

Programming

Was ist ein ScriptableObject in Unity?

- Die **ScriptableObject-Klasse** in Unity wird direkt von der Klasse **Object** abgeleitet.
- **Instanzen** dieser Klassen, sowie Klassen, die davon ableiten, werden mit der Methode **CreateInstance** erstellt.
- Das bedeutet, dass Klassen vom Typ **ScriptableObject** auch zur Entwicklungszeit angelegt werden können.
- Klassen, die von ScriptableObject abgeleitet wurden, nennt man in Unity **Assets** (diese können im **Project Browser** verwendet werden und stehen somit dem gesamten Projekt zur Verfügung).

Eindeutige ID: #2227

Verfasser: Christian Steiner

Letzte Änderung: 2020-05-06 20:03