TileManager.cs

타일을 생성 및 관리 한다.

타일을 생성 할 때는 TableManager.cs 를 통해 db에서 데이터를 불러와서 생성한다.

변수예제

TileSet 구조체

-List<Tile> BaesMap <- 를 변수로 가진 구조체이다.

-List<TileSet> tiles <- 기본 맵 구조에 만들어질 타일을 관리할 구조체이다.

.

함수예제

CreatetTile()

* 기본 맵 구조가 설정된.db 또는 json파일을 읽어 내어 기본 구조를 설정한다.
* ex) 직사각형 구조의 방, 정사각형 구조의 방등 기본 구조의 방정보가 저장된 정보를

읽어 저장한다.

* 만들어진 데이터는 tiles 변수에 저장한다.

MapLoad(uint tileset,uint Mapnumber)

* 식별자에는 기본 구조의 식별자를 ( ex) CreateTile에서 만든 구조의 방을 저장한 식별자이다. ) 받아 오고 Mapnumber에서는 그 기본구조를 따라는 맵의 배치를 불러와 기본 맵 구조에 이미지를 덮어 씌우는 작업을 하는 구조이다.