

# ToryValue v1.7.5

## 익스포트 방법

`ToryValue` 폴더를 익스포트하세요.

- 또는 `ToryValue` 폴더를 작업 중인 프로젝트에 복사해도 됩니다.
- 토리밸류는 토리프레임워크에 의존성이 없습니다.

## 임포트 방법

따로 없습니다. 임포트하면 아래가 자동으로 설정됩니다.

- `SecureKeysManager` 컴포넌트의 `Script execution order`가 `-9999`로 자동 설정됩니다.
- `Scripting define symbol`에 `TORY_VALUE` 심볼이 자동으로 추가됩니다.

## 플레이어프리프스엘리트 사용법

`SecureKeysManager`는 `PlayerPrefsElite` 라이브러리를 사용하기 위한 게임 오브젝트입니다. 이 프리팹이 없는 토리밸류가 동작하지 않으므로 씬에 반드시 포함해 주세요.

## 토리밸류 사용법

토리밸류는 아래처럼 C# 스크립트와 유니티 에디터를 통해 사용합니다.

```
1 using ToryValue;
2
3 class AnyClass
4 {
5     // Non-serialized fields: can be defined manually.
6     ToryFloat myFloat;
7     ToryInt myInt;
8     ToryBool myBool;
9
10    // Serialized fields: can be exposed to and managed by the Unity
    editor.
11    [SerializeField] ToryString myStr;
12    [SerializeField] ToryVector2 myVec2;
13    [SerializeField] ToryVector3 myVec3;
14    [SerializeField] ToryVector4 myVec4;
15
16    // Enum
17    // NOTE: ToryEnum<T> cannot be serialized because it is a generic
    type.
18    ToryEnum<AnyEnumDefinedByYou> myEnum;
```

```
19
20     void Awake()
21     {
22         // Defining
23         myFloat = new ToryFloat("AnyNameCanBeOK");
24         myInt = new ToryInt("My Int", 3); // Defining with the Key and
Value. The DefaultValue and SavedValue are set to same as the Value.
25         myBool = new ToryBool("My Bool", true, false); // Defining with
the Key, Value and DefaultValue. The SavedValue is set to same as the
DefaultValue.
26         // You can also define the ToryValue with passing all initial
values.
27     }
28 }
```