

## 1. Mô tả

JSON2Class giúp đưa thẳng cơ sở dữ liệu từ bảng (excel) sang class.

Bảng JSON2Class tương tự như bảng của SQL.

## 2. Bảng excel:

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	st_hero	st_heroTable	st_hero_JSON	Stddata/				
2	id	desc	prefab	price	A0	A1	atk	def
3	1000	house	null	1	0	1	110.0	50.0
4	0	Goku	1001	100	2	1	110.0	50.0
5	1	BlackGoku	1005	100	9	10	130	35
6	2	BlackGokuSS1	1017	100	144	145	135	50

Bảng trên mô tả thuộc tính cơ bản của các hero trong game ( mỗi hàng là thông tin của 1 hero)

**A1:** Tên class từng dòng dữ liệu ( st\_<name> )

**B1:** Tên của class chứa tất cả dữ liệu: ( st\_<name>Table )

**C1 & D1:** Tên của file chữ JSON, đường dẫn (tạm thời không dùng, nhưng vẫn phải tồn tại giá trị)

**A2:** id của <hero>: mỗi hero phải có id khác nhau

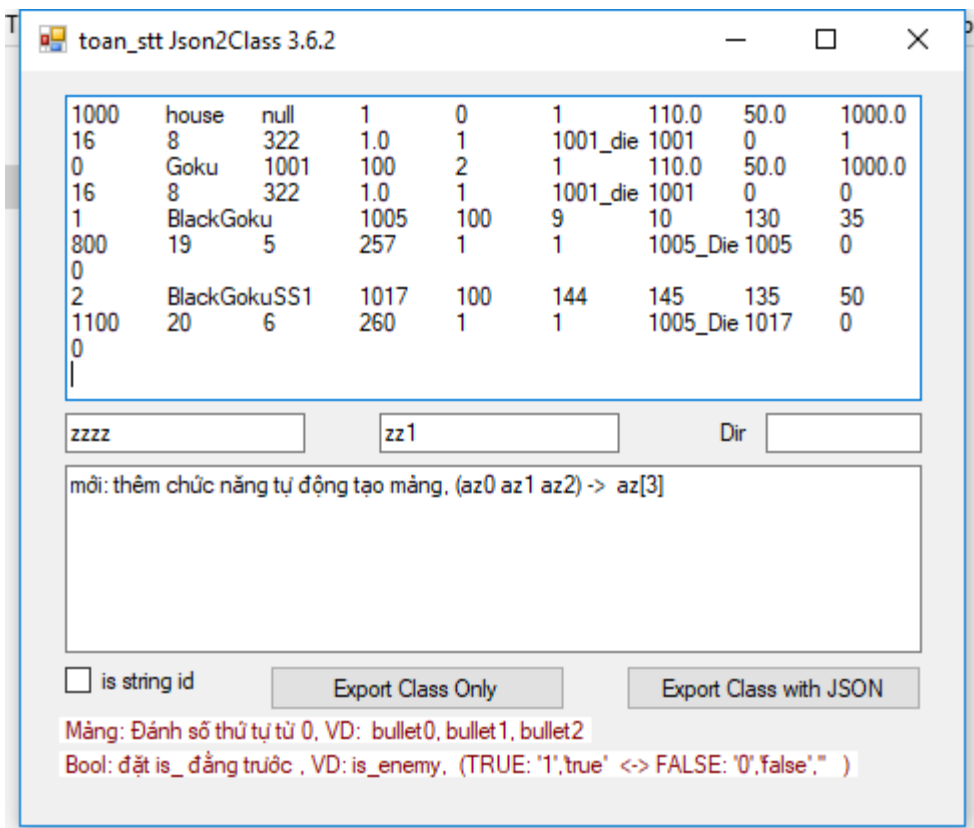
**B2-> G2:** thuộc tính ( cột) cho mỗi hero ( tên, prefab, giá (price), skill, atk\_damage)

Ví dụ: Hero với id =1 có tên là BlackGoku, có prefab là "1005", giá là 100, id của skill là 9 và 10, sức đánh: 130

## 3. JSON2Class:

Thao tác:

- 1) Copy tất cả nội dung của bảng trong excel
- 2) paste vào ô input của tool,
- 3) Chọn "Export Class Only"



Chức năng:

- 1) Tự động ép kiểu: Tool hỗ trợ 4 kiểu dữ liệu (int,float,bool,string) cho mỗi cột

Tùy thuộc vào hàng dữ liệu đầu tiên của mỗi cột là gì, kiểu dữ liệu của một đó sẽ khớp tương ứng:

Ví dụ:

scale	type	fx_die
1.0	1	1001_die
1.0	1	1001_die
1	1	1005_Die
1	1	1005_Die

Dữ liệu đầu tiên của scale là 1.0: scale -> **float**

Dữ liệu đầu tiên của type là 1: type -> **int**

Dữ liệu đầu tiên của dx\_die là 1001\_die : fx\_die -> **string**

Chú ý: Trong excel để ghi giá trị float cần sử dụng dấu: ' ở trước VD: '1.0 == 1.0

2. Kiểu giá trị bool: Các thuộc tính có tên bắt đầu là is\_<aaa> hoặc can\_<aaa> sẽ tự xác nhận là kiểu bool. Giá trị của cột này có thể ghi (0,1,TRUE,FALSE,true,false)

Ví dụ: is\_house là kiểu bool

eid	stun_level	is_house
1001	0	1
1001	0	0
1005	0	0
1017	0	0

3. Kiểu mảng: Để sử dụng kiểu mảng, cần đặt tên thuộc tính giống nhau, đánh số tăng dần từ 0:

Ví dụ: **A0** và **A1** sẽ tự động ghép lại thành 1 mảng tên **A** và có 2 phần tử

price	A0	A1	atk	def
1	0	1	110.0	50.0
100	2	1	110.0	50.0
100	9	10	130	35
100	144	145	135	50