

J05 – Outils – Outils Graphique

Saving Data

Scriptable Object

C est Quoi:

- Un Conteneur de donnée
- Très proche d'un objet Mono
 - dérive tous les deux de unity object
 - utilise tous les deux la sérialisation
- pas attache à un gameObject
- on peut sauvegarder un ScriptableObject dans le répertoire assets

Dans quel cas l'utiliser

- sauvegarder de l'info depuis l'Editor
- pour être réutilise plus tard durant le play mode.

Pour faire un scriptable Object on doit hériter de ScriptableObject

On peut avoir de la composition, mais les classes doivent être sérialisées

Scriptable Object

Pour créer un ScriptableObject depuis le menu Contextuel
[CreateAssetMenu(fileName = "Personne", menuName =
"Personne/Add", order = 1)]

Créer un ScriptableObject:

```
MyScriptableObjectClass asset =  
ScriptableObject.CreateInstance<MyScriptableObjectClass>(
```

Sauvegarder un ScriptableObject pgr

```
AssetDatabase.CreateAsset(asset, path);
```

```
AssetDatabase.SaveAssets();
```

AssetDataBase

- Permet d'accéder aux assets contenus dans votre projet.
- Utilisé que dans l'Editor pas pendant le Play mode.
- Recommandé par Unity (Attention existe Adressable)
- Pas fait pour manipuler les GameObject doit utiliser PrefabUtility

PrefabUtility

- Classe pour manipuler les Préfab dans Unity

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/PrefabUtility.html>

StreamingAssets

- Répertoire spécifique dans Unity
- Unity copie tous les fichiers placés dans le dossier appelé StreamingAssets (sensible à la casse) dans un projet dans un dossier particulier sur la machine cible.
- `Application.streamingAssetsPath`

<https://docs.unity3d.com/Manual/StreamingAssets.html>

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Application-streamingAssetsPath.html>

Utils

`System.Enum.GetValues(typeof(MyEnum))`

`SceneView.RePaintAll()`

Références

- ScriptableObject

<https://docs.unity3d.com/Manual/class-ScriptableObject.html>

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/ScriptableObject.html>

<https://learn.unity.com/tutorial/introduction-to-scriptable-objects#5cf187b7edbc2a31a3b9b123>

- AssetDatabase

<https://docs.unity3d.com/2018.4/Documentation/ScriptReference/AssetDatabase.html>

<https://docs.unity3d.com/2018.4/Documentation/Manual/AssetDatabase.html>