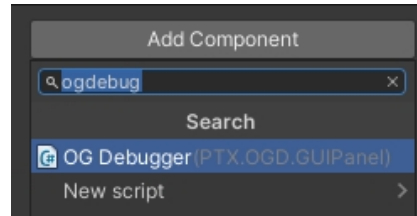


## 概要:

OnGUIDebuggerは、OnGUI を利用したデバッグ機能を、便利で簡単に実現できる拡張機能です。

## レイアウトを見ながら、デバッグ機能を作る。

GameObject -> CreateEmptyから GameObjectを作って、OGDebuggerコンポーネントを追加します。



### [OGDebugger]

**Use Mache Scale:** レイアウトを画面サイズ比率に対応する、しないを選択します。

**Use Fps Display:** デフォルト機能でFPS表示をする、しないを選択します。

#### Boot Type:

**Shake:** 端末上シェイク機能（シェイクして、デバッグ機能ボタンを表示します。）

**Editor Input:** シェイク機能にした時、エディタ上入力ボタンです。

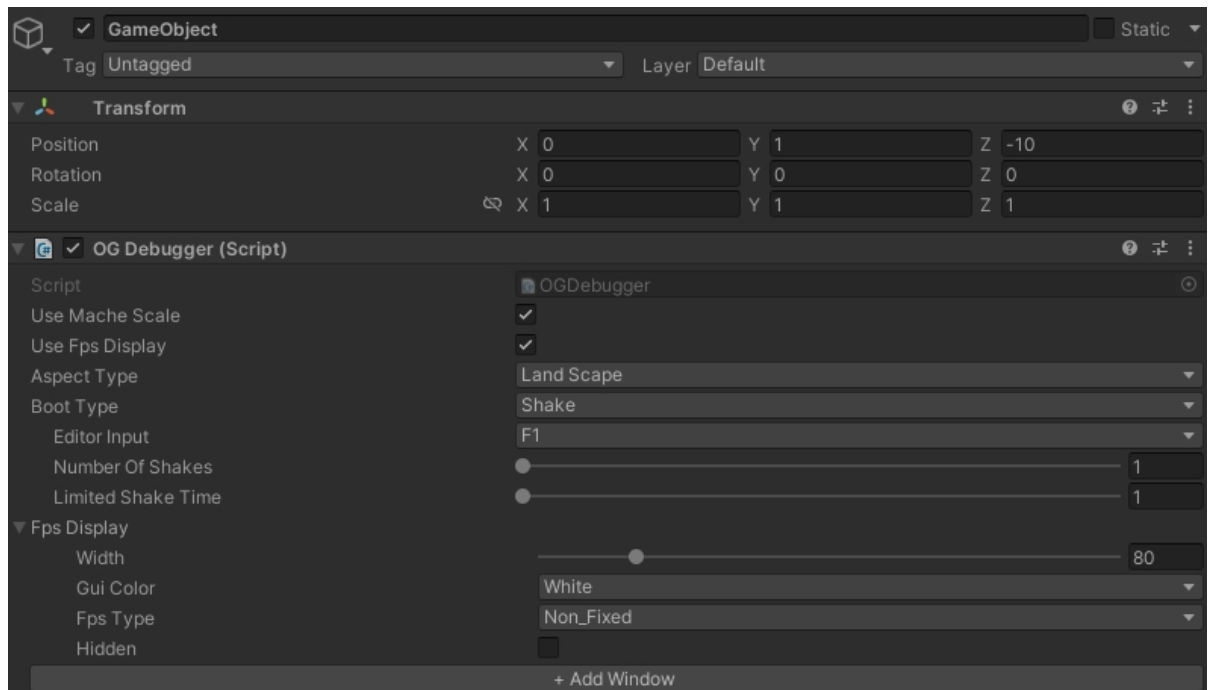
**Number Of Shakes:** シェイク回数

**Limited Shake Time:** シェイク始まってから終わるまでの時間

**Button:** デバッグ機能ボタンを常に表示します。

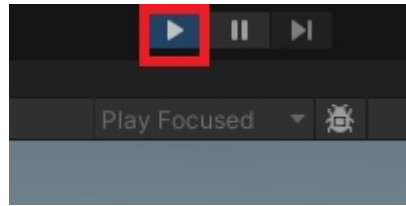
**Fps Display:** Fps機能表示用設定

**+ Add Window:** GUI Window作成ボタンです。



## GUI Window作成

1. レイアウトを見ながら作るには、**Play**ボタンを押してから作成に入ります。



2. [+ **Add Window**]ボタンを押したら、次の画面を開きます。

**ID**: GUI WindowのID (重複禁止)

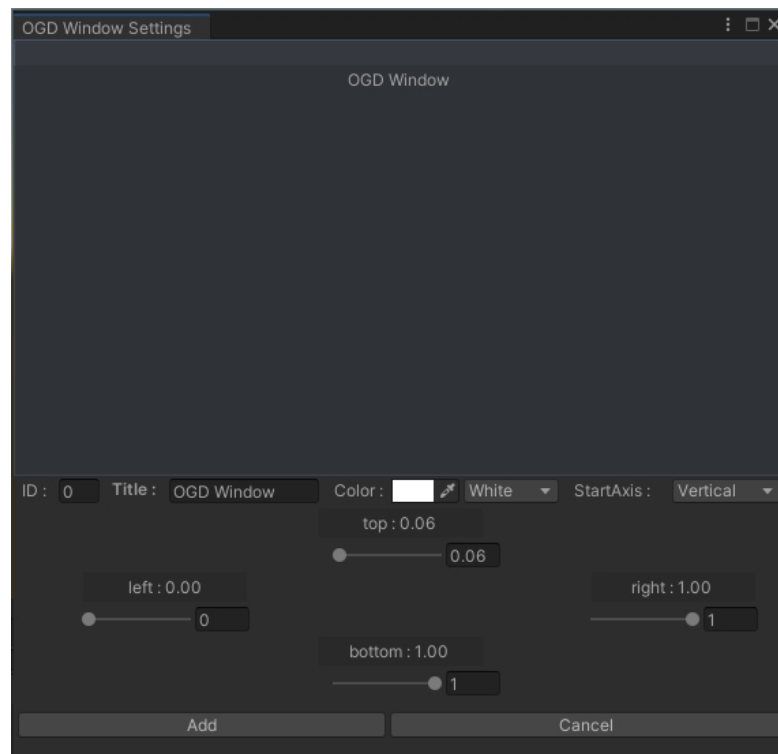
**Title**: GUI Windowのタイトル

**Color**: タイトル色

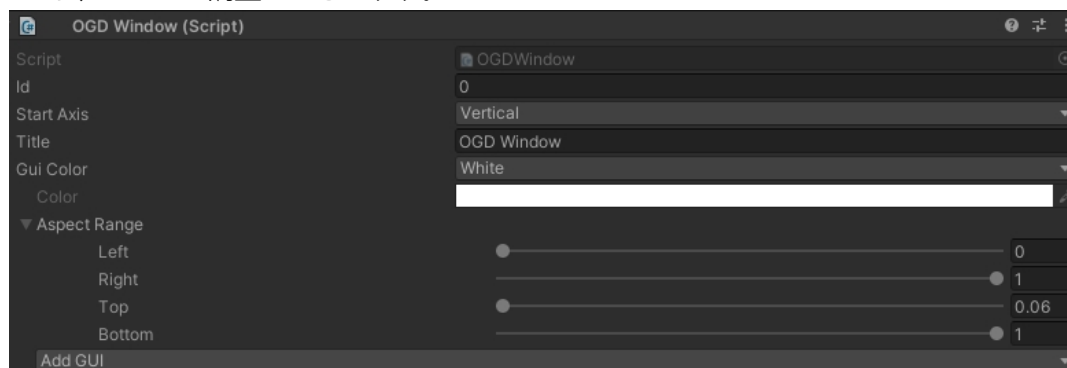
**StartAxis**: レイアウトの横並び、縦並びを選択します。

**top, left, right, bottom**を操作してGUI Window画面のサイズを決めます。

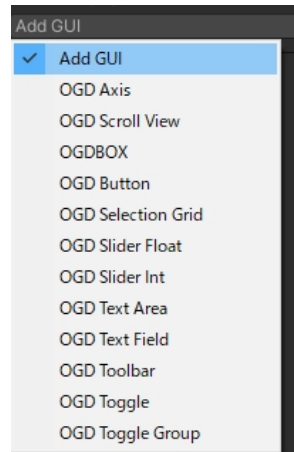
設定が終わったら、**Add**ボタンを押して、画面を作成します。



作成してから、サイズの調整もできます。



AddGUIボタンを押して、必要な機能を追加します。



**OGD Axis**: 軸のレイアウト空間が作成でき、[Add GUI]ボタンで、機能追加ができます。

**OGD ScrollView**: スクロールビュー空間が作成でき、[Add GUI]ボタンで、機能追加ができます。

## プログラミングを使って作成する

Demo2を参考にしてください。

```
using PTX.ODG;
```

```
using PTX.ODG.GUIPanel;
```

```
private OGDBox toolbarOgdBox;
```

```
private OGDToolbar ogdToolbar;
```

```
//初期化と作成
```

```
toolbarOgdBox = gameObject.GetBox("ToolBar : ");
```

```
ogdToolbar = gameObject.GetToolbar(new string[] { "toolbar 1", "toolbar 2", "toolbar 3" });
```

```
//イベント追加
```

```
ogdToolbar.AddEventListener(num => { Debug.Log("toolbar : " + num); });
```

```
//表示
```

```
private void OnGUI(){
```

```
    toolbarOgdBox.Show();
```

```
    ogdToolbar.Show();
```

```
}
```