

MirzkisD1Ex0

博客园 首页 新随笔 新文章 联系 管理 订阅 🔤

随笔-17 文章-0 评论-0 阅读-403

[ToneTuneToolkit][002]获取时间戳及日期时间转换

#region Environment

Windows 10 21H1

Unity 2020.3.15f1c1 LTS

VSCode 1.58.2

// ToneTuneToolkit Git URL

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

#endregion

因为从网络上获取时间戳需要解析json,因此需要引用Newtonsoft库(用字典而不引用库也可以)。

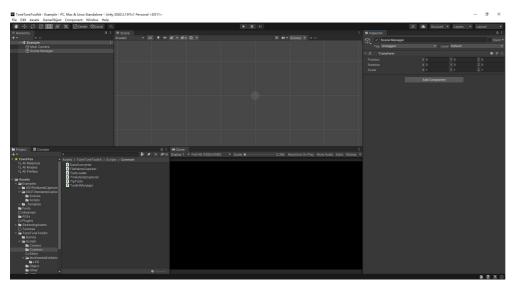
放弃使用WWW,而选择了使用UnityWebRequest-Get。

从网络获取时间戳:由Taobao提供时间戳,然后用Newtonsoft解析json,debug出时间戳及转换后的日期。

从本地获取时间戳: 获取系统时间戳, debug出时间戳及转换后的日期。

内容不多,希望能够帮到诸位。

01.新建场景。



02.新建脚本,呃……还要挂上TTT插件内的TimestampCapturer脚本。

从本地获取时间戳是静态方法,可以直接从类中调用,如果只需要从本地获取时间戳的话,这个脚本不需要挂在对象上。

但从网络获取时间戳需要用到协程,无法(也许是编写者技艺不精)写成静态方法,所以 为了调用协程,把TimestampCapturer写成了单例。

公告

昵称: MirzkisD1Ex0

园龄: 8个月 粉丝: 0

关注: 0

	六
日 一 二 三 四 五	
27 28 29 30 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	31
1 2 3 4 5 6	7

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(3)

随笔分类

Unity ToneTuneToolkit(3)

随笔档案

2021年7月(1)

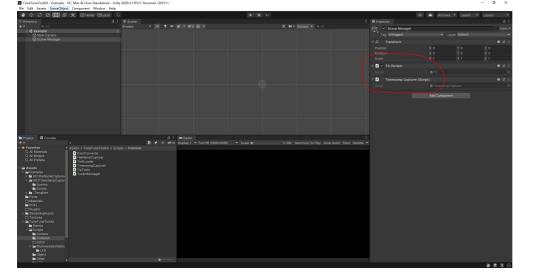
2021年6月(12)

2021年5月(3)

2020年12月(1)

阅读排行榜

- 1. <UnityIsPower><010>"com.unity.collab-prox y"问题修复(73)
- 2. [ToneTuneToolkit][001]获取指定目录下所有某类型文件的名称(64)
- 3. <UnityIsPower><005>"Sentinel key not foun d (H0007)"问题修复(49)
- 4. <UnityIsPower><008>Unity程序多屏显示设置 技巧(30)
- 5. [ToneTuneToolkit][002]获取时间戳及日期时间 转换(26)

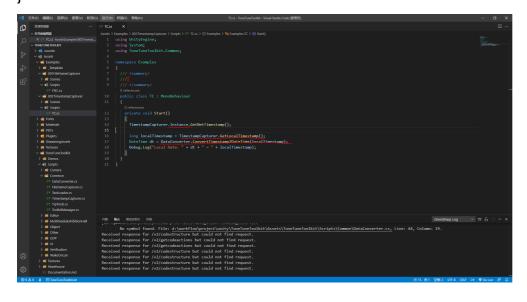


03.新建脚本内容如下,需要引用TTT插件的Common,用到了**TimestampCapturer**功能和 **DataConverter**功能。

using UnityEngine;

```
using System;
using ToneTuneToolkit.Common;

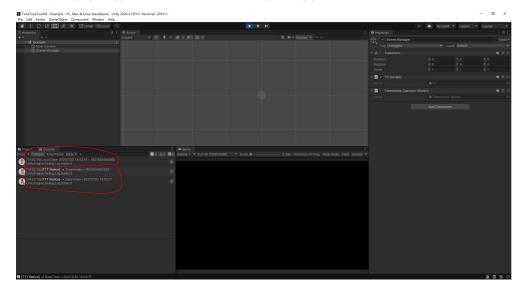
namespace Examples
{
    /// <summary>
    ///
    /// </summary>
    public class TC : MonoBehaviour
    {
        private void Start()
        {
            TimestampCapturer.Instance.GetNetTimestamp();
            long localTimestamp = TimestampCapturer.GetLocalTimestamp();
            DateTime dt = DataConverter.ConvertTimestamp2DateTime(localTimestamp);
            Debug.Log("Local Date: " + dt + " = " + localTimestamp);
        }
    }
}
```



由第三步的代码中可见,本地获取时间戳不需要通过协程,也没有网络请求的步骤,所以 localTimestamp可以在接收到返回值后立刻进行下一步操作,

但从网络中获取时间戳的话,无法立刻从协程中获取返回值,强行操作只会null报错……除非把后续的代码全都写在协程中,等wait结束后再进行下一步。

有关协程和网络请求的问题对编写者产生了很大的困扰。



#region Introduction

此工程位于Github,遵从MPLv2.0协议,请根据需求使用,Pull完记得给个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













MirzkisDTEXU 关注 - 0

粉丝 - 0

0 0

«上一篇:[ToneTuneToolkit][001]获取指定目录下所有某类型文件的名称

» 下一篇: <UnityIsPower> < 003>获取文本文件中指定行的字符串

posted on 2021-05-21 11:40 MirzkisD1Ex0 阅读(26) 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

_ _ _ _

编辑 预览 支持 Markdown

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!

【推荐】阿里云云大使特惠:新用户购ECS服务器1核2G最低价87元/年

【推荐】投资训练营:一杯咖啡的价格,教你学会投资,增加被动收入

【推荐】加州大学伯克利分校高管教育:大数据与数学科学-在线课程

【推荐】和开发者在一起: 华为开发者社区, 入驻博客园科技品牌专区

编辑推荐:

- ·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
- ·带团队后的日常 (三)
- · 你为什么不想向上汇报?
- ·传统.NET 4.x应用容器化体验 (4)



最新新闻:

- ·揭秘"短视频创业":一年亏50万,一个人就是一支团队
- ·小米与华为的十字路口
- · 想要颠覆星巴克? 没那么容易 | 财报详解
- · 重返影像巅峰! 华为P50系列十问十答
- ·来了! 微软推Win11 Build 22000.100预览版更新 更流畅
- » 更多新闻...

Copyright © 2021 MirzkisD1Ex0 Powered by .NET 5.0 on Kubernetes