# DataConfig2数据来源

DataConfig2是游戏中经常用到的一个配置表，可以理解成是一个单例配置表，配置一些单独的，不易分类或者没必要新开一个表格的一些配置，这些数据都来自于服务器，在登录的协议中会带着下发下来，因此每次登录都会解析。

## 历史

最早的DataConfig2类，是从cocos项目翻译来的，当时里面的每一个解析，客户端都要写对应的代码去处理，用起来不是很方便。后来让客户端去做了优化，由于服务器下发的数据都是json格式，因此让客户端代码直接通过序列化和反序列化的方式直接做了解析。

其中的一些开关，主要来自服务器的functionon表，这里也做了特殊处理，具体可以参考DataConfig2类的initFromDict和ToObject方法；

## 现状

现在在使用这个类的时候，客户端不需要操心如何解析，只要把自己的要的参数的key和类型写在定义中，就可以自动完成解析，但是有一些需要注意的地方：

1. 服务器并不是直接序列化解析的，因此还需要手动编写，经常找服务器的时候，他们会不知道这个逻辑，所以可以提供一些这个里面以前的关键字帮服务器回忆一下；
2. 由于上一条原因，服务器下发的时候也会存在逻辑概念上的和客户端的不匹配，有时候服务器下存在表中的是一个Map，Key一般都是k1，k2这种，下发的代码特殊写了，可能就变成另一个类型比如bool，所以要特别注意；
3. 客户端最重要的是要注意开关，CCCommonUtils.checkIsOpenByKey这个接口，读取的就是DataConfig2中的bool开关集合；