Dialogic: brak akcji wejścia dialogic_default_action

Dialogic: brak akcji wejścia dialogic_default_action

Objaw

Podczas gry Dialogic zgłaszał błąd z `subsystem_input.gd`: `The InputMap action "dialogic_default_action" doesn't exist`. Dialogi nie reagowały na przycisk przewijania.

Przyczyna

Dialogic tworzy akcję `input/dialogic_default_action` tylko w `_enable_plugin()` (funkcja `add_dialogic_default_action()` w `addons/dialogic/plugin.gd`). Ta funkcja uruchamia się, gdy włączamy wtyczkę w oknie ustawień projektu. W Horrorku wtyczka jest włączona wpisem w `project.godot` (sekcja `[editor_plugins]`), bez klikania w edytorze, więc akcja nigdy nie powstała.

Rozwiązanie

Akcja jest wpisana do sekcji `[input]` w `project.godot` z tymi samymi zdarzeniami co w `add_dialogic_default_action()`: Enter, lewy przycisk myszy, Spacja, X, przycisk A pada, martwa strefa 0.5. Blok wygenerował sam Godot. Skrypt ustawił akcję przez `ProjectSettings.set_setting(...)`, zapisał ją przez `ProjectSettings.save_custom(...)` do pliku tymczasowego, a stamtąd blok trafił do `project.godot`. Wtyczka (`addons/`) została bez zmian.

Uwaga: w zapisie klawisze mają `device: 16`, a przycisk pada `device: 0`, tak samo jak w kodzie wtyczki. [DO UZUPEŁNIENIA: sprawdzić na prawdziwym padzie, czy działa także drugi kontroler.]

Test

`tests/test_plugins.gd` sprawdza `InputMap.has_action("dialogic_default_action")` i kończy się kodem 1, gdy akcji brakuje. Kontrola negatywna: na `project.godot` sprzed poprawki test wypisuje `ERROR input dialogic_default_action: MISSING`.

Zadanie

001b, PR #5.

Opublikowano z repozytorium Horrorek (commit 87717ad) skryptem publikuj-bookstack.ps1.

Revision #5
Created 2026-10-27 21:45:51 UTC by Tomasz Konieczny
Updated 2026-10-28 22:54:07 UTC by Tomasz Konieczny