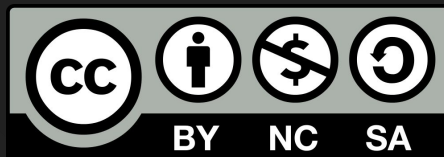


Serialização e Save

Slides por: Rafael Miranda Lopes





Este material é uma criação do
Time de Ensino de Desenvolvimento de Jogos
Eletrônicos (TEDJE)

Filiado ao grupo de cultura e extensão
Fellowship of the Game (FoG), vinculado ao
ICMC - USP

Este material possui licença CC By-NC-SA. Mais informações em:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Objetivos

- Justificar a necessidade de serialização
- Explicar o que é a serialização
- Mostrar como funciona a serialização na Unity
- Mostrar como salvar jogos na Unity



Índice

1. Serialização
2. Game Save



1. Serialização

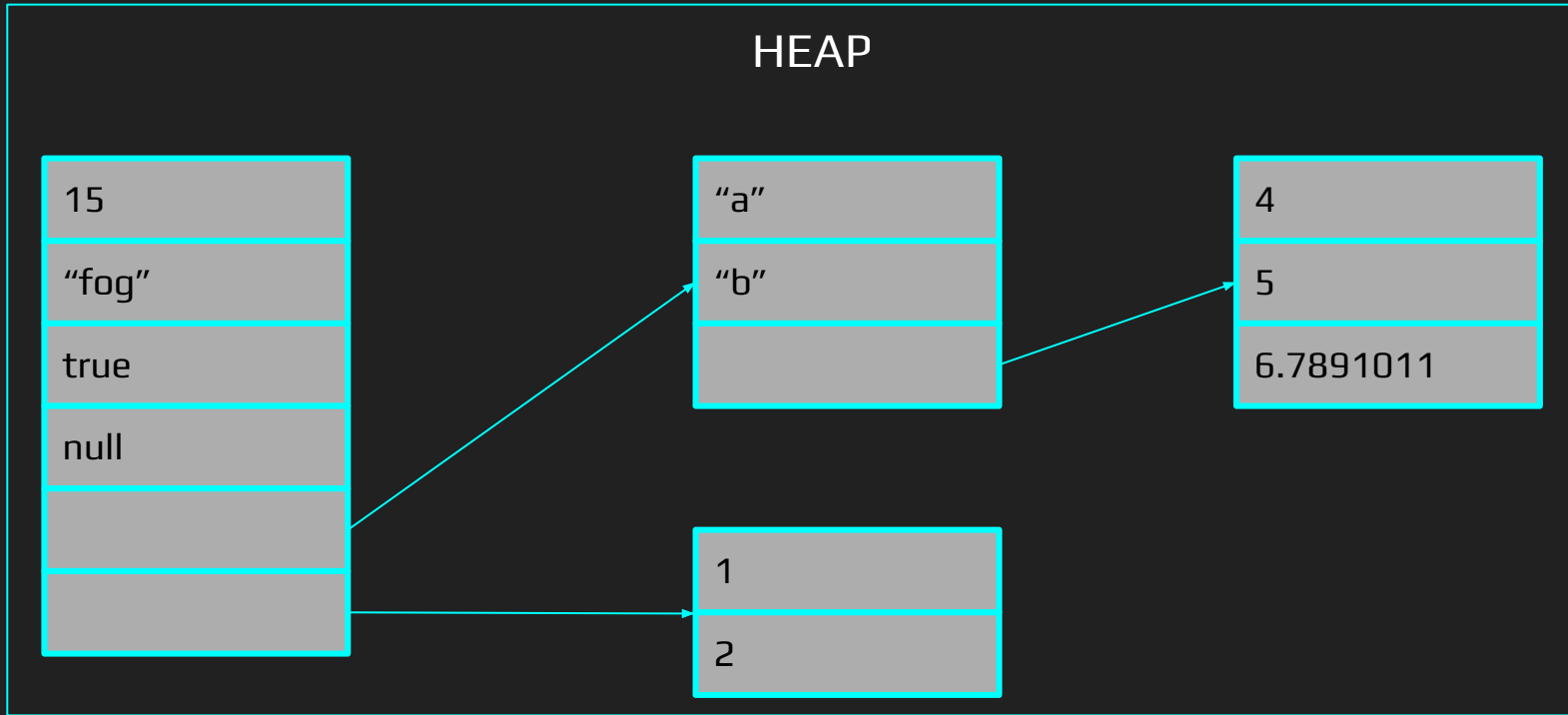


1. Serialização

- Transmitir informação para:
 - ◆ outro computador (*networking*)
 - ◆ memória secundária (e.g. *save*)
 - ◆ memória primária (e.g. *load, inspector da Unity*)



1. Serialização



1. Serialização

- Transformar dados dispersos em dados serializados, com estrutura definida e independente de arquitetura
- Desserializar: processo inverso da serialização



1. Serialização

- Transmitir informação para:
 - ◆ outro computador (*networking*)
 - bytestream
 - ◆ memória secundária (e.g. *save*)
 - json, XML, YAML
 - ◆ memória primária (e.g. *load, inspector da Unity*)



1. Serialização

→ Unity

- ◆ <https://docs.unity3d.com/Manual/script-Serialization.html>
- ◆ <https://docs.unity3d.com/ScriptReference/ISerializationCallbackReceiver.html>



1. Serialização

→ Unity

- ◆ Exemplo - *Inspector* / *ISerializationCallbackReceiver*
- ◆ Mostrar YAML nos arquivos da Unity



2. Game Save



2. Game Save

→ Unity

- ◆ Mostrar YAML nos arquivos da Unity
- ◆ <https://pt.wikipedia.org/wiki/XML>
- ◆ <https://pt.wikipedia.org/wiki/JSON>
- ◆ Mostrar *save* na Unity



Referências



Referências

- [1] [Introduction to Unity Serialization and Game Data](#)
- [2] <https://docs.unity3d.com/Manual/script-Serialization.html>
- [3] <https://www.c-sharpcorner.com/article/C-Sharp-heaping-vs-stacking-in-net-part-i/>
- [4] <https://jonskeet.uk/csharp/memory.html>
- [5] <https://blogs.unity3d.com/pt/2014/06/24/serialization-in-unity/>
- [6] <https://pt.wikipedia.org/wiki/JSON>
- [7] <https://pt.wikipedia.org/wiki/XML>
- [8] <https://learn.unity.com/tutorial/live-session-quiz-game-2#5c7f8528edbc2a002053b636>
- [9] [Exemplo de Aula](#)

