8月10日金曜日

針ヶ谷

switchでUnity標準のPlayerPrefsを使用してのデータ保存の方法を試してみました。

しかし、ユニティプロジェクトをswitchに書き出したてゲームを起動して終了した時に保存したデータが残っていませんでした。なのでswitchの標準のデータ保存を試して見るためにその仕組みを調べていました。

渡部

Scoreの機能の制作

Scoreの加算の機能の作成ができていて後は、演出だけらしいです。

8月17日金曜日

針ヶ谷

switchの標準のデータ保存を試して見るためにその仕組みを調べて仕組みをある程度理解できたので、保存形式の方法を考えていました