

Salvando estado do jogo

Para gerarmos mais competitividade no nosso jogo e deixarmos a pessoa que estiver jogando querendo sempre se superar, salvamos o recorde alcançado dentro da própria máquina. O que precisamos para salvar alguma informação do jogo?

Selecione 2 alternativas

A Para salvarmos qualquer informação, precisamos gerar um arquivo .JSON e utilizar os métodos de I\O do C# para salvarmos esse arquivo que geramos.

B Para salvarmos as informações dentro do computador, precisamos passar para o método `SetInt` o nome e o valor da informação que queremos salvar.

C Dentro da Unity, utilizamos a classe `PlayerPrefs` para salvarmos valores simples dentro do computador onde está sendo executado o jogo.