

# Unity

## Introdução ao C#: avançado

*Aula 05*  
*Scriptable Objects*

## O que são Scriptable Objects?

É uma classe serializável da Unity.

É usado, principalmente, para guardar dados e configurações.

É uma excelente maneira de lidar com dados visuais,  
como assets, dentro da unity.

## Criando Scriptable Objects

```
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
using UnityEngine;

[CreateAssetMenu]
Unity Script | 0 references
public class EnemyData : ScriptableObject
{
    public float life;
    public float damage;
}
```

## Como é o Scriptable Object

