Чување на податоци

Account Class:

[Serializable]

public class Account

{

public string Name { get; set; }

public int Level { get; set; }

public int CrossHairThickness { get; set; }

public Color CrossHairColor { get; set; }

public bool CrossHairHaveCircle { get; set; }

public string SavedPath { get; set; }

public Account(string name)

{

Name = name;

Level = 1;

CrossHairThickness = 1;

CrossHairColor = Color.Black;

CrossHairHaveCircle = true;

}

}

За еден играч се чува името кое го внесол при кликање на нова игра, откако ќе го потврди името се креира нов објект од класата account со внесеното име а останатите променливи како ниво, боја и друго се исти за сите нови account, истите можат де се променат во текот на играњето.