



Tool Programming

Class Editor Window

Permet de voir quelles scène sont loadées

Définir scene persistente

Définir scène non persistente

Sauvegarder les scènes dans une scriptable object afin de sauvegarder la configuration quand on ferme le projet

Utiliser une fonction pour définir quel scène on load et on ne load pas et ce pour toute les scènes

Quand on rentre dans le edit mode recharger les scènes

Les fonctions auront les arguments :

GUID

Boolean

Devlog

Actuellement je rencontre un bug que je n'arrive pas à résoudre

Hormis cela l'outil est limité sur la configuration des scènes en effet on ne peut prendre que le premier scriptableObject

Il manque du feedback sur la sélection de la persistance des scènes

J'aimerais que les designers puissent trier les scènes dans des compartiments bien distincts persistents/nonpersistents

Manque de feedback sur les scènes non-loadées dans l'éditeur window

Améliorations par ordre d'importance :

Feedback Persistence : 1H

Trier les scènes : 2H

Feedback load scenes : 0.5H

ScriptableObject : 2H