ПЕРЕД НАЧАЛОМ ПРОЧТЕНИЯ ДОКУМЕНТАЦИИ НАСТОЙЧИВО РЕКОМЕНДУЮ ОЗНАКОМИТЬСЯ С РЕАКТИВНЫМ ПОДХОДОМ К ПРОГРАММИРОВАНИЮ

1. Saves

Сохранения работают на основе реактивного программирования, применяеться к каждой отдельной переменной или списку.

Reactive<variable> reactive = new Reactive<variable>();

ReactiveList<variable> reactiveList = new ReactiveList<variable>();

Таким образом инициализируеться реактивная перемення или колекция, чтобы подключить переменную к сохранениям, необходимо вызвать метода ConnectToSaver(KEY) где в качестве ключа выступает любой стринг, по этому ключу метод найдет последнее сохранение. Далее при любом измененении переменной, или взаимодецствии со списком, автоматически будет вызываться пересохранене данных. Таким образом вы избавитесь от нгужды постоянно думать о сохраненях в своей игре, вам необходимо будет лишь создать реактивную переменную или список, подключить его к хранителю данных по ключу, ипри любом изменении значений, данные будут пересохранены мгновенно.

Пример использования:

