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。