CharacterManager.cs

    private class DataSerializer {

        public string Job;

        public string Sex;

        public string Department;

        public static DataSerializer CreateFromJSON(string jsonString)

        {

            return JsonUtility.FromJson<DataSerializer>(jsonString);

        }

    }

    public void OnToggleButton() {

        int i = 0;

        foreach (var item in prefabs)

        {

            item.SetActive(false);

        }

        if (!isProfessor.isOn) i += 2;

        if (!isMale.isOn) i += 1;

        prefabs[i].SetActive(true);

    }

캐릭터 프리팹 설정

    public void SetUserData() {

        // 플레이어의 직업을 설정한다.

        if (isProfessor.isOn)

            job = "professor";

        else

            job = "student";

        // 플레이어의 성별을 설정한다.

        if (isMale.isOn)

            sex = "male";

        else

            sex = "female";

        DataSerializer dataSerializer = new DataSerializer();

        dataSerializer.Job = job;

        dataSerializer.Sex = sex;

        dataSerializer.Department = DepartmentInput.GetComponent<TMP\_InputField>().text;

        string json = JsonUtility.ToJson(dataSerializer);

        DataSerializer dataSerializer = new DataSerializer();

        dataSerializer.Job = job;

        dataSerializer.Sex = sex;

        dataSerializer.Department = DepartmentInput.GetComponent<TMP\_InputField>().text;

        string json = JsonUtility.ToJson(dataSerializer);

    void GetUserData(string myPlayFabId) {

        DataSerializer dataSerializer = new DataSerializer();

        // 플레이팹에서 계정 정보 (닉네임) 를 가져온다.

        PlayFabClientAPI.GetAccountInfo(new GetAccountInfoRequest {

            PlayFabId = myPlayFabId

        },

        result => {

            nickname = result.AccountInfo.TitleInfo.DisplayName;

            PlayFabClientAPI.GetUserData(new GetUserDataRequest() {

                PlayFabId = myPlayFabId,

                Keys = null

            }, result => {

                Debug.Log("Got user data:");

                if (result.Data == null || !result.Data.ContainsKey("PlayerData"))

                {

                Debug.Log("CharacterManager.cs : No Player data on PlayFab!");

                }

                else if (nickname == null)

                {

                    Debug.Log("CharacterManager.cs : No Nickname on PlayFab!");

                }

                else

                {

                    // 모든 데이터가 정상적으로 존재한다면 플레이팹에서 가져온 값으로 PhotonNetwork 처리를 마무리한다.

                    dataSerializer = DataSerializer.CreateFromJSON(result.Data["PlayerData"].Value);

                    Debug.Log("CharacterManager.cs : Job: " + dataSerializer.Job + " Sex: " + dataSerializer.Sex + " Depart: " + dataSerializer.Department);

                    job = dataSerializer.Job;

                    sex = dataSerializer.Sex;

                    department = dataSerializer.Department;

                    LoginToPhotonNetwork();

                }

    void LoginToPhotonNetwork() {

        // 플레이팹에서 받아온 값을 바탕으로 직업과 성별을 결정한다.

        customProperties["Job"] = job;

        customProperties["Sex"] = sex;

        customProperties["Department"] = department;

        // 플레이어의 닉네임을 설정한다.

        PhotonNetwork.LocalPlayer.NickName = nickname;

        // 플레이어의 직업을 기록한다.

        GlobalData.instance.playerJob = (string)customProperties["Job"];

        PhotonNetwork.LocalPlayer.SetCustomProperties(customProperties);

        PhotonNetwork.JoinLobby();

    }

MatchMakingManager.cs

키워드: 프로퍼티 속성