



Premiers pas pour aider à l'intégration





Il n'est pas forcement nécessaire de faire des scripts editor complexes pour éviter les problèmes d'intégration



Méthodes



public float distance = 3.0f;

Pour les variables de type « simple » il est possible d'assigner une valeur par défaut à la déclaration

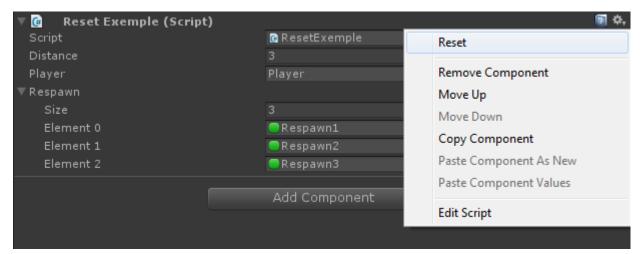


```
public GameObject player;
public GameObject[] respawn;

void Reset()
{
    player = GameObject.FindGameObjectWithTag("Player");
    respawn = GameObject.FindGameObjectsWithTag("Respawn");
}
```

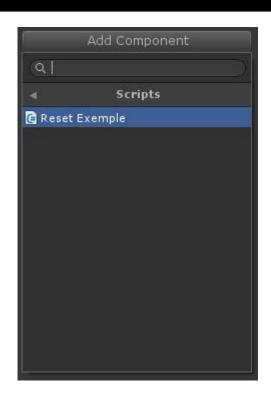
Pour les types « complexe » l'initialisation peut se faire dans une méthode. La méthode la plus adaptée est **Reset()**





Reset() est exécuté uniquement dans l'éditeur, dans deux cas :

- -Lorsque le script est ajouté sur un objet.
- -Manuellement grâce au menu contextuel.





```
void Start()
{
    if (player == null)
    {
        Debug.LogError("player is NULL");
        enabled = false;
    }
}
```

ATTENTION.

Cela ne remplace pas la vérification au runtime.



OnValidate

```
public float distance = 1.0f;

void OnValidate()
{
    distance = Mathf.Max(distance, 0.0f);
}
```

Pour conserver des valeurs public cohérentes, il est possible d'utiliser **OnValidate()** Elle est appelée à chaque fois qu'une valeur est modifiée dans l'inspector.



Attributes



Range

```
[Range(0, 10)]

public float distance = 1.0f;

Range Exemple (Script)

Script

Distance

Add Component
```

L'attribute **Range** permet de contrôler la valeur d'un float en choisissant un Min et un Max Dans l'inspector, un slider prend la place de l'habituel champ libre.



TextArea

```
[TextArea(3, 5)]
       public string description;
    Attribute Exemple (Script)
                              @ AttributeExemple
Description
    Attribute Exemple (Script)
                              AttributeExemple
```

TexteArea permet une saisie multi-lignes d'un texte.



Header et Space

```
Attribute Exemple (Script)
                                                                                                                       Attribute Exemple (Script)
[Header("Informations")]
                                                                            AttributeExemple
                                                                                                                                        AttributeExemple
public Texture2D avatar;
                                                       Avatar
                                                                                                                   Informations
                                                                            Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur a
[TextArea(3, 5)]
                                                                                                                   Avatar
                                                                            6.65
public string description;
                                                                                                                   Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do
                                                                                                                   eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aligua. Ut
                                                                                                                   enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris
                                                          Element 0
[Space(15, order = 1)]
                                                                                                                   nisi ut aliquip ex ea commodo conseguat. Duis aute irure dolor in
                                                          Element 1
[Header("Capacitées", order = 2)]
                                                                                                                   reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla
                                                                                                                   Capacitées
[Range(0, 10)]
public float vie = 1.0f;
public Skill[] skills;
                                                                                                                     Element 0
                                                                                                                     Element 1
```

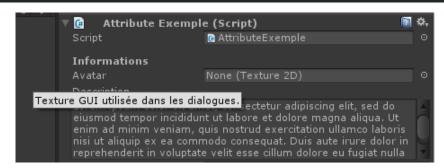
Header et **Space** permettent une meilleur mise en forme des scripts qui comportent beaucoup de variables.

Order permet dans ce cas de s'assurer que Space est placé avant Header



Tooltip

[Tooltip("Texture GUI utilisée dans les dialogues.")]
public Texture2D avatar;



Au survol de la souris, il est possible de faire apparaître une Tooltip