UI> input field: tekst waarbij de speler zelf tekst kan toevoegen.

Player prefs: opslag methodiek om data op te slaan in een register (publiekelijk toegankelijk).

* Resolutie
* Audio
* Etc.

Naam van de registersleutel en waarde van de registersleutel.

* Naam: hoe heet de registersleutel?
* Waarde: waarde die wordt bepaald na de Playerprefs. SOORT.

INI: tekstopslagruimte waarbij de data voor dat het spel is gestart, al is vastgelegd.

Serializen:

Stukken informatie in het ram geheugen, pakken, inpakken en opslaan

Oclusion culling