# PublicDataManager实现细节

数据存储类

主要通过直接文件读取（使用MFileStream）和CSV表读取。

以下按表进行介绍。

## LevelTable

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | LevelName | MakerName | LevelFilePath | LevelImagePath |
| Comment | 关卡名称 | 制作者名 | 关卡文件路径（绝对路径) | 关卡封面路径（绝对路径) |

分别从StreamingAssets\Level\Dev和StreamingAssets\Level\User读取

ID、LevelName和MakerName都从路径字符串中解析得到

关卡封面文件（.png）与关卡文件同名

## TilePrefabTable

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | TileType | TileName | MakerName | TilePrefabName | TilePrefabPath |
| Comment | Tile类别（0：背景图，1：可碰撞地形组成，2：不可碰撞地形组成，3：道具，4:NPC,5：敌人 | 名称 | 作者名 | TilePrefab名 | TilePrefab路径(打包后包所在路径） |

第一部分为从TilePrefabTable中读取

若以后制作Mod系统可能会增加其他方式。