

```

using UnityEngine;
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;

public static class SaveMonster {

    //podria agregarse un NewCSV(string "Monstruos"/"Eventos", string nombre) para agregar al csv el dato
    private static void NewMonster(string nombre, string especie, string exp, string modStats, string estado){
        if(!PlayerPrefs.HasKey("Monstruos")){
            PlayerPrefs.SetString("Monstruos", "");
        }
        string[] monstruos = GetMonsterList();
        bool esta = false;
        for(int i = 0; i < monstruos.Length; ++i){
            if(monstruos[i] == nombre){
                esta = true;
                break;
            }
        }
        if(!esta){
            PlayerPrefs.SetString("Monstruos",PlayerPrefs.GetString("Monstruos")+nombre+",");
        }
        PlayerPrefs.SetString(nombre,especie);
        PlayerPrefs.SetString(nombre+"exp",exp);
        PlayerPrefs.SetString(nombre+"est",estado);
    }
    private static void NewMonster(Monstruo m){
        SaveMonster.NewMonster(m.nombre,m.especie,m.exp.ToString(),m.modStats.ToString(),m.estado.ToString());
    }

    public static void AddMonster(Monstruo m, bool nuevo){
        if(nuevo){
            m.nombre = VerificarNombre(m);
        }
        NewMonster(m);
    }

    private static string VerificarNombre(Monstruo m){
        string[] nombres = GetMonsterList();
        bool esta;
        int posfijo = 0;
        string nombre = m.nombre;
        do{
            esta = false;
            for(int i = 0; i < nombres.Length; ++i){
                if(nombres[i] == nombre){
                    esta = true;
                    break;
                }
            }
            if(esta){
                nombre = m.nombre+posfijo++;
            }
        }while(esta);
        return nombre;
    }

    public static Monstruo LoadMonster(string name){
        Monstruo m;
        if(PlayerPrefs.HasKey(name)){
            m = Monstruo.CreateMonster(PlayerPrefs.GetString(name),name,int.Parse(PlayerPrefs.GetString(name+"
exp")),new Stats(PlayerPrefs.GetString(name+"modS")), new Estado(PlayerPrefs.GetString(name+"est")));
        }else{
            return null;
        }
        return m;
    }
}

```

```
}

//esta podria pasar a ser GetCSV(string "Monstruos"/"Eventos") y servir para guardar eventos tambien
public static string[] GetMonsterList(){
    string monstruos = PlayerPrefs.GetString("Monstruos");
    List<string> list = new List<string>();
    int j1 = 0;
    int j2 = 0;
    for(int i = 0; i < monstruos.Length; ++i){
        if(monstruos[i] == ','){
            list.Add(monstruos.Substring(j1,j2));
            j1 = i+1;
            j2 = 0;
        }else{
            j2++;
        }
    }
    return (string[])list.ToArray();
}
}
```