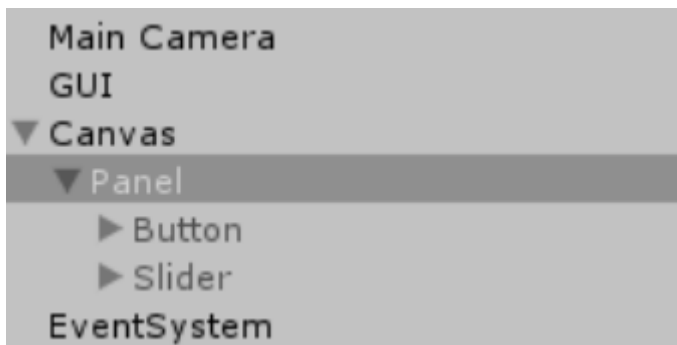


GUI PopUp Meny

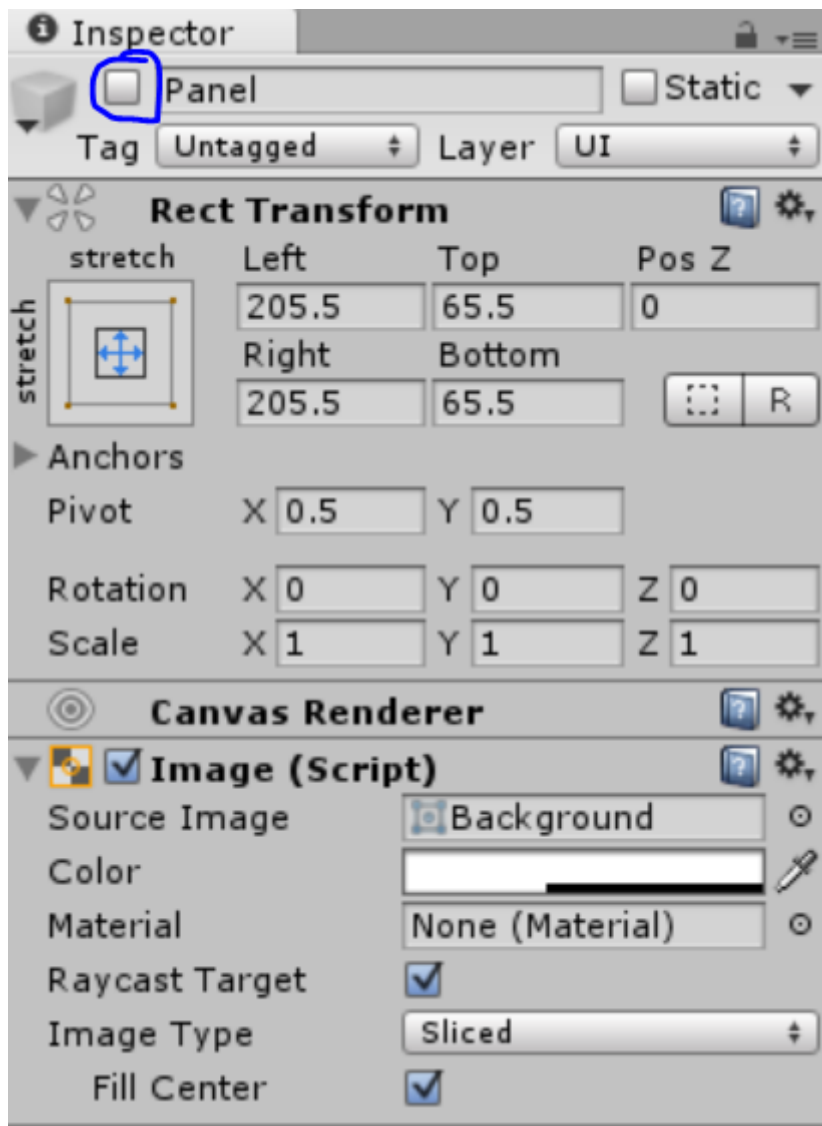
Her et ett eksempel på hvordan man kan lage en pop up meny. Altså at man for eksempel trykker på en knapp (P i dette eksempelet) og en meny popper opp å legger seg over scenen din. Dette er særdeles fordelaktig i tilfeller der man vil endre noe midt i spillet uten at man trenger å skifte scene. Dersom man skal bytte scene, er det viktig å tenke på at man bør finne en måte å lagre posisjoner på spillere / andre objekter, samt variabler som HP etc. Bruker man en pop up meny kan man pause alt som skjer i bakgrunnen og endre ting som volum (eventuelt inventory system o.l.) «on the fly». Man kan så lukke menyen og fortsette å spille.

Når det er sagt, dette er hva du trenger:



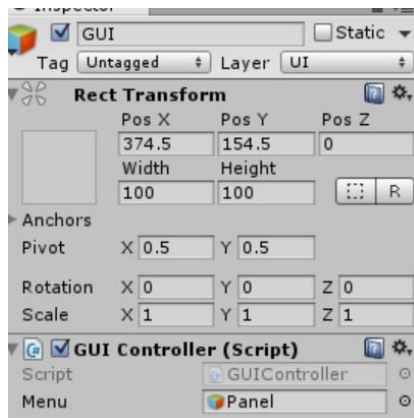
Inne i scenen legger man inn ett panel. Nøst opp elementene du trenger til din meny under Panel, dette er viktig for at dette eksempelet skal virke. I dette eksempelet har vi en volum slider, og en «Save and Exit» knapp.

Man kan også godt lage et «empty» objekt, som skal brukes til å holde på scriptet som styrer menyen. Denne heter i dette eksempelet for «GUI».



Huk av checkboksen øverst (markert med blått), for å sette *panelet* inaktivt. Dette gjør at panelet ikke vil vises når man starter scenen. Skal man endre noe på utseende til menyen er det bare å huke på den igjen for å se endringene.

I GUI har jeg lagt inn ett script som heter GUIController.cs.



```

using UnityEngine;
using System.Collections;

public class GUIController : MonoBehaviour {

    public GameObject menu;

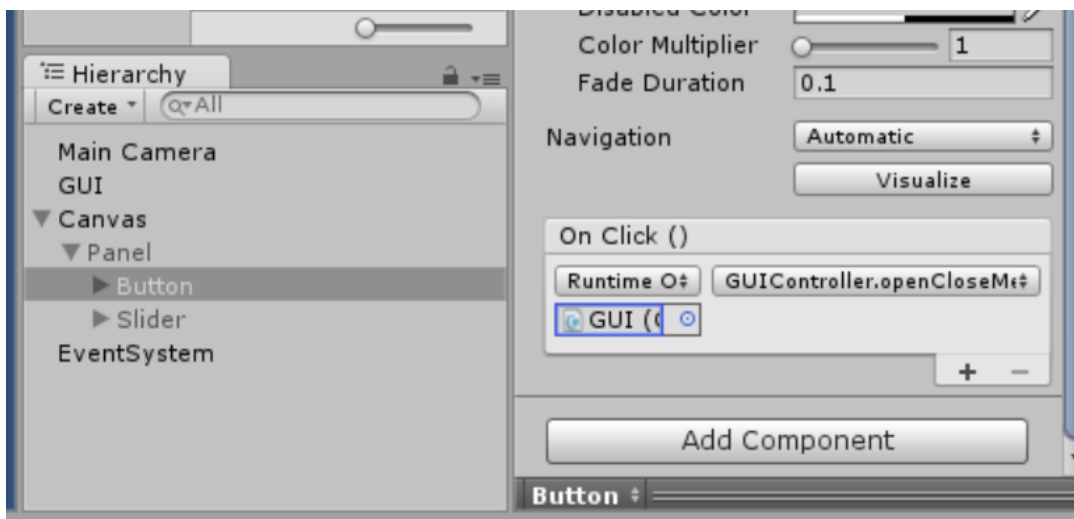
    public void openCloseMenu()
    {
        menu.SetActive(!menu.activeSelf);
    }

    void Update ()
    {
        if (Input.GetKeyDown(KeyCode.P))
        {
            openCloseMenu();
        }
    }
}

```

Over kan man se koden i GUIController.cs. Husk å legge inn panel som «menu» i inspektøren til «GUI». Det denne koden gjør er at den har en funksjon (openCloseMenu). Denne setter menu (altså panelet) til aktivt eller inaktivt avhengig av hva den var fra før. *!menu.activeSelf* betyr det motsatte av hva menu sin «Active» allerede er.

I update har vi lagt inn ett if-statement som sjekker etter om tasten «P» blir trykket inn. Dersom den blir trykket inn så fyrer den av funksjonen openCloseMenu(), som igjen enten setter panelet menu til aktivt eller inaktivt.



Til slutt kobler man opp Button sin OnClick() til GUI (som har GUIController scriptet) og velger openCloseMenu funksjonen. Nå skal man kunne åpne menyen ved å trykke på P, og lukke den igjen enten ved å trykke på knappen «Button» eller ved å trykke P på nytt.