Uso de la herramienta de guardado proporcionada por Migue

Paso 1 →

Descargar:

SaveDataController.cs

SaveData.cs

Importarlo al proyecto en la carpeta donde tengáis los scripts.

Crear una carpeta Editor en el proyecto

Descargar:

Editor/DataManagement.cs

Editor/SaveDataEditor.cs

Importarlo al proyecto dentro de la carpeta Editor

Paso 2 →

En el archivo SaveData.cs, en la zona de variables declarar las variables de guardado que va a tener nuestro juego.

EJEMPLO: public string username;

Dentro del constructor inicializar las variables.

EJEMPLO: username = “nombrePorDefecto”;

Paso 3 →

En el archivo SaveDataController.cs, para cada variable que hemos creado en el archivo SaveData.cs, creamos dos funciones, un Get y un Set, dentro de la “Zona de funciones”.

EJEMPLO:

public static string GetUsername()

{

}

public static void SetUsername(string newValue)

{

}

Paso 4 →

La función Get, deberá tener siempre una llamada a CheckInitialized(); (se te autocompletará). Y return del dato correspondiente en el SaveData.cs (también se autocompleta)

Ejemplo:

public static string GetUsername()

{

CheckInitialized();

return saveData.username.

}

Paso 5 →

La función Set, deberá tener siempre una llamada a CheckInitialized(); (Se te autocompletará). Y asignar el dato newValue a la variable del SaveData.cs. Y Llamamos a la función SaveToFile(); (También se autocompletará);

Ejemplo:

public static void SetUsername(string newValue)

{

CheckInitialized();

saveData.username = newValue;

SaveToFile();

}

Paso 6 →

En el archivo SaveDataEditor.cs (Dentro de la carpeta Editor) buscar el trozo de código según el tipo de variable.

Ejemplo: username es una variable de tipo string, buscar éste trozo

//Ejemplo de variable string

//EditorGUILayout.BeginHorizontal();

//GUILayout.Label("string example", GUILayout.Height(height), GUILayout.Width(200));

//saveData.stringExample = EditorGUILayout.TextField(saveData.stringExample, GUILayout.Height(height), GUILayout.Width(500));

//EditorGUILayout.EndHorizontal();

Para descomentar el código podemos seleccionarlo todo y pulsar **ctrl+k → ctrl+u** ó borrar la doble barra al inicio de cada linea.

Paso 7 → Reemplazar las palabras en negrita, (en el código estarán con una barrabaja al principio, por el nombre de la variable que queremos guardar

Ejemplo:

//Ejemplo de variable string

EditorGUILayout.BeginHorizontal();

GUILayout.Label("**\_stringExample**", GUILayout.Height(height), GUILayout.Width(200));

saveData.**\_stringExmple** = EditorGUILayout.TextField(saveData.**\_stringExample**, GUILayout.Height(height), GUILayout.Width(500));

EditorGUILayout.EndHorizontal();

Cambiarlo a esto:

//Ejemplo de variable string

EditorGUILayout.BeginHorizontal();

GUILayout.Label("**Username**", GUILayout.Height(height), GUILayout.Width(200));

saveData.**username** = EditorGUILayout.TextField(saveData.**username**, GUILayout.Height(height), GUILayout.Width(500));

EditorGUILayout.EndHorizontal();

Paso 8 → La estructura estaría completa. Para cargar un valor en cualquier parte del código, simplemente tendríamos que llamar al get de la variable que hemos creado:

**SaveDataController.GetUsername();**

FUNCIONA DESDE CUALQUIER SCRIPT, SIN REFERENCIAS NI DEPENDENCIAS

Paso 9 → Para guardar un valor, simplemente tendríamos que llamar al set de la variable que hemos creado pasándole el valor que queramos guardar.

**SaveDataController.SetUsername(“Migue”);**