

## Uso de metalenguajes aplicados a Unity3D

En nuestro proyecto las principales dificultades que hemos encontrado a la hora de implementar los tres metalenguajes diferentes han sido:

Primero, al decidir usar json, tuvimos que informarnos de las formas de escritura y de serialización en Unity. Tras crear los códigos tanto de la creación de la base de datos con sus dos columnas: usuario y puntos máximos, como el código para guardar cargar y actualizar estos valores tuvimos otro problema, ya que no podíamos acceder al script de usuarios, lo que solucionamos fácilmente añadiendo un “dont destroy on load” al objeto que guarda los nombres de cada usuario en la escena de inicio.

Luego tuvimos algún que otro problema al guardar el nombre de usuario junto a su puntuación, ya que la puntuación se guardaba, pero el nombre no, y solo se guardaban unas comillas " ".

Otro problema fue que al hacer el script de actualizar los puntos en la base de datos al principio lo actualizaba siempre, por lo que, aunque consiguieras menos puntos de los que conseguiste previamente igualmente se actualizaba y guardaba con la nueva cifra. Esto tuvo fácil solución, y simplemente tuvimos que confirmar si la puntuación actual era mayor a la de la base de datos, y hacer que solamente se actualizara y guardara en la misma cuando se obtenía realmente una nueva puntuación máxima

Por último, tuvimos dificultad para que apareciera en pantalla la puntuación máxima de un jugador ya registrado y que ya había jugado, pero haciendo una instancia del script de puntuaciones y buscar el jugador que ha iniciado sesión pudimos cambiar el valor en pantalla de los puntos máximos.

A la hora de usar YAML para guardar los correos, los nombres de usuarios y sus respectivas contraseñas primero tuvimos que instalar manualmente el paquete “YamlDotNet” para que el proyecto aceptara archivos “.yaml”.

Hubo otra dificultad para encontrar donde se guardaba el archivo `users.yaml`, pero creamos un directorio y cambiamos la ruta en el script para que el archivo fuese accesible y al registrar usuarios se producía un “NullReference” y tuvimos que verificar la estructura del archivo YAML para asegurarnos de que los datos se guardaban bien.

Y no tenemos una razón específica por la cual hemos usado “YAML”, si que empezamos usando “CSV” siguiendo el ejemplo de clase y el uso de “JSON” si que lo elegimos ya que lo usamos anteriormente en otro proyecto, pero de manera diferente y para guardar otros datos distintos.