

Combo Editor Documentatie

Sarah Steenhuis

3018188

De Tool

Omdat ik naast school bezig ben met een fighting game, kon ik voor dit blok hier mooi een Combo Editor tool voor maken. Ik werk voor deze game samen met een artist/designer, die met deze tool makkelijk de combo's van de characters kan instellen. Met de tool kan je een combo maken met een naam, een nodig aantal items (in het geval van deze game kussens, want het is een kussengevecht game) en een set van 3 buttons. Wanneer er 3 buttons zijn ingedrukt tijdens het spelen checkt een script welke buttons dit zijn en of ze overeen komen met een combo in de ComboManager die op de player zit. De player kan zo nooit alle combo's doen.

Techniek

Ik vond het heel moeilijk om de mindset van een tool programmer aan te nemen. Om er een beetje de smaak van te pakken te krijgen heb ik verschillende tutorials gekeken. Toch kwam ik zelf niet veel verder dan een editor script wat niks veranderde en heb ik uiteindelijk om hulp gevraagd. Hier heb ik de keuze gemaakt om Scriptable Objects te gebruiken als Combo Database en het script te exporteren als XML om makkelijk in te spelen op het buddy systeem. Het script heb ik voor het groot deel van een Unity Tutorial afgeleid en vervolgens aangepast naar hoe het voor mij beter werkte. Het XML script heb ik daar sowieso aan toegevoegd. Voor het importeren van de ItemData van Bas heb ik nog weer een ander script gebruikt. Ik heb op deze site de XML van Bas naar C# laten converteren, zodat ik zeker wist dat het gebruikt kon worden:

<http://xmltocsharp.azurewebsites.net/>

User Experience

In eerste instantie had ik gepland om een Reorderable List te gebruiken voor de combo editor. Ik kwam hier echter al snel het probleem tegen dat arrays en lists binnen de list niet goed weergegeven worden. Het was op zich een mogelijkheid om hier een workaround voor te scripten. De reden dat ik dit niet heb gedaan is omdat het voor de user experience sowieso beter zou zijn als niet alle combo's tegelijk onder elkaar weergegeven zouden worden als er veel combo's in de lijst zitten. Het is overzichtelijker om de data per combo te tonen. Op deze nieuwe manier was het ook makkelijk om de array met buttons weer te geven. De opties uit de enum worden getoond met een EnumPopup, zodat het makkelijk te kiezen is welke wordt weergegeven. Ook heb ik er bewust voor gekozen dat het nummer van de array niet

weergegeven wordt, zodat deze niet gesaboteerd kan worden (ondanks dat ik de feature van langere combo's later wel zou willen toevoegen).

Buddy System

Naar advies van Aaron heb ik met Bas samengewerkt voor het buddy systeem. We hadden allebei een inventory list achtige tool met een XML output die we makkelijk met elkaar konden uitwisselen. Ik wilde graag dat mijn tool deze lijst om kon zetten naar een combo's. Hiervoor wordt alles eerst omgezet naar classes met strings waarvan dan het eerste character wordt uitgelezen om te bepalen wat de buttons worden die gebruikt worden. De naam van het item wordt gewoon overgenomen als combo naam en het aantal tags wordt gebruikt als het aantal pillows.

Voor later

Voor de tool heb ik nu dat er 3 buttons gebruikt moeten worden voor elke combo. Hier zou ik liever variatie in aanbrengen, zodat er meer mogelijkheden zijn in de combo's die gebruikt kunnen worden.

Wat ook een verbetering zou zijn is als de int van de item amount niet als een nummer maar als een slider wordt weergegeven.