



河 博客园

MirzkisD1Ex0

博客园 首页 新随笔 新文章 联系 管理 订阅 🔤

随笔-18 文章-0 评论-0 阅读-424

[ToneTuneToolkit][017]"Unity-Json"序列化与反序列化

#region Environment Windows 10 21H1 Unity 2020.3.15f1c1 LTS VSCode 1.58.2

// ToneTune Toolkit 下载地址

// https://github.com/MirzkisD1Ex0/ToneTuneToolkit.git

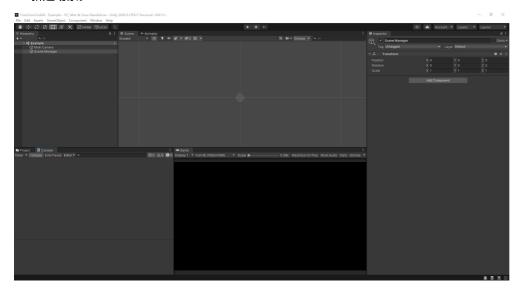
#endregion

借助Newtonsoft.dll中的库完成json的序列化及反序列化。

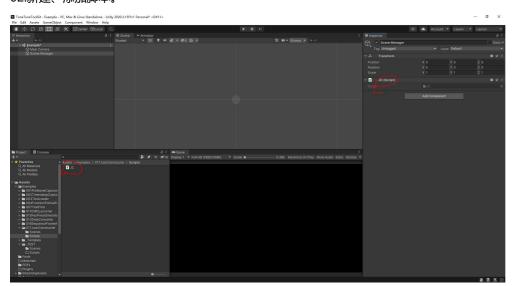
比如说可以用来组个json发给天气api,然后将收到的json反序列化,再把天气结果显示出来。

// 需要使用ToneTuneToolkit插件

01.新建场景。



02.新建、添加脚本。



公告

昵称: MirzkisD1Ex0

园龄: 8个月 粉丝: 0 关注: 0

<	2021年8月					>		
日	_	=	Ξ	四	五	六		
1	2	3	4	5	6	7		
8	9	10	11	12	13	14		
15	16	17	18	19	20	21		
22	23	24	25	26	27	28		
29	30	31	1	2	3	4		
5	6	7	8	9	10	11		

搜索

找找看
谷歌搜索

常用链接

我的随笔 我的评论 我的参与 最新评论 我的标签

我的标签

Unity ToneTuneToolkit(18)

随笔分类

Unity ToneTuneToolkit(18)

随笔档案

2021年8月(1) 2021年7月(17)

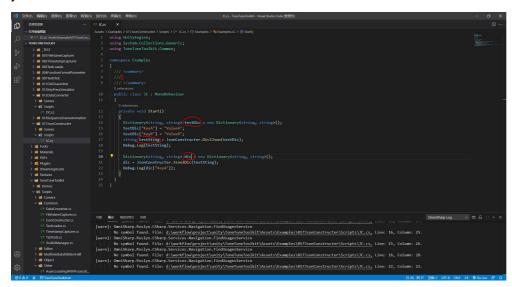
阅读排行榜

- 1. [ToneTuneToolkit][010]"com.unity.collab-pro xy"问题修复(76)
- 2. [ToneTuneToolkit][001]获取指定目录下所有某 类型文件的名称(67)
- 3. [ToneTuneToolkit][005]"Sentinel key not foun d (H0007)"问题修复(52)
- 4. [ToneTuneToolkit][008]Unity程序多屏显示设置 方法(31)
- 5. [ToneTuneToolkit][002]获取时间戳及日期时间 转换(26)

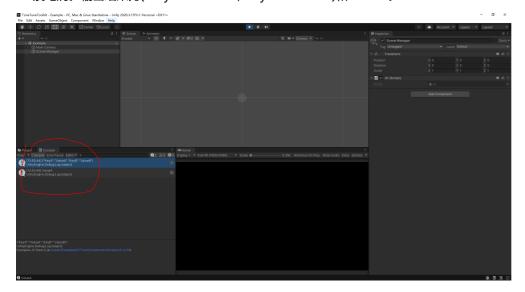
03.脚本中创建了一个字典并赋了值,将字典转化为json字符串后输出到控制台中。

第二步是将json字符串再转化为字典,并将其中一个键值输出到控制台中。

```
using UnityEngine;
using System.Collections.Generic;
using ToneTuneToolkit.Common;
namespace Examples
/// <summary>
///
/// </summary>
 public class JC: MonoBehaviour
  private void Start()
  {
   Dictionary<string, string> testDic = new Dictionary<string, string>();
   testDic["KeyA"] = "ValueA";
   testDic["KeyB"] = "ValueB";
   string testSting = JsonConstructer.Dic2Json(testDic);
   Debug.Log(testSting);
   Dictionary<string, string> dic = new Dictionary<string, string>();
   dic = JsonConstructer.Json2Dic(testSting);
   Debug.Log(dic["KeyA"]);
```



04.没毛病。输出结果为{"KeyA":"ValueA","KeyB":"ValueB"}和ValueA。



#region Introduction

此工程位于Github,遵从MPLv2.0协议,请根据需求使用。Pull完记得点个Star!

文章仅作抛砖引玉之用,希望能够借此给予寻求思路的开发者们一些灵感。

此教程系列曾属于"Unity The Great",但由于"Tone Tune Tookit"的诞生,开发组决定将两个系列进行合并。

如果内容中出现了语混序乱、错鳖字、缺少标点符号的情况还请见谅

互联网精神永存。

Hooray!!!

#endregion

#region Developer

[团队代言人博客]

// https://www.cnblogs.com/mirzkisd1ex0/

[开发者邮箱]

// dearisaacyang@outlook.com

[开发者微信]

// wxid_63t8w3035kvp22

[开发者企鹅]

// 2957047371

#endregion

分类: Unity ToneTuneToolkit

标签: Unity ToneTuneToolkit





MirzkisD1Ex0

关注 - 0

粉丝 - 0

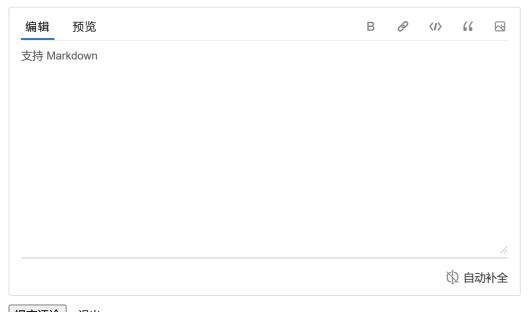
) C

«上一篇: [ToneTuneToolkit][016]UnityUGUI多图序列帧动画制作

posted on 2021-08-02 13:56 MirzkisD1Ex0 阅读(0) 评论(0) 编辑 收藏 举报

刷新评论 刷新页面 返回顶部

发表评论



提交评论 退出

[Ctrl+Enter快捷键提交]

【推荐】大型组态、工控、仿真、CAD\GIS 50万行VC++源码免费下载!

编辑推荐:

- ·聊聊【向上管理】中的"尺度"
- ·一个故事看懂进程间通信技术
- ·记一次 .NET 某云采购平台API 挂死分析
- ·利用 PGO 提升 .NET 程序性能
- · 我给鸿星尔克写了一个720°看鞋展厅

最新新闻:

- · 互联网巨头打响 "适老化" 战役
- ·通过上市聆讯, 网易云音乐是"版权令"后的最大赢家吗?
- · 799元! 一加Buds Pro明日首销: 降噪效果超AirPods Pro
- ·Zoom同意支付8500万美元了结侵犯用户隐私集体诉讼
- ·股价暴跌70%!新东方紧急公告:取消董事会会议及业绩发布
- » 更多新闻...

Copyright © 2021 MirzkisD1Ex0 Powered by .NET 5.0 on Kubernetes