Tutorial XML laden in Unity

# Benötigte Vorkenntnisse

* Grundlagen der objektorientierten Programmierung
* Grundlagen von XML (z.B. XML-Blockwoche)
* Empfohlen: Grundkenntnisse C# (z.B. „C# in Action“)

# Ziele

* Eine XML-Datei auslesen zur Weiterverwendung in Unity

# Anleitung

1. Falls noch keine XML-Datei gegeben ist: Definiere die Struktur der XML-Datei. Das untenstehende Beispiel zeigt eine verschachtelte Struktur. Innerhalb des „Abschnitte“-Tags gibt es das sich wiederholende Element „Abschnitt“. Alle Abschnitte sollen also ausgelesen werden. Zusätzlich müssen die beiden Parameter („intro“ und „durchmesser“) auf dem Root-Element gelesen werden.



1. Definiere C#-Klassen analog zur XML-Struktur. Schlussendlich möchten wir in diesem Beispiel eine Klasse „VortexTunnel“ haben, die über eine Liste von „Abschnitt“-Objekten verfügt. Folgendes Klassendiagramm soll veranschaulichen, wie obige XML-Struktur in eine Klassen-Struktur umgewandelt werden kann:

# Referenzen

<https://www.raywenderlich.com/149239/htc-vive-tutorial-unity> (01.11.2017)