


MirzkisD1Ex0

博客园 首页 新随笔 新文章 联系 管理 订阅 

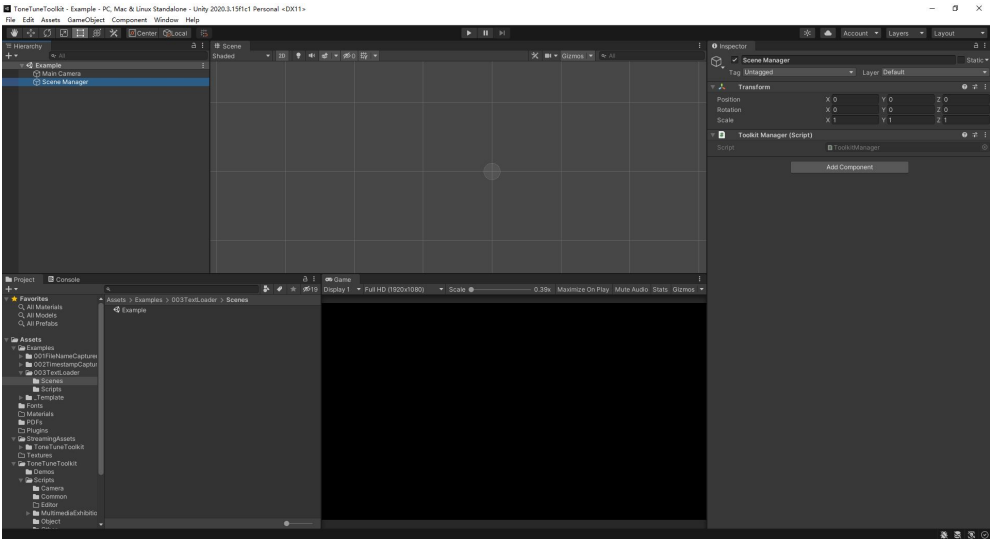
随笔- 17 文章- 0 评论- 0 阅读 - 404

[ToneTuneToolkit][003]获取txt/json文件中指定的内容

#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

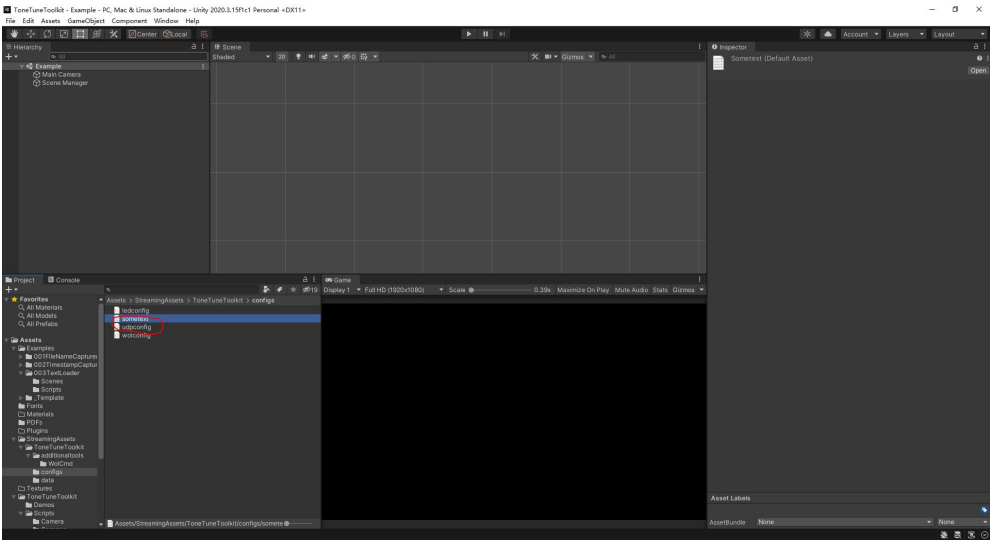
一个简单的工具。
可以读取指定文本文档中的某一行。
可以读取json文件中的某一个键的值。

01.新建场景。



02.准备两个测试用的文件，一个txt文本，一个json文件。

因为这是TTT插件的特定文件夹，其路径已在TTT管理脚本中声明。



公告

昵称： MirzkisD1Ex0
园龄： 8个月
粉丝： 0
关注： 0

< 2021年7月 >						
日	一	二	三	四	五	六
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	26	27	28	29	30	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(4)

随笔分类

Unity ToneTuneToolkit(4)

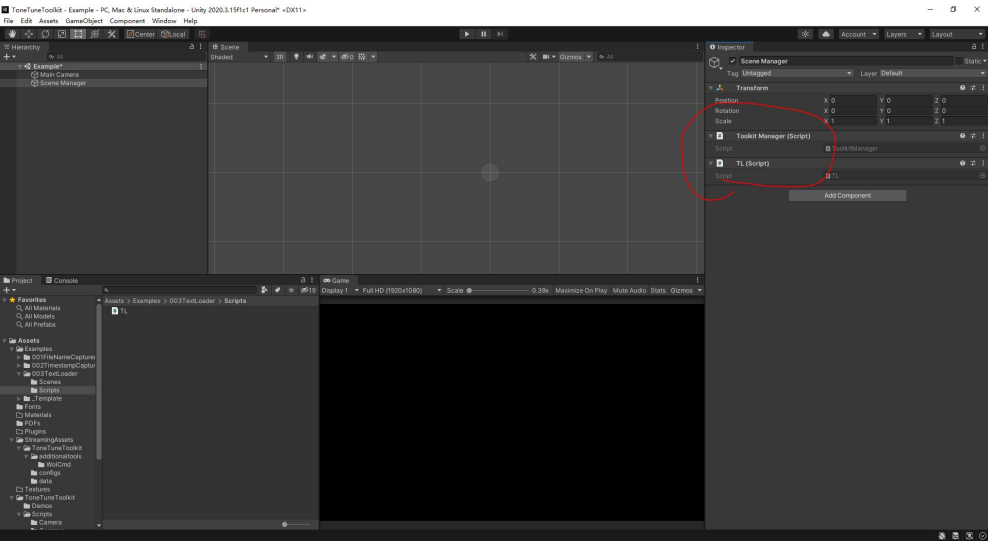
随笔档案

2021年7月(4)
2021年6月(12)
2021年5月(1)

阅读排行榜

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

03.将TTT的管理脚本添加到对象上，再新建一个新的脚本。



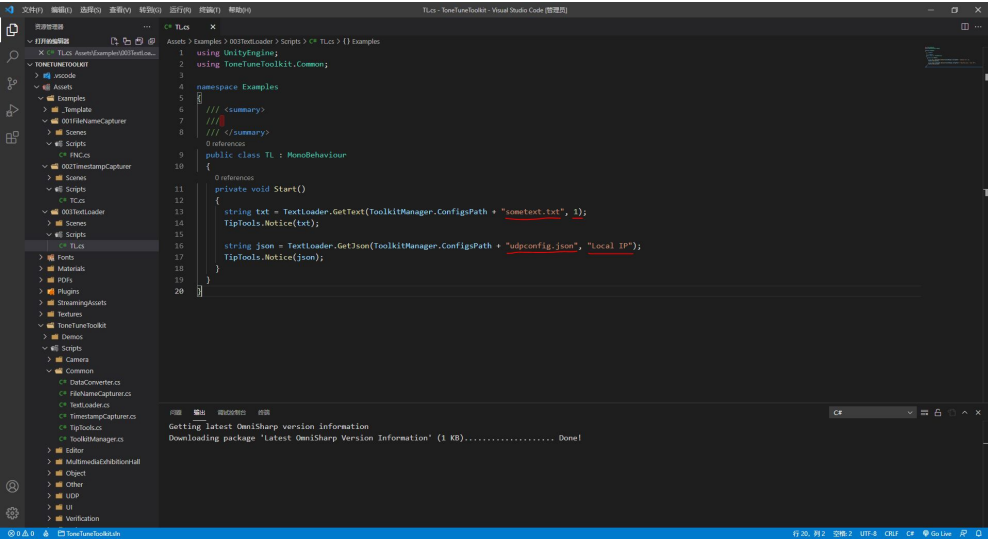
04.新建脚本内容如下，引用TTT插件，通过TextLoader功能获取文件内容并显示在控制台中。

具体实现方法请查阅插件内脚本。

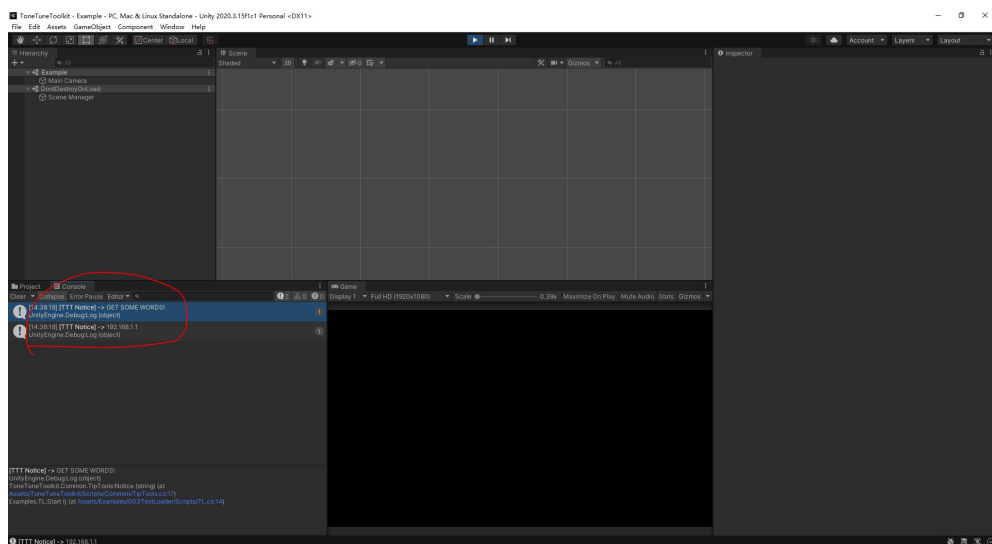
using UnityEngine;
using ToneTuneToolkit.Common;

namespace Examples

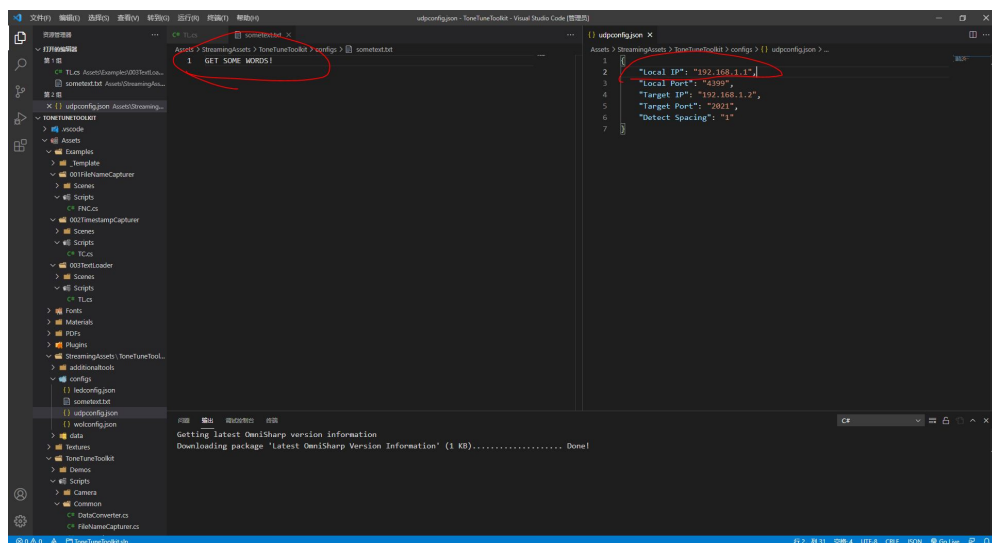
```
{  
    /// <summary>  
    ///  
    /// </summary>  
    public class TL : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            string txt = TextLoader.GetText(ToolkitManager.ConfigsPath + "sometext.txt", 1);  
            TipTools.Notice(txt);  
  
            string json = TextLoader.GetJson(ToolkitManager.ConfigsPath + "udpconfig.json",  
"Local IP");  
            TipTools.Notice(json);  
        }  
    }  
}
```



05.正确添加脚本和依赖后，运行场景，控制台中将显示读取内容。



06.确认一下读取的内容是否正确~没毛病~



#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 Toolkit”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、错别字、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

好文要顶

关注我

收藏该文



MirzkisD1Ex0

关注 - 0

粉丝 - 0

0

0

« 上一篇: [ToneTuneToolkit][002]获取时间戳及日期时间转换

» 下一篇: <UnityIsPower> <004>函数的函数形参

posted on 2021-07-30 15:00 MirzkisD1Ex0 阅读(14) 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

B



支持 Markdown

自动补全

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)

BerkeleyExecEd
数据科学 · 在线高管课程

最新新闻:

- 比起上市, 小红书更应去去滤镜

- 买临期食品的年轻人，在向“吃喝内卷”低头
- 他们到虾米音乐“坟前”报喜
- 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
- » 更多新闻...