

Bruerveiledning for innlevering 2

Først må du inn i Unity og åpne Stats updater (*Window -> Stats Updater*).

Kjør spillet, og trykk *Export stats*, da eksporterer den alle relevante spillobjekter til en json-fil.

Det kan være lurt å pause spillet før du går videre.

Nå åpner du vårt WPF-prosjekt og velger inputfil ved å trykke *Change filepath*.

Den eksporterte filen fra Unity ligger i *AngryBots-prosjektmappa/Assets/Scripts/StatsUpdater*.

Nå vil alle fiendene lastes inn i listen på venstre side.

Du kan velge et objekt fra listen og klikke på det, så dukker infoen opp på høyre side.

Du kan også bytte fane til *Player/Bosses* for å endre deres info.

Endre på så mange spillobjekter du vil, og klikk *Export to json* når du er fornøyd.

Da serialiseres alt, og eksporteres til valgt fil.

Åpne unity og klikk *Import stats* knappen, da vil alle spillobjekter få sine verdier oppdatert.

Unpause for å teste resultatet!

MERK at eksportering og importering i Unity bør skje i samme spillsesjon!

Ikke start spillet, eksporter, stopp spillet, importer og start spillet igjen, da vil ikke programmet klare å mappe json-filas data opp mot Unityobjektene lenger!

Dette er fordi vi knytter dem sammen logisk ved hjelp av Unitys *UniqueIdentifier*, og disse endres ved ny sesjon.

Det går an å importere/eksportere imens spillet ikke kjører, men da vil man ikke kunne starte spillet uten at de fleste stats resettes.