

Namespace Noname.EditorTools

Classes

[DefinitionImportUtility](#)

Definition Importer 배치 워크플로(DefinitionImportUtility)를 설명하기 위한 DocFX 전용 스텁입니다.
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 스텁입니다.
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