

BLM0364 Oyun Programlama

Kayıt Alma

PlayerPrefs Sınıfı

Kalıcı Değişken Kaydetme

PlayerPrefs sınıfındaki fonksiyonlar ile float, int ve string türündeki değişkenler kalıcı olarak oyuncunun cihazına kaydedilebilir.

Oyun kapatılsa bile yeniden açıldığında bu değişkenler kayıttan okunabilecektir.

```
private int old_score;
private int current_score = 0;

void Start()
{
    old_score = PlayerPrefs.GetInt("score", 0);
}

void Update()
{
    if (current_score > old_score)
    {
        old_score = current_score;
        PlayerPrefs.SetInt("score", current_score);
    }
}
```

Kalıcı Değişken Kaydetme

Yandaki örnek en son gelinen sahnenin isminin kayıttan okunup yüklenmesi için kullanılabilir.

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;
using UnityEngine.SceneManagement;
public class ScoreScript : MonoBehaviour
{
    void ContinueGame()
    {
        if (PlayerPrefs.HasKey("saved_level") == false)
        {
            Debug.Log("Saved game not found.");
        }
        else
        {
            string saved_level_name = PlayerPrefs.GetString("saved_level");
            if(SceneManager.GetSceneByName(saved_level_name).IsValid())
            {
                SceneManager.LoadScene(saved_level_name);
            }
            else
            {
                Debug.Log("Saved game is not valid.");
            }
        }
    }
}
```

Kalıcı Değişken Kaydetme

PlayerPrefs sınıfındaki Set fonksiyonları sürekli diske yazma yapmaz. Böylece bu fonksiyonlara sürekli çağrı yapmak sistemi yormaz.

Kayıt sadece uygulama kapatılırken gerçekleştirilir. Bu sebeple düzenli kapatılmamış oyunlarda kayıt alma problemi yaşanabilir.

Bu duruma özellikle mobil oyunlarda dikkat etmek gerekir. PlayerPrefs.Save(); fonksiyonu tüm değişikliklerin diske yazılmasını sağlar fakat sürekli bu fonksiyona çağrı yapılması tavsiye edilmez.

```
PlayerPrefs.Save();
```

Oyunlarda Kayıt

Tüm bu teknikler sadece basit kayıt çözümleri sağlar.

Oyun projenize özgü daha kompleks kayıtlar almanız gerekiyorsa C# ile nesneleri nasıl serialize edebileceğinizi araştırmanız faydanıza olabilir.

Nesneleri byte akışına (stream of bytes) çevirip dosyaya yazabilir ve dosyadan geri okuyarak deserialize işlemleri ile oyun nesnelerini kaldığı yerden devam edecekleri şekilde sahnede oluşturabilirsiniz.