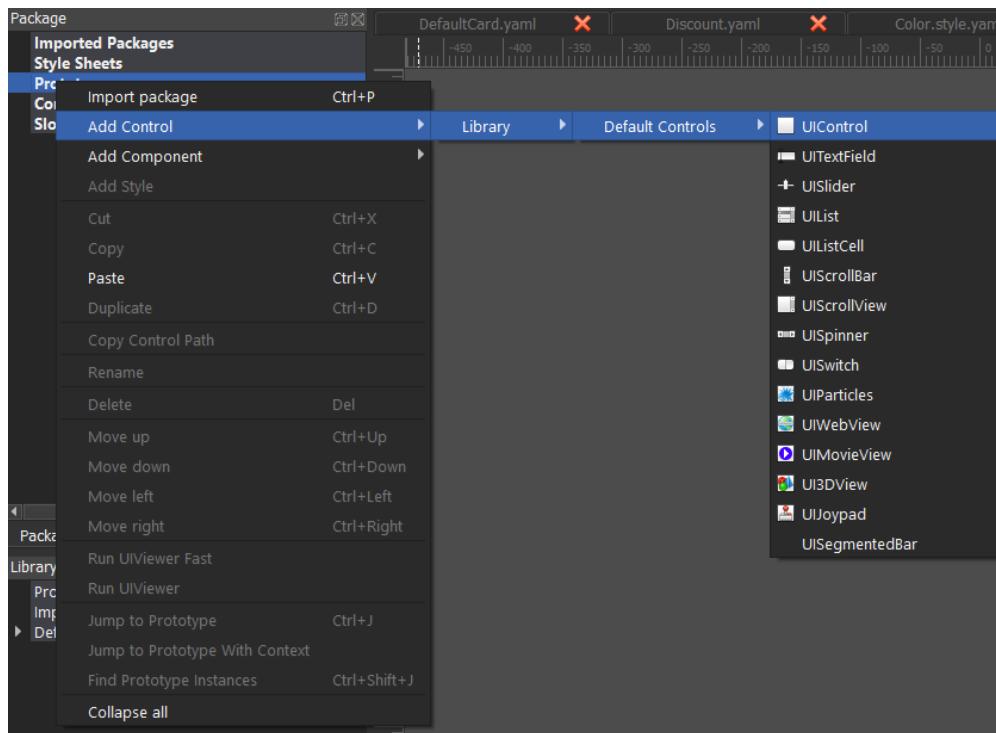
Package

На панели Package отображается структура yaml - файла. По умолчанию панели имеет следующий вид:

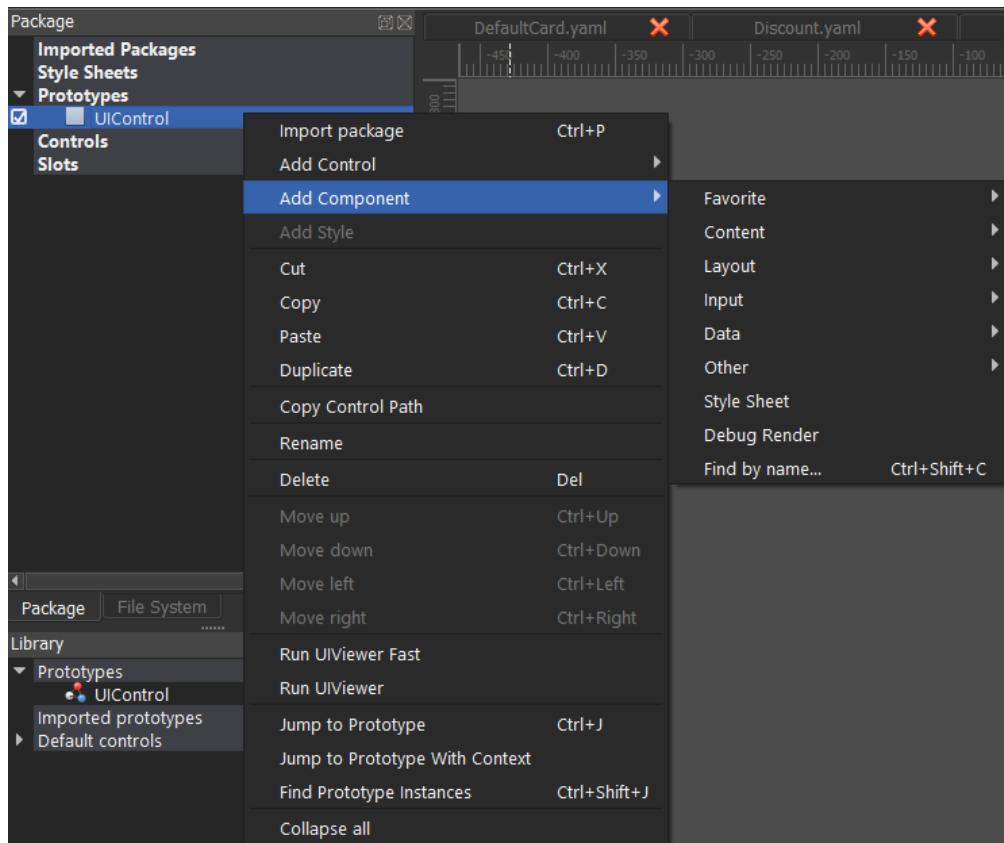


Панель Package позволяет:

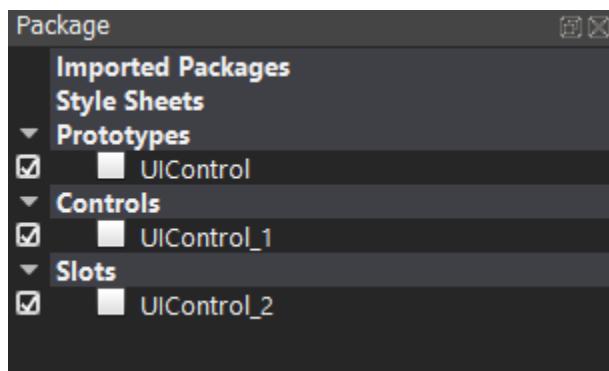
- Добавлять контрол. Для этого необходимо вызвать контекстное меню и пройти по пути: Add Control - Library - Default Controls - UIControl.



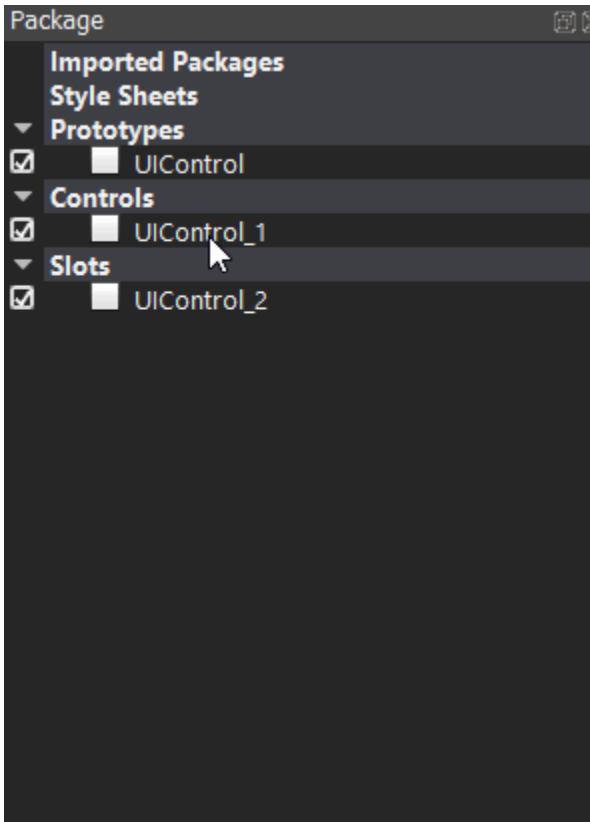
- Добавлять компоненты контролу. Для этого необходимо вызвать контекстное меню на добавленном контроле и выбрать пункт Add Component - а далее в зависимости от того, какую компоненту необходимо добавить, выбирать дальнейший путь.



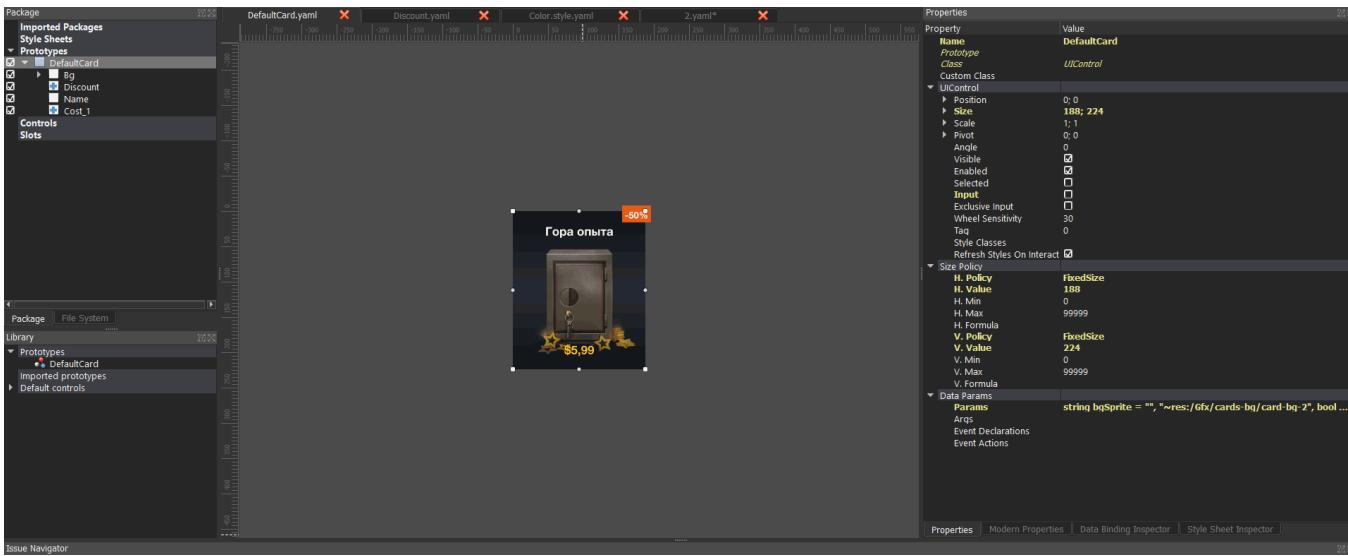
- Копировать/Вставлять/Вырезать/Дублировать/Удалять контрол. Для этого используются следующие команды и шорткаты: Copy или Ctrl+C, Paste или Ctrl+V, Cut или Ctrl+X, Duplicate или Ctrl+D, Delete или Del)
- Переименовать контрол (Rename)
- Делать контрол прототипом путем добавления контрола в секцию Prototypes либо добавлять контрол в секцию Slots



- Управлять иерархией контроллов открытого yaml - файла (Move up/down/left/right, Ctrl+Down, Ctrl+Up, Ctrl+ Left, Ctrl+Right, Ctrl+Z, Ctrl+V, Ctrl+X):



- Копировать путь к контролю в иерархии (Copy Control Path)
- Выбирать контрол для редактирования его свойств в Properties. В зависимости от того, какой контрол находится в фокусе на панели Package, тот набор компонент и будет доступен на панели Properties.



- Переходить к прототипу (Jump to Prototype - Ctrl+J) или выполнять поиск наследников (Find Prototype Instances - Ctrl+Shift+J)
- Запуск приложения UVViewer с настройками предыдущего запуска, команда Run UVViewer Fast
- Запуск приложения UVViewer с выбором параметров запуска, команда Run UVViewer
- Импортировать Package - ImportPackage - Ctrl+P (в данный момент это не актуально)
- Добавить таблицу стиля - Add Style (подробнее про стили описано в отдельном документе)

Properties

На панели Properties отображаются свойства конкретного контрола, который был выбран на панели Package и свойства добавленных ему компонент. Все свойства доступны для редактирования.

Properties	
Property	Value
Name	Bg
<i>Prototype</i>	
<i>Class</i>	<i>UIControl</i>
Custom Class	
UIControl	
Position	0; 0
Size	188; 224
Scale	1; 1
Pivot	0; 0
Angle	0
Visible	<input checked="" type="checkbox"/>
Enabled	<input checked="" type="checkbox"/>
Selected	<input type="checkbox"/>
Input	<input type="checkbox"/>
Exclusive Input	<input type="checkbox"/>
Wheel Sensitivity	30
Taq	0
Style Classes	
Refresh Styles On Interact	<input checked="" type="checkbox"/>
Linear Layout	
Enabled	<input checked="" type="checkbox"/>
Orientation	TopDown
Padding	0
Dynamic Padding	<input type="checkbox"/>
Safe Area Inset	<input type="checkbox"/>
Spacing	0
Dynamic Spacing	<input type="checkbox"/>
Skip Invisible	<input checked="" type="checkbox"/>
Use RTL	<input type="checkbox"/>
Size Policy	
H. Policy	PercentOfParent
H. Value	100
H. Min	0
H. Max	99999
H. Formula	
V. Policy	PercentOfParent
V. Value	100
V. Min	0
V. Max	99999
V. Formula	

Кроме редактирования свойств, на панели доступно добавление, копирование и удаление компонент. Для этого необходимо кликнуть правой кнопкой мыши по панели и выбрать пункт Add component.

Properties

Property	Value
Name	DefaultCard
<i>Prototype</i>	
<i>Class</i>	UIControl
Custom Class	
UIControl	
▶ Position	0; 0
▶ Size	188; 224
▶ Scale	1; 1
▶ Pivot	0; 0
Angle	0
Visible	<input checked="" type="checkbox"/>
Enabled	<input checked="" type="checkbox"/>
Selected	<input type="checkbox"/>
Input	<input type="checkbox"/>
Exclusive Input	<input type="checkbox"/>
Wheel Sensitivity	30
Taq	0
Style Classes	
Refresh Styles On Interact	<input checked="" type="checkbox"/>
Size Policy	
H. Policy	FixedSize
H. Value	188
H. Min	0
H. Max	99999
H. Formula	
V. Policy	FixedSize
V. Value	224
V. Min	0
V. Max	99999
V. Formula	
Data Params	
Params	string bgSprite = "", "~res:/Gfx/cards-bg/card-bq-2", bool ...
Args	
Event Declarations	
Event Actions	

Properties Modern Properties Data Binding Inspector Style Sheet Inspector

Modern Properties

Панель Modern Properties также служит для отображения и редактирования свойств контроллов и их компонент, но имеет другой вид представления. Компоненты сразу сгруппированы по вкладкам и для добавления и удаления компоненты необходимо нажать на add/remove соответственно, напротив интересующей нас компоненты.

Modern Properties

General Content Layout Input Data Other

Data Params Remove

Params + -

Type	Name	Default Value	Test Value
string	bgSprite	""	"~res:/Gfx/cards-bg/card-bg-2"
bool	discountVisi...	false	true
string	price	"\$5,99"	"\$5,99"
string	discountValue	0	"-50%"
string	name	""	"Гора опыта"

Event Declarations + -

Event Declaration

Local Data Add

Local Control Add

Repeat Add

Child Animated Switching Add

Child Add

Data Source(Deprecated) Add

Data List(Deprecated) Add

Data Child Factory(Deprecated) Add

Action Add

Data On Event Add

Event On Data Add

Issue Navigator

Панель Issue Navigator служит для вывода ошибок, которые появляются в процессе создания экрана и имеет следующий вид:

Issue Navigator

Message	Path To Control	Package Path	Property Name

Find Results Issue Navigator Console

Message - в поле выдается сообщение об ошибке

Path To Control - прописывается путь к контролю, который содержит ошибку

Package Path - прописывается путь к yaml-файлу, в котором содержится контрол с ошибкой

Property Name - поле содержит описание свойства, в котором была допущена ошибка

Пример отображения ошибок на панели:

Type	Message	Path To Control	Package Path	Property Name
⚠	name 'DefaultCard1m' contains incorrect symbols	DefaultCard1m	~res:/UI/DefaultCard.yaml	Name
⚠	: string expected. int given	DefaultCard	~res:/UI/DefaultCard.yaml	Params/discountValue/Default Value

Data Binding Inspector

На панели Data Binding Inspector отображаются данные, которые были заданы в компонентах Data Binding системы:

Modern Properties

- General
- Content
- Layout
- Input
- Data**
- Other

Data Params

Type	Name	Default Value	Test Value
string	bgSprite	""	"~res:/Gfx/cards-bg/card-bg-2"
bool	discountVisi...	false	true
string	price	"\$5,99"	"\$5,99"
string	discountValue	0	"-50%"
string	name	""	"Гора опыта"

Event Declarations

Event Declaration

Properties **Modern Properties** **Style Sheet Inspector**

Data Binding Inspector

Data	Value	Calculation result
bgSprite	"~res:/Gfx/cards-bg/card-bg-2"	"~res:/Gfx/cards-bg/card-bg-2"
discountVisible	true	true
price	"\$5,99"	"\$5,99"
discountValue	"-50%"	"-50%"
name	"Гора опыта"	"Гора опыта"

Style Sheet Inspector

На панели Style Sheet Inspector отображаются стили, которые действуют на выбранный на панели Package контрол.

The screenshot shows the Style Sheet Inspector panel with the following details:

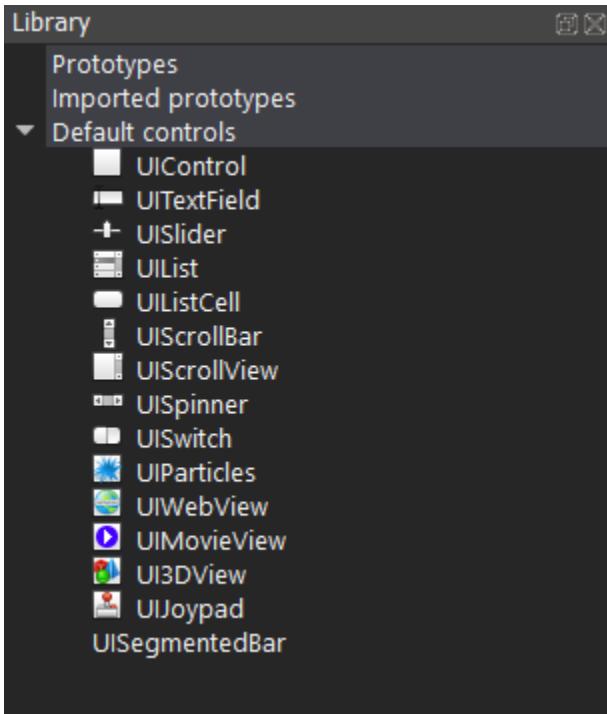
- File System:** Shows a tree view of assets including Fonts, Costs, Cost.yaml, DefaultCard.yaml, DefaultCard2.yaml, Socialization.yaml, Tank.yaml, Text.yaml, and TextTab.yaml.
- Package:** Shows a tree view of packages: Imported Packages, Style Sheets, Prototypes, and Controls. The "Cost" prototype is selected, indicated by a red border.
- Style Sheet Inspector:** A list of styles applied to the selected prototype:
 - :color-white-60_text (score 100001 / 0)
 - text-color = rgba(1#fffd, 0, 0)

Понятие Control

Control – основной примитив графического интерфейса пользователя, которым можно оперировать в QuickEd. Основной дефолтный контрол имеет класс UIControl. Каждый UIControl характеризуется набором свойств, которые задаются ему по умолчанию при создании.



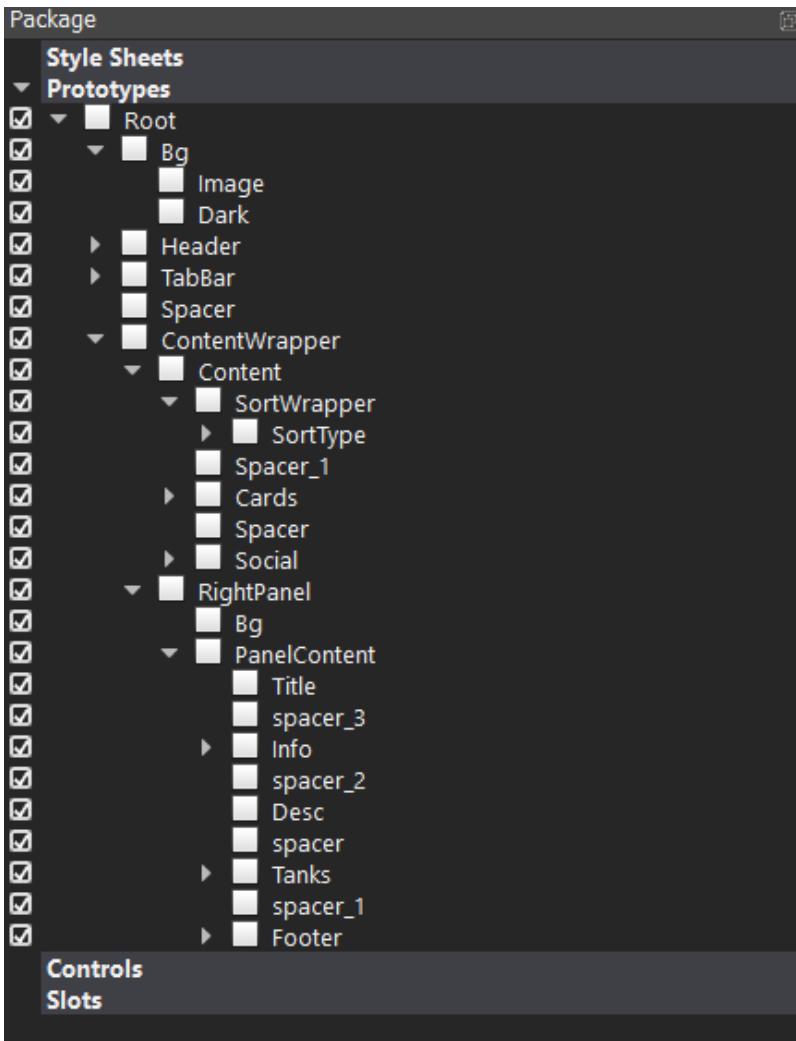
Кроме основного класса контроллов UIControl в редакторе доступны некоторые контроллы, имеющие свои собственные классы. Список этих контроллов можно посмотреть на панели Library в секции Default Controls:



При этом у каждого из контроллов, которые имеют свой класс, при добавлении доступны свойства UIControl и дополнительно свойства своего класса. Пример контролла класса UISlider:

Properties	
Property	Value
Name	UISlider_1
Prototype	
Class	UISlider
Custom Class	
UIControl	
Position	0; 0
Size	32; 32
Scale	1; 1
Pivot	0; 0
Angle	0
Visible	<input checked="" type="checkbox"/>
Enabled	<input checked="" type="checkbox"/>
Selected	<input type="checkbox"/>
Input	<input checked="" type="checkbox"/>
Exclusive Input	<input type="checkbox"/>
Wheel Sensitivity	30
Tag	0
Style Classes	
Refresh Styles On Interact	<input checked="" type="checkbox"/>
Slider	
Min	0
Max	1
Value	0.5
Step	0
Max allowed value	-1
Min allowed value	0

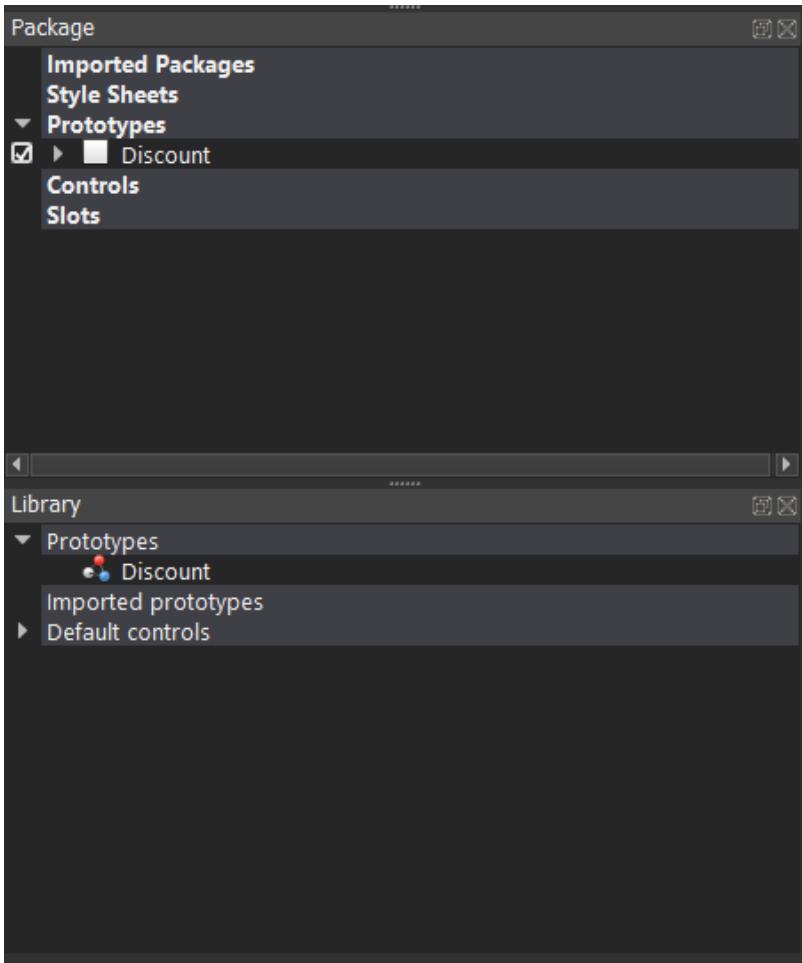
Игровой интерфейс создается путем сочетания доступных к использованию контроллов путем создания на панели Package иерархии этих контроллов.



Понятие Prototype

Prototype - понятие, за которым стоит механизм создания нового контрола либо новой иерархии контроллов на основе существующей. Прототипом может быть любой контрол, который находится в секции Prototype на панели Package, при условии, что не будет создано зависимостей контрола самого от себя.

После добавления контрола в секцию Prototype на панели Package, прототипы будут отображаться на панели Library в секциях Prototypes.



А также на тулбаре рядом с закладкой Library появится закладка Prototypes:

