目录

**[简介](#_Toc18889_WPSOffice_Level1)** **[1](#_Toc18889_WPSOffice_Level1)**

**[解析规则](#_Toc23043_WPSOffice_Level1)** **[2](#_Toc23043_WPSOffice_Level1)**

**[标识符&对应作用](#_Toc13822_WPSOffice_Level1)** **[3](#_Toc13822_WPSOffice_Level1)**

**[支持类型](#_Toc32635_WPSOffice_Level1)** **[3](#_Toc32635_WPSOffice_Level1)**

**[t5目前都支持，转换配置具体查看通用解析.xls](#_Toc15081_WPSOffice_Level1)** **[4](#_Toc15081_WPSOffice_Level1)**

**[启动程序，对应CommonResource配置](#_Toc28768_WPSOffice_Level1)** **[4](#_Toc28768_WPSOffice_Level1)**

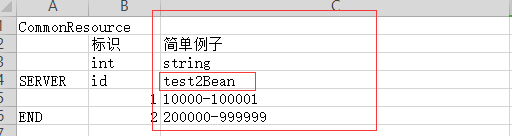
## 

## 简介

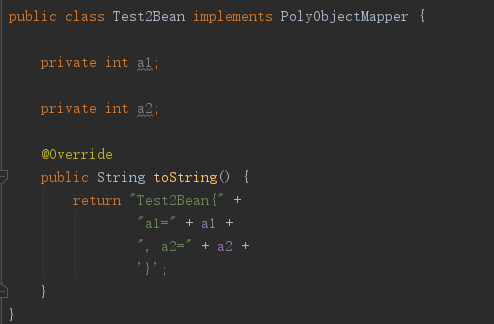
自定义通用解析规则，适用于游戏中的各种数值配置，主要为策划多提供一种新的配置方式，进而解决json配置的臃肿和不方便。

## 解析规则

使用了java的反射机制，先根据配置头的字段对应到配置中的对象，再将对象内的Field将配置反射为对应对象的对象成员，然后再根据不同标识符解析为对应的类型。举个小例子，比如：







在配置中可以直接配置为 10000-100001，10000代表字段a1的值,100001代表字段a2的值

## 标识符&对应作用

- 对象成员分隔符，格式 1-2

, array和list分隔符，格式1,2,3....

{} 对象分隔符，在最外围的可以不加，组合对象需加，格式{1-2-3}

: ; map类型使用，格式 key:value1;key:value2;

@ 多态分隔符，格式 XXX@{1-2-3}

## 支持类型

- 单对象解析

- 对象数组解析

- 成员为对象

- 多个成员为对象

- 数组成员为数组List

- 成员为对象数组

- 成员为对象数组，并且list里边的对象再包含一个list

- 数组成员为map

- 数组成员为map map.value为Object

- 数组成员为map map.value为数组

- 数组成员为map map.value为对象数组 并且其中的对象还会再嵌套一层

- 数组成员为map map.value为单对象

- 数组成员为map map.value为数组对象

- 成员为array数组[] 基础类型

- 成员为array数组[] 数组对象

- 多态

- 枚举

## t5目前都支持，转换配置具体查看通用解析.xls

## 启动程序，对应CommonResource配置