

Serialização

Representando classes em arquivos usando Unity

Slides por: Gustavo Ferreira Ceccon (gustavo.ceccon@usp.br)

Objetivos

- Conceitos de serialização e representação de estruturas de dados
- Mostrar como é feito em C#
- Utilizar ScriptableObject para criar um inventário de itens

Índice

1. Serialização
2. ScriptableObject

1. Serialização

1. Serialização

→ Variáveis

- ◆ Primitivas
- ◆ Estruturas
- ◆ Classes
 - Assinatura

→ Serialização

- ◆ Classes
- ◆ JSON

2. ScriptableObject

2. ScriptableObject

- Dados fixos
 - ◆ Banco de dados
 - ◆ NPC, Itens, Magias, etc.

Dúvidas?

Referências

Referências

- [1]<https://www.youtube.com/watch?v=J6FfcJpbPXE>
- [2]<https://www.youtube.com/watch?v=9gscwiS3xsU>
- [3]<http://docs.unity3d.com/Manual/script-Serialization.html>
- [4]<http://docs.unity3d.com/Manual/class-ScriptableObject.html>
- [5]<http://docs.unity3d.com/Manual/JSONSerialization.html>
- [6]
- [7]
- [8]
- [9]
- [10]
- [11]
- [12]
- [13]
- [14]
- [15]
- [16]
- [17]
- [18]