

authors: Igor Chebotar and Alex Slavski
contact: Igor.Valerii.Chebotar@gmail.com

EVENT SYSTEM

BY SIMPLE MAN

Независимая система использует быстрый и удобный подход к созданию и реализации игровых событий. Наша система событий базируется на специальных объектах-ассетах, которые можно добавлять и удалять за пару кликов. Плагин позволяет передавать любые параметры, в том числе классы, структуры, ссылки на компоненты и другие объекты.

Мы позаботились о простоте работы с нашим плагином:

- * Для создания новых событийных объектов, как обычных так и кастомных, не нужно писать ни единой строчки кода.
- * Плагин также хорошо подойдет для новичков в Unity.
- * Вы можете хранить объекты-события в любом удобном для Вас месте.

КАК СОЗДАТЬ ОБЪЕКТ СОБЫТИЕ?

Каждое событие состоит из двух объектов:

- 1) Класс (Абстракция)
- 2) Объект-событие (Реализация)

В папке “Demo/SOClasses” уже есть созданный ранее класс “GameEvent”, который описывает простое событие.

Создадим же объект-событие на его основе(как создавать классы расскажу после). Для этого перейдем в папку “Demo/SO” и вызовем контекстное меню нажав правую кнопку мыши. Далее Create -> Game Event -> Empty.

Готово, у нас есть полноценное игровое событие, такое же как и то, которое используется в демонстрационной сцене.

КАК СОЗДАТЬ ОБЪЕКТ СОБЫТИЕ С ПАРАМЕТРОМ?

Чтобы создать событие с параметром нужно для начала создать класс, который будет его описывать.

Переходим на вкладку Tools -> Simple Man -> Event System -> Type Creator.

В появившемся окне выбираем вкладку “Base Types”. В списке типов выбираем Int и нажимаем “Create Type”. Я настоятельно НЕ рекомендую менять имя файла в окне сохранения. Сохраняем полученный файл в папку “Demo/SOClasses” или любую другую.

Теперь, когда у нас есть класс, поддерживающий тип Int по аналогии с предыдущим пунктом создадим объект-событие с параметром “Int”.

Готово.

КАК СОЗДАТЬ ОБЪЕКТ СОБЫТИЕ С КАСТОМНЫМ ПАРАМЕТРОМ?

В данном примере будем передавать класс в качестве параметра. Примером выступит класс “DamageInfo”.

По аналогии с предыдущим пунктом откроем окно Event Type Creator. Перейдем на вкладку “Custom Types” и перенесем наш класс “Damage Info” в окно “Custom Type”.

Нажимаем кнопку “Create Type”. Теперь событие с нашим кастомным параметром можно создавать через контекстное меню наравне с другими.