



Premiers pas pour aider à l'intégration



IDEE RECUE

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

Méthodes



Reset

```
public float distance = 3.0f;
```

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



Reset

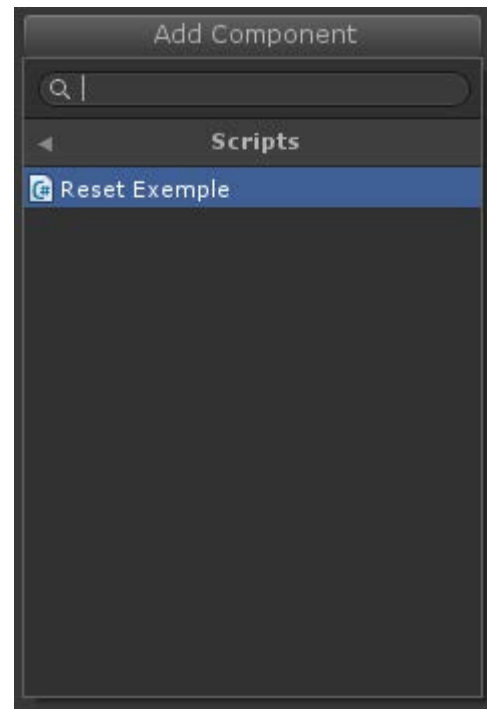
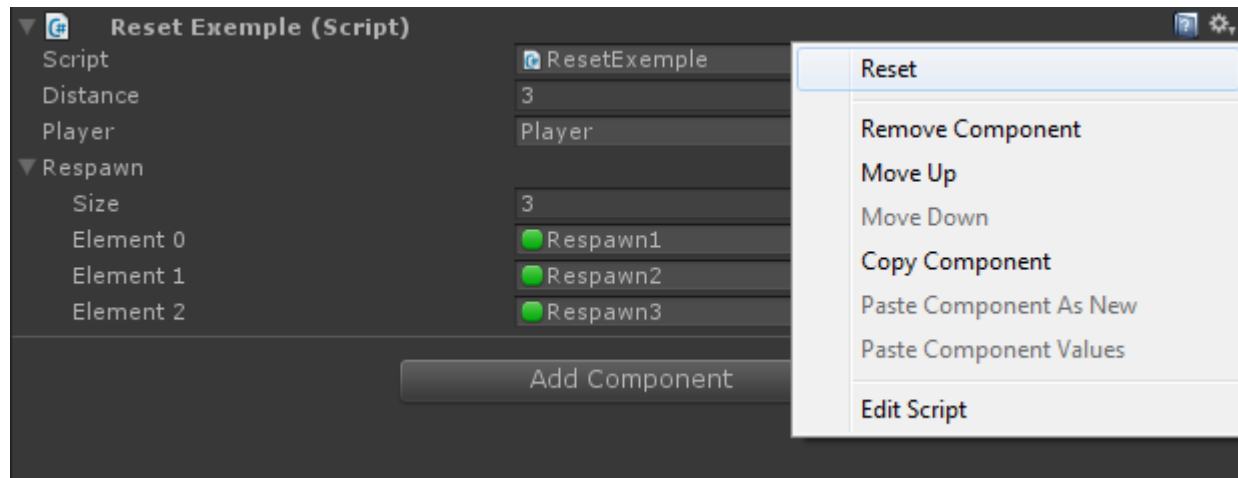
```
public GameObject player;
public GameObject[] respawn;

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



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

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



Reset

```
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.

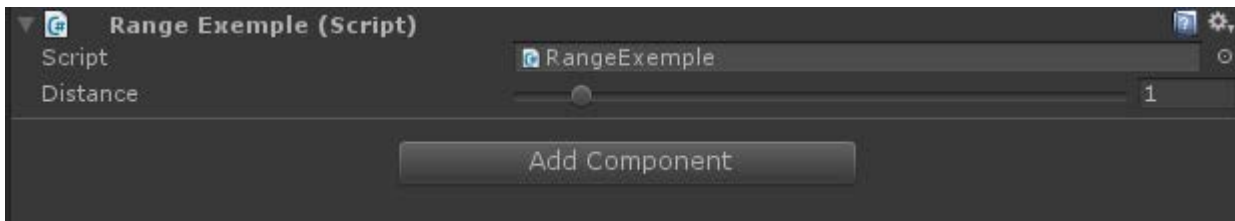


Attributes



Range

```
[Range(0, 10)]  
public float distance = 1.0f;
```

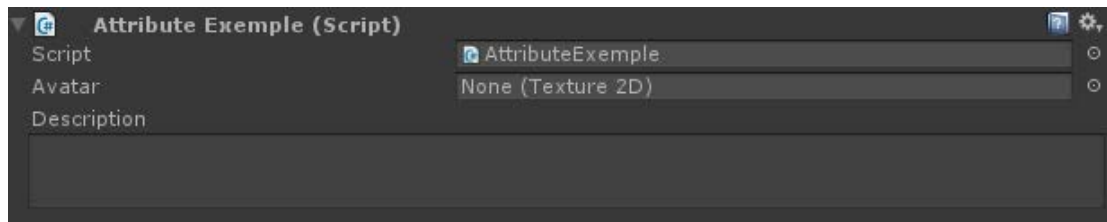
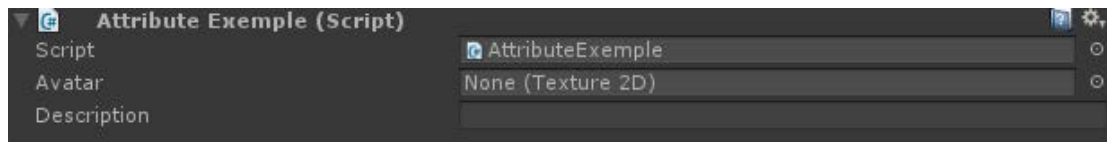


L'attribut **Range** permet de contrôler la valeur d'un float en choisissant un Min et un Max
Dans l'inspector, un slider prend la place de l'habituel champ libre.



TextArea

```
[TextArea(3, 5)]  
public string description;
```



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

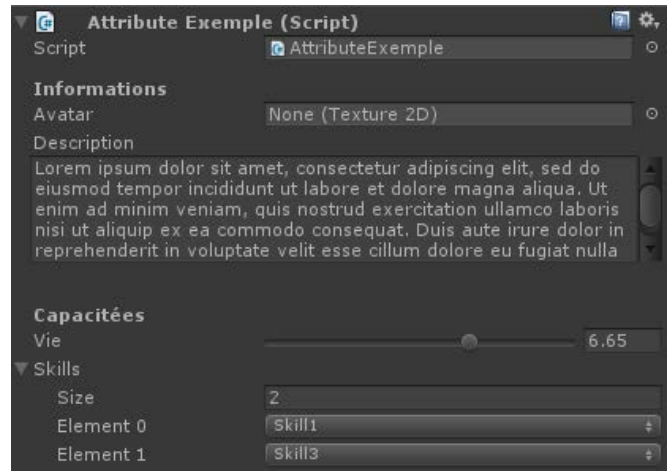
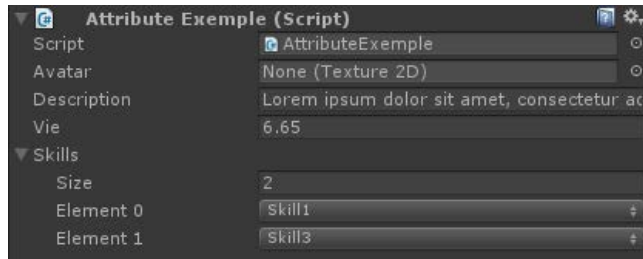


Header et Space

```
[Header("Informations")]
public Texture2D avatar;
[TextArea(3, 5)]
public string description;

[Space(15, order = 1)]
[Header("Capacités", order = 2)]

[Range(0, 10)]
public float vie = 1.0f;
public Skill[] skills;
```



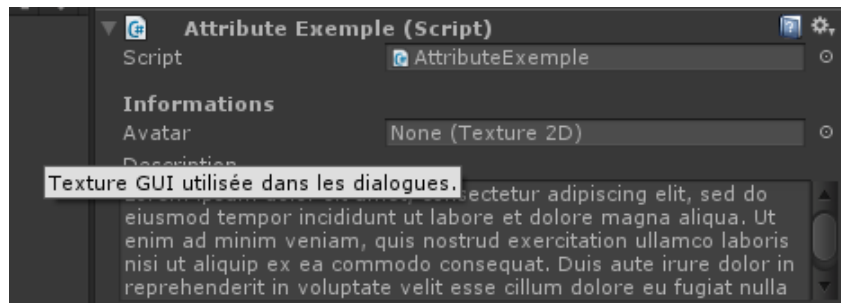
Header et **Space** permettent une meilleur mise en forme des scripts qui comportent beaucoup de variables.

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**