Save/Load

Dit Prototype is te vinden in het unityproject: “JumpScaresPrototype”. Het doel is erachter te komen of en hoe we de save en load functie kunnen gaan gebruiken in onze game.

De save en load functie zijn geïmplementeerd in één script die de nodige variabele wegschrijft naar- en terugvraagt van; “savefile.sav”. Dit wordt encrypted gedaan, waardoor het bestandje niet meer leesbaar is. In het bestandje staan de locaties en activestates van alle gameobjecten. Bij het loaden, worden deze toegepast op de scene.

De save en load functies waren niet makkelijk te maken, maar nu ze er zijn kunnen we alle variabele die we willen op een veilige manier opslaan en laden (De speler kan het savefile.sav bestandje niet aanpassen omdat het encrypted is).

Het prototype werkt, maar het werkt nu nog alleen voor JumpScarePrototype. Het implementeren hiervan kan alleen tegen het einde van de game. Op dit moment is het nog niet mogelijk om te weten welke variabele opgeslagen moeten worden. Dus bij het implementeren zullen er waarschijnlijk nog aanpassingen gemaakt moeten worden.