



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。

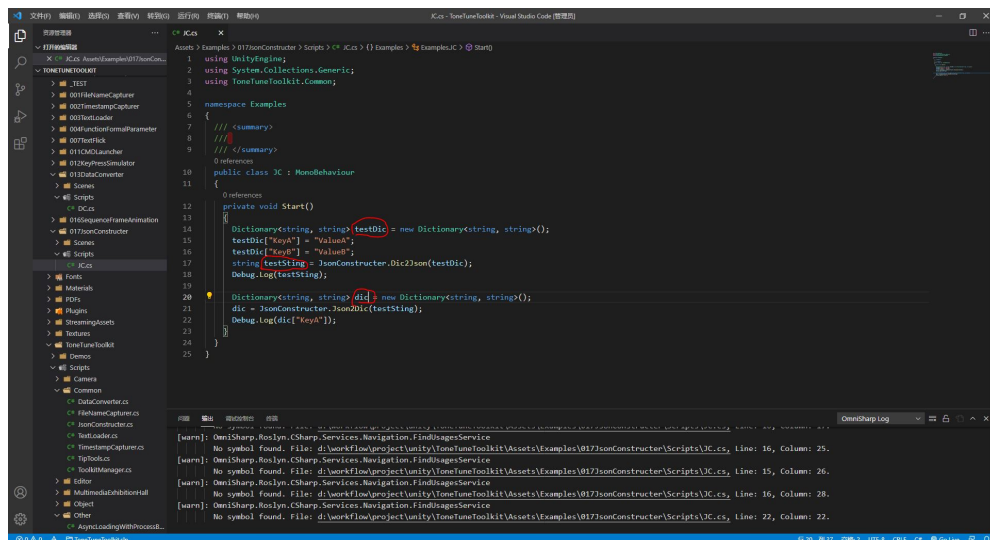
第二步是将json字符串再转化为字典，并将其中一个键值输出到控制台中。

```
using UnityEngine;
using System.Collections.Generic;
using ToneTuneToolkit.Common;
```

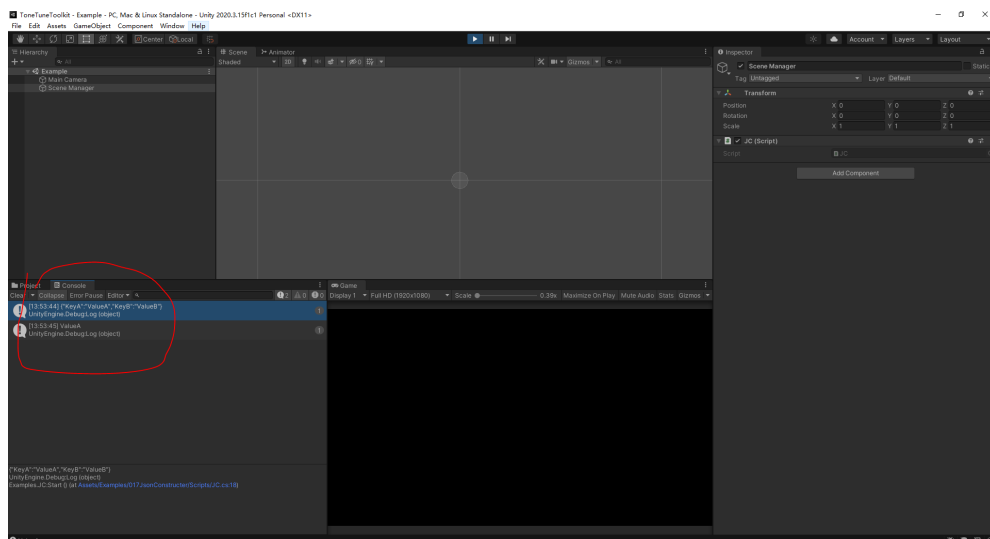
namespace Examples

```
{
    /// <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 = JsonConstructor.Dic2Json(testDic);
            Debug.Log(testSting);

            Dictionary<string, string> dic = new Dictionary<string, string>();
            dic = JsonConstructor.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 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、错罄字、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](mailto: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][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

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!

**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...