# Unity Data Type

## Enumerations

Es un tipo de dato. Almacena varios valores en el para que sea mas ordenado y mas fácil el acceso a ellos.

Declaracion: enum name : type{value = value, value = value}

Ej: enum Direction: int{Norte = 1, Este = 2, Sur=3, West=4}

Se accede a los datos de esta manera:

Name variablename = name.value

Ej: Direction myDir = Direction.Norte

## Switch

Alternativa a los if else. Se compara una variable y segun su valor se ejecuta un codigo.

Declaracion:

switch(variable a evaluar)

{

case constante:

ejecución

break;

default:

ejecución

break;

}

Ejemplo:

switch(dia)

{

case 1:

Debug.Log(“Buenas Noches”)

break;

case 2:

Debug.Log(“Buenos días”)

break;

}

## Diccionarios y Listas