

Hva må gjøres i AngryBots?

I vår innlevering finnes en mappe som heter *UnityStuff*. Under denne ligger det fem filer i et mappesystem. Disse må kopieres over i deres AngryBots-prosjekt.

Beskrivelse av filer:

stats.json – eksempelfil på serialisert data. Overskrives når dere eksporterer fra Unity (om dere ikke endrer filsti før dere eksporterer)

StatsObject.cs og *StatsObjectList.cs* – Datafiler vi serialiserer fra og til. To eksakte kopier ligger også i WPF-prosjektet for at man skal kunne serialisere til samme format i det programmet. Vi brukte symbolske lenker når vi jobbet på prosjektet, slik at filene på begge steder holdt seg identiske, men de er ikke symbolske lenker nå (så om dere av en eller annen grunn skal endre på en av disse filene bør det gjøres begge steder). Det finnes nok en bedre måte å jobbe mot samme filer på.

StatsUpdaterWindow.cs – Custom Editor Window som tar imot brukerinput som har med importering og eksportering av stats å gjøre.

StatsUpdaterLogic.cs – Tar seg av logikken som har med importering og eksportering av stats å gjøre.