

Namespace Noname.EditorTools

Classes

[DefinitionImporterWindow](#)

Definition Importer Editor 툴의 동작을 문서화하기 위한 DocFX 전용 스텝입니다. 실제 구현은 Unity Editor 전용 코드에 있으며, 여기서는 공개 API 시그니처만 설명합니다.

Enums

[DefinitionImporterWindow.DefinitionKind](#)

변환 대상 정의 종류를 나타냅니다.

Class DefinitionImporterWindow

Namespace: [Noname.EditorTools](#)

Assembly: DefinitionImporterDocs.dll

Definition Importer Editor 툴의 동작을 문서화하기 위한 DocFX 전용 스텝입니다. 실제 구현은 Unity Editor 전용 코드에 있으며, 여기서는 공개 API 시그니처만 설명합니다.

```
public sealed class DefinitionImporterWindow
```

Inheritance

[object](#) ← DefinitionImporterWindow

Inherited Members

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

Methods

ConvertXlsxToJson(DefinitionKind, string, string)

[[enemyInfo](#)], [[playerInfo](#)] 섹션을 포함한 XLSX 데이터를 JSON으로 변환하는 절차를 제공합니다.

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

Parameters

kind [DefinitionImporterWindow.DefinitionKind](#)

xlsxPath [string](#)

jsonPath [string](#)

ImportJsonToScriptableObjects(DefinitionKind, string)

JSON 정의를 읽어 ScriptableObject를 생성/갱신합니다.

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

Parameters

kind [DefinitionImporterWindow.DefinitionKind](#)

jsonPath [string](#) 

Enum DefinitionImporterWindow.DefinitionKind

Namespace: [Noname.EditorTools](#)

Assembly: DefinitionImporterDocs.dll

변환 대상 정의 종류를 나타냅니다.

```
public enum DefinitionImporterWindow.DefinitionKind
```

Fields

Enemy = 0

Player = 1