

# Namespace Noname.EditorTools

## Classes

### [DefinitionImportUtility](#)

Definition Importer 배치 워크플로(DefinitionImportUtility)를 설명하기 위한 DocFX 전용 스텝입니다.  
실제 구현은 Unity Editor 환경에서만 동작하므로, 공개 API 서명과 문서화를 위해서만 존재합니다.

## Enums

### [DefinitionImportUtility.DefinitionKind](#)

XLSX/JSON/ScriptableObject 변환 대상 유형입니다.

# Class DefinitionImportUtility

Namespace: [Noname.EditorTools](#)

Assembly: DefinitionImporterDocs.dll

Definition Importer 배치 워크플로(DefinitionImportUtility)를 설명하기 위한 DocFX 전용 스텝입니다. 실제 구현은 Unity Editor 환경에서만 동작하므로, 공개 API 서명과 문서화를 위해서만 존재합니다.

```
public static class DefinitionImportUtility
```

## Inheritance

[object](#) ← DefinitionImportUtility

## Inherited Members

[object.Equals\(object\)](#) , [object.Equals\(object, object\)](#) , [object.GetHashCode\(\)](#) , [object.GetType\(\)](#) , [object.MemberwiseClone\(\)](#) , [object.ReferenceEquals\(object, object\)](#) , [object.ToString\(\)](#)

## Methods

### ConvertXlsxToJson(DefinitionKind, string, string)

지정한 XLSX를 Definition JSON으로 변환합니다. Stage 파일은 파일명으로 stageCode를 유추합니다.

```
public static void ConvertXlsxToJson(DefinitionImportUtility.DefinitionKind kind, string  
xlsxPath, string jsonPath)
```

## Parameters

**kind** [DefinitionImportUtility.DefinitionKind](#)

**xlsxPath** [string](#)

**jsonPath** [string](#)

### ImportJsonToScriptableObjects(DefinitionKind, string)

JSON을 읽어 Enemies/Players/Stages ScriptableObject를 생성.갱신합니다.

```
public static void ImportJsonToScriptableObjects(DefinitionImportUtility.DefinitionKind  
kind, string jsonPath)
```

## Parameters

kind [DefinitionImportUtility.DefinitionKind](#)

jsonPath [string](#) 

# Enum DefinitionImportUtility.DefinitionKind

Namespace: [Noname.EditorTools](#)

Assembly: DefinitionImporterDocs.dll

XLSX/JSON/ScriptableObject 변환 대상 유형입니다.

```
public enum DefinitionImportUtility.DefinitionKind
```

## Fields

Enemy = 0

Player = 1

Stage = 2