・シリアライズ

シリアライズ

クラス JSON ファイル（セーブデータなどで保存）

構造体 XML 通信

デシリアライズ

・ バイナリ ・

・

Unity――――――＞ JSON ――――――＞PHP SQL （スマートフォンゲームでよくある形式）

・Cereal

C++シリアライズライブラリ

①ライブラリダウンロード

②include（or path setting）内 cereal フォルダーをプロジェクトへコピー

・コード例

struct VECTOR3

{

float x,y,z;

template<class Archive>

void serialize(Archive& archive)

{

保存する変数

archive( CEREAL\_NVP(x), CEREAL\_NVP(y), CEREAL\_NVP(z));

}

};

#include “cereal/cereal.hpp”

#include “cereal/archives/json.hpp”

#include <fstream>

VECTOR3 vector;

// jsonの中身(text形式)

{

x : 1.0,

y : 2.0,

z : 3.0

}

vector.x = 1.0f;

vector.y = 2.0f;

vector.z = 3.0f;

std::ofstream stream(“ ~ ”); // ファイル名

cereal::JSONOutputArchive outArchive(stream);

outArchive(vector);

{ // 読み込み

std::ifstream stream(“ ～ “);

cereal::JSONInputArchive inArchive(stream);

inArchive(vector);

}

class Cplayer

{

VECTOR3 m\_Position;

int m\_Life;

template< -- >

void serialize( --- )

{

archive(CEREAL\_NVP(m\_Position), CEREAL\_NVP(m\_Life));

}

}