

Sistema de Recordes

Trabalhando com Player Prefs

Prof.: Daniela F. D'Oliveira

Sistema de Recordes

Trabalhando com PlayerPrefs

- Já fizemos o nosso sistema de pontos. Mas esses pontos não são guardados em nenhum lugar. Quando o jogo termina, o sistema apaga todos os dados quando entra na próxima cena.
- Como vamos conseguir então gravar nossos pontos para mostrar o nosso recorde?

Sistema de Recorde

Trabalhando com PlayerPrefs

- Através do que chamamos de
 - PlayerPrefs

PlayerPrefs

Estrutura

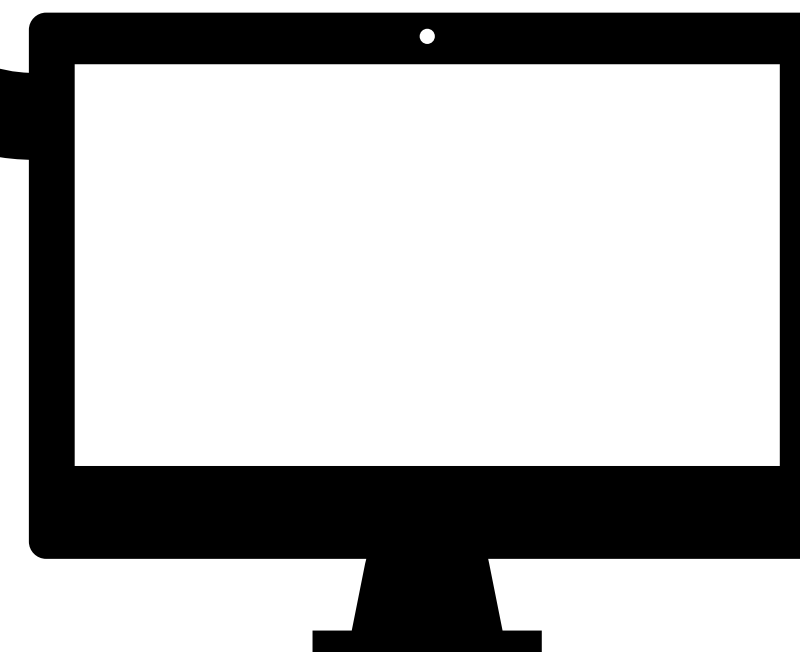
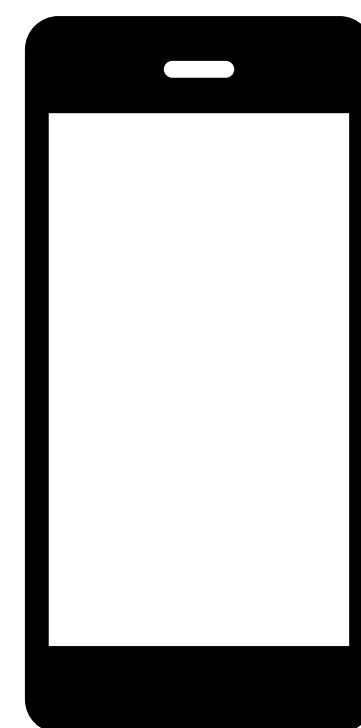
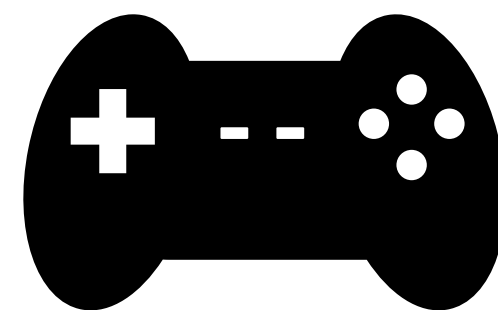
- O PlayerPrefs é um comando na Unity que usamos para:
 - **Criar um arquivo** dentro da nossa máquina (set)
 - **Ver os dados** (o que está dentro) do arquivo criado (get)
 - **Reescrever (modificar) os dados** dentro deste arquivo criado (set)
 - **Excluir os dados** de um arquivo criado na nossa máquina. (Delete)
- Nós iremos usar o PlayerPrefs para guardar os dados dos pontos do jogador.

PlayerPrefs

Estrutura



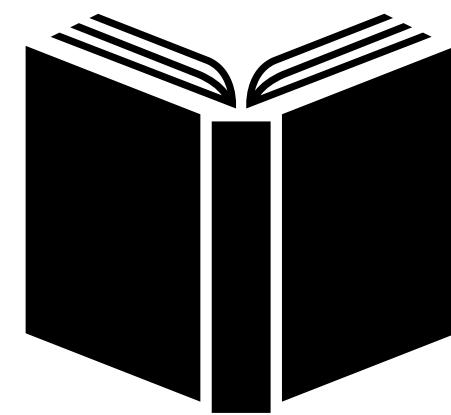
Arquivo criado pelo PlayerPrefs



PlayerPrefs

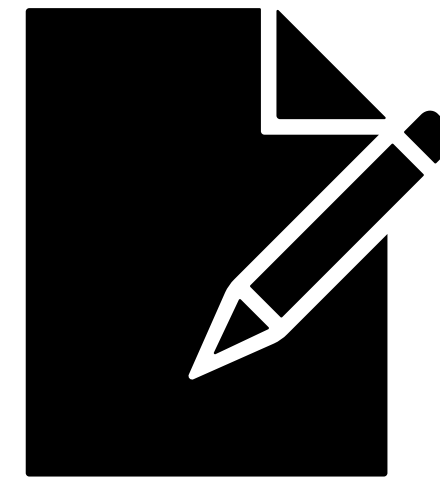
Estrutura

Lê o arquivo



PlayerPrefs.Get...

Escreve/ reescreve o arquivo



PlayerPrefs.Set...

PlayerPrefs

Estrutura

- O PlayerPrefs guarda somente um dado na memória e pode guardar até 3 tipos de dados:
 - **String (letras e caracteres especiais)** - PlayerPrefs.GetString(...) / PlayerPrefs.SetString(...)
 - **Int(números inteiros)** - PlayerPrefs.GetInt(...)/PlayerPrefs.GetInt(...)\
 - **Float(números decimais)** - PlayerPrefs.GetFloat(...)/ PlayerPrefs.SetFloat(...)

PlayerPrefs

Estrutura

- Para criarmos nosso Recorde, precisamos de uma forma de guardar nossos pontos usando este PlayerPrefs.
- Nossos dados de pontos aceitam somente números inteiros (1,2,10,20...).
- O nosso PlayerPrefs então guardará dados do tipo int.
- Logo para modificar/criar o arquivo de pontos, precisamos usar o comando PlayerPrefs.SetInt(...)

PlayerPrefs

Estrutura

- Voltando ao nosso recorde e sabendo que para criar/modificar os dados precisamos do `PlayerPrefs.SetInt(...)`;
- Mas o quê fica dentro do parênteses?

PlayerPrefs

Estrutura

- O PlayerPrefs.SetInt precisa ter nos parênteses 2 tipos de parâmetros:
 - 1- Chave(key) : um identificador. Precisamos das chaves para entrar nos nossos arquivos no computador.
 - 2- Valor: o dado que você quer escrever dentro do arquivo. No nosso caso, esse dado virá da variável points do script PointsSystem.

PlayerPrefs

Estrutura

- O comando então será:
 - `PlayerPrefs.SetInt("CHAVE", valor);`
- No nosso exemplo de recorde, vamos chamar a chave do nosso arquivo de POINTS. Então ficará desta forma quando formos modificar o arquivo:
 - `PlayerPrefs.SetInt("POINTS",points);`
 - Observação: points virá do script de PointsSystem e nossa lógica vai ser escrita dentro do PlayerController. Veremos como acessar em seguida.

PlayerPrefs

Estrutura

- Agora e quando precisarmos recuperar os dados de dentro do nosso arquivo (ler esses dados) para exibir na tela do GameOver o nosso recorde.
- Usaremos o comando PlayerPrefs.GetInt com a chave que criamos .Ficará então:
 - PlayerPrefs.GetInt("POINTS");

PlayerPrefs

Estrutura

- Agora e se não precisarmos mais desse arquivo ou criarmos outro arquivo por engano? Podemos apagá-lo usando o :
 - `PlayerPrefs.DeleteKey("nomeDaChave");`
- Se quisermos então deletar a chave POINTS poderíamos usar o comando:
 - `PlayerPrefs.DeleteKey("POINTS");`