# 数据表使用手册

[Ellan](http://gameframework.cn/archives/author/jiangyin" \o "由Ellan发布) [数据表](http://gameframework.cn/archives/category/module/buildin/datatable) 围观*5236*次 [6 条评论](http://gameframework.cn/archives/250" \l "comments) 编辑日期：2016-10-08 字体：[大](http://gameframework.cn/archives/javascript:;) [中](http://gameframework.cn/archives/javascript:;) [小](http://gameframework.cn/archives/javascript:;)

可以将游戏数据以表格（如 Microsoft Excel）的形式进行配置后，使用数据表模块使用这些数据表。

这里以读取[《创建默认内置格式的数据表》](http://gameframework.cn/archives/235)中创建的数据表为例。

private void DataTableExample()

{

EventComponent eventComponent = GameEntry.GetComponent<EventComponent>();

// 订阅加载数据表相关的事件

eventComponent.Subscribe(UnityGameFramework.Runtime.EventId.LoadDataTableSuccess, OnLoadDataTableSuccess);

eventComponent.Subscribe(UnityGameFramework.Runtime.EventId.LoadDataTableFailure, OnLoadDataTableFailure);

DataTableComponent dataTableComponent = GameEntry.GetComponent<DataTableComponent>();

dataTableComponent.LoadDataTable<DRScene>("Scene", "Assets/DataTables/Scene.txt");

// 注意：不要在这里直接使用刚刚请求加载的数据表，由于资源加载是异步的，所以要在收到加载数据表成功事件后才能使用

}

private void OnLoadDataTableSuccess(object sender, GameEventArgs e)

{

// 数据表加载成功事件

UnityGameFramework.Runtime.LoadDataTableSuccessEventArgs ne = e as UnityGameFramework.Runtime.LoadDataTableSuccessEventArgs;

Log.Info("Load data table '{0}' success.", ne.DataTableName);

// 这里已经可以安全地使用数据表了

DataTableComponent dataTableComponent = GameEntry.GetComponent<DataTableComponent>();

// 获得数据表

IDataTable<DRScene> dtScene = dataTableComponent.GetDataTable<DRScene>();

// 获得所有行

DRScene[] drScenes = dtScene.GetAllDataRows();

// 根据行号获得某一行

DRScene drScene = dtScene.GetDataRow(1); // 或直接使用 dtScene[1]

if (drScene != null)

{

// 此行存在，可以获取内容了

string name = drScene.Name;

string assetName = drScene.AssetName;

int backgroundMusicId = drScene.BackgroundMusicId;

}

else

{

// 此行不存在

}

// 获得满足条件的所有行

DRScene[] drScenesWithCondition = dtScene.GetAllDataRows(x => x.BackgroundMusicId > 0);

// 获得满足条件的第一行

DRScene drSceneWithCondition = dtScene.GetDataRow(x => x.Name == "Main");

}

private void OnLoadDataTableFailure(object sender, GameEventArgs e)

{

// 数据表加载失败事件

UnityGameFramework.Runtime.LoadDataTableFailureEventArgs ne = e as UnityGameFramework.Runtime.LoadDataTableFailureEventArgs;

Log.Warning("Load data table '{0}' failure.", ne.DataTableName);

}

**相关 API 参考手册**

* [DataTableComponent（数据表组件）](http://gameframework.cn/api/class_unity_game_framework_1_1_runtime_1_1_data_table_component.html)
* [IDataTable（数据表接口）](http://gameframework.cn/api/interface_game_framework_1_1_data_table_1_1_i_data_table.html)
* [DataTableBase（数据表基类）](http://gameframework.cn/api/class_game_framework_1_1_data_table_1_1_data_table_base.html)
* [IDataRow（数据表行接口）](http://gameframework.cn/api/interface_game_framework_1_1_data_table_1_1_i_data_row.html)
* 本文固定链接: [http://gameframework.cn/archives/250](http://gameframework.cn/archives/250" \o "数据表使用手册)
* 转载请注明: [Ellan](http://gameframework.cn/archives/author/jiangyin" \o "由Ellan发布) 2016年08月30日 于 [Game Framework](http://gameframework.cn/" \o "访问Game Framework) 发表