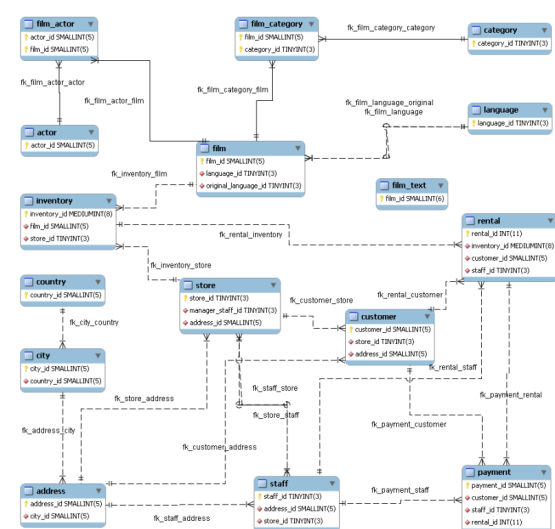


a classe `Player` e outros entre outras coisas que precisariam de mais alguma implementação.

Essas soluções são muito boas e, em muitos casos, resolvem por completo a maior parte das situações. Contudo, quando estamos falando de um jogo de RPG com muitos personagens, atributos, classes, etc, por exemplo, imagino que algo assim tão simples não seja a solução ideal.

Uma boa opção para tais situações é usar banco de dados relacionais como o SQLite que vai embarcado junto com o jogo e usa a linguagem Sql para realizar consultas.



Então veremos como fazer a integração entre o Unity3D com o SQLite usando C#.

Alerta!

Nesse tutorial julgo que você já em algum conhecimento com o Unity3D e com Sql.

Se você atende a esses requisitos, vamos lá, mas não se preocupe que aqui não serão

abordados temas muito complicados referentes a essas tecnologias.

Outro ponto que quero deixar claro aqui é que este tutorial não tem intenção de ser definitivo, mas sim como algo para apresentar as funcionalidades.

Instalação

Primeiro você precisa criar um projeto no Unity3D chame-o de, por exemplo, TesteSQLite, não importa se é 2D ou 3D. Enquanto o Unity3D está preparando o projeto para você vamos fazer os downloads do que vamos precisar para o projeto clicando aqui.

Crie uma pasta chamada “Plugins” dentro do diretório Assets e descompacte o