


# MirzkisD1Ex0

博客园 首页 新随笔 新文章 联系 管理 订阅 

随笔- 14 文章- 0 评论- 0 阅读 - 184

## <UnityIsPower> <003> 获取文本文件中指定行的字符串

#region Environment

Windows 10

Unity 2020.3.12f1c1 LTS

VSCode 1.57.1

<https://github.com/MirzkisD1Ex0/UnityIsPower>

#endregion

一个简单的，可以读取文本文档的函数。

可以读取某个路径中的txt文档，获取其中某一行的字符串。

01.新建场景、脚本，将脚本挂在某个对象上。

## 公告

昵称: MirzkisD1Ex0

园龄: 7个月

粉丝: 0

关注: 0

< 2021年6月 >						
日	一	二	三	四	五	六
30	31	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	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10

## 搜索

找找看

谷歌搜索

## 常用链接

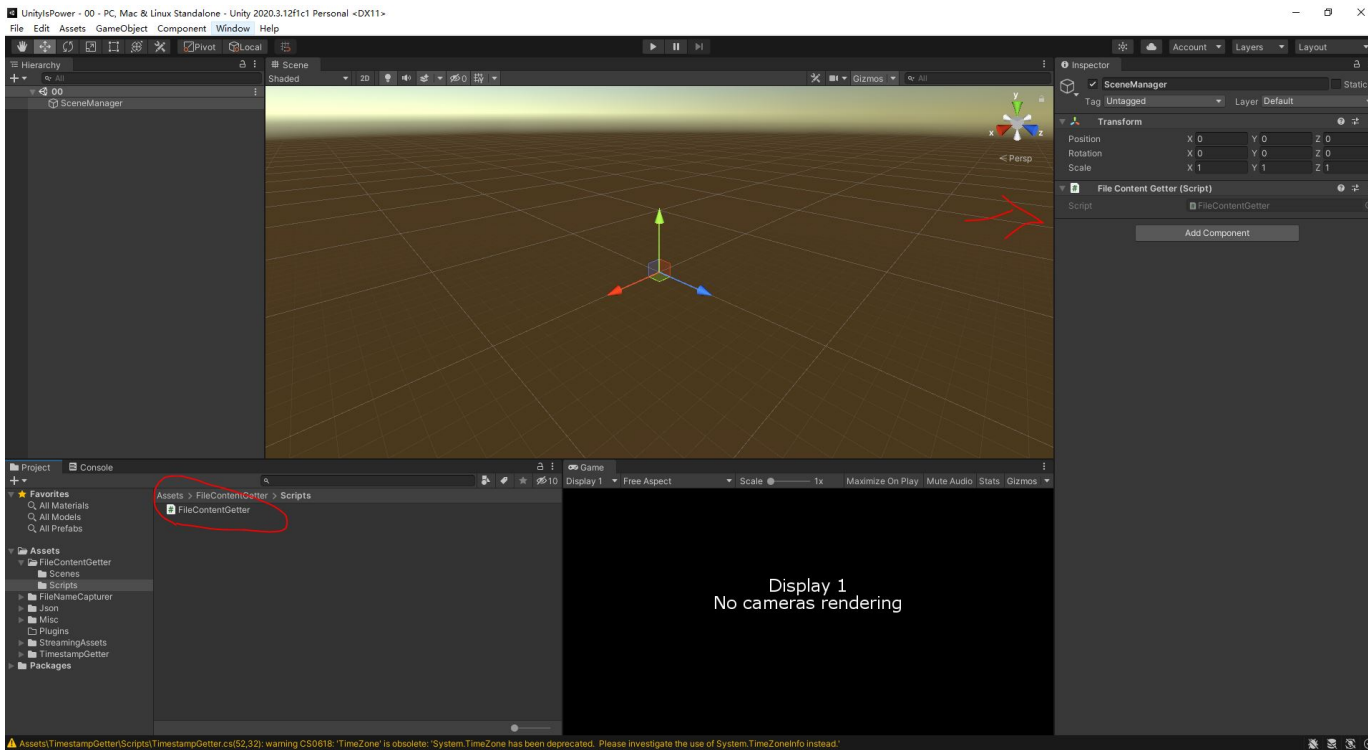
我的随笔

我的评论

我的参与

最新评论

我的标签



## 随笔档案

2021年6月(10)

2021年5月(3)

2020年12月(1)

## 阅读排行榜

1. <UnityIsPower> <001> 获取指定目录下指定类型的所有文件的名称(55)
2. <UnityTheGreat> <010> com.unity.collab-proxy 报错解决方案(24)
3. <UnityTheGreat> <005> "Sentinel key not found (H0007)" 问题修复(15)
4. <UnityIsPower> <002> 利用 UnityWebRequest 获取时间戳及日期时间转换(15)
5. <UnityTheGreat> <008> 单程序多显示器设置技巧(12)

02.复制粘贴复制粘贴改改改。

using UnityEngine;

using System.IO;

namespace FileContentGetter

```
{  
    /// <summary>  
    /// 文件内容获取器  
    /// </summary>  
    public class FileContentGetter : MonoBehaviour  
    {  
        /// <summary>  
        /// 读取文本内容  
        /// </summary>  
        /// <param name="url">文件路径</param>
```

```

/// <param name="line">要读取的文件行数</param>
/// <returns></returns>
public static string GetFileContent(string url, int line)
{
    string[] tempStringArray = File.ReadAllLines(url);
    if (line > 0)
    {
        return tempStringArray[line - 1];
    }
    else
    {
        return null;
    }
}
}

```

03.再写一个测试用脚本挂在任意对象上。

```
using UnityEngine;
```

```

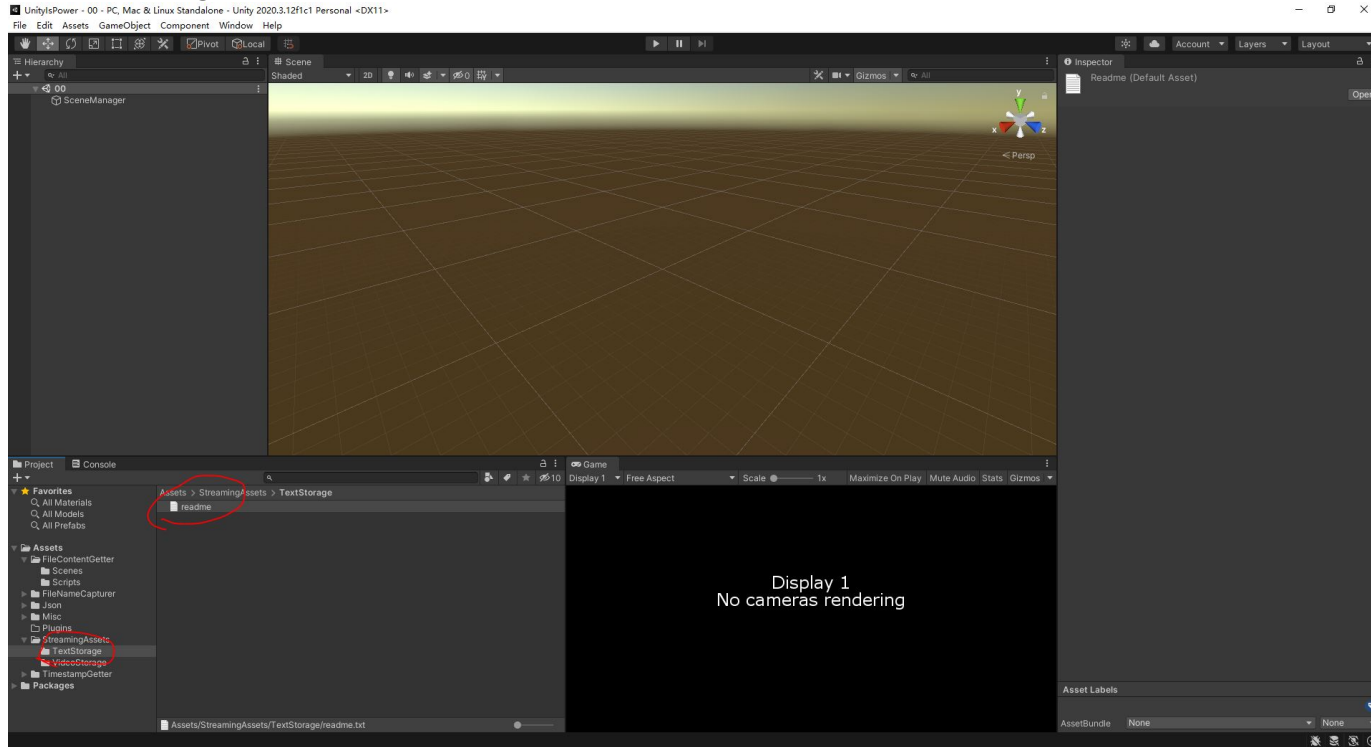
/// <summary>
/// 文件读取测试
/// </summary>
namespace FileContentGetter
{
    public class Test : MonoBehaviour
    {
        private void Start()
        {
            string path = Application.streamingAssetsPath + "/TextStorage/" + "readme.txt"; // 文件
            string content = FileContentGetter.GetFileContent(path, 1); // 读取第一行
            Debug.Log(content);
        }
    }
}

```

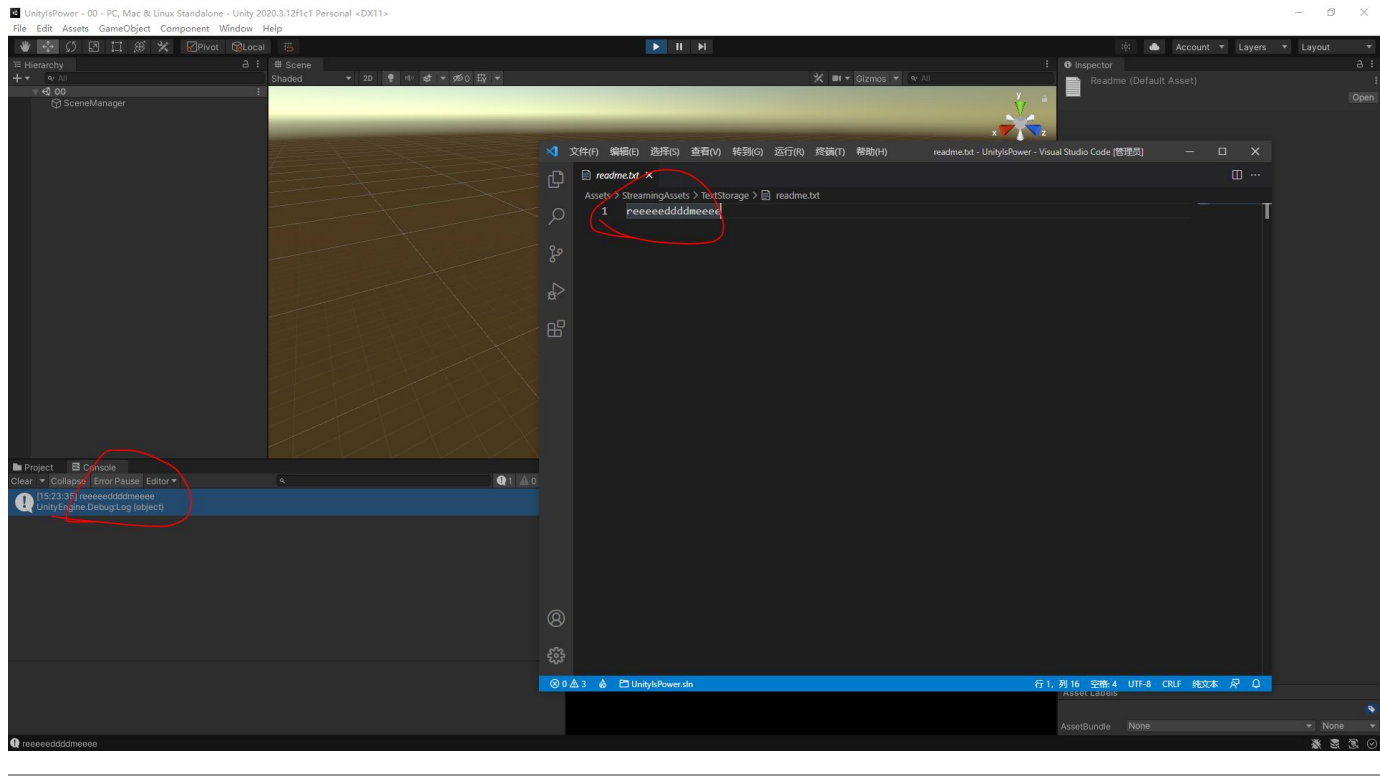
路径记得带后缀名

```
}  
}
```

#### 04.在StreamingAssets中新建一个文本文件，在第一行胡乱打些字。



#### 05.运行场景，读取文件，内容一致。注意不要填错路径.....可以先Debug路径确认一下。



## #region Notes

本教程仅为抛砖引玉之用，希望能够借此给予寻求思路的开发者们一些收获。

如果文章中出现了语混序乱、错别字、缺少标点符号的情况还请见谅

本工程在Github上完全开源，请随意取用。

## #endregion

好文要顶

关注我

收藏该文







MirzkisD1Ex0

关注 - 0

粉丝 - 0

0

0

« 上一篇: <UnityIsPower> <002>利用UnityWebRequest获取时间戳及日期时间转换





» 下一篇: <UnityTheGreat> <004>带有"方法形参"的函数

posted on 2021-05-21 12:55 MirzkisD1Ex0 阅读(12) 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】百度智能云618年中大促，限时抢购，新老用户同享超值折扣
- 【推荐】大型组态、工控、仿真、CAD\GIS 50万行VC++源码免费下载!
- 【推荐】618好物推荐：基于HarmonyOS和小熊派BearPi-HM Nano的护花使者
- 【推荐】阿里云爆品销量榜单出炉，精选爆款产品低至0.55折

#### 编辑推荐：

- 高性能队列设计
- .Net Core with 微服务 - Seq 日志聚合
- 嵌入式行业入行3年的一点小感想
- 解 Bug 之路 - ZooKeeper 集群拒绝服务
- Web 动画原则及技巧浅析

#### 最新新闻：

- 取消三缸机！理想ONE全新车型X01谍照曝光
  - OPPO ColorOS 11保持流畅的秘密揭开：防卡顿引擎加持 自动碎片化整理
  - 特斯联与T11宣布战略合作，共建直播生鲜超市
  - B站用户的极致爱恨
  - 谷歌全球第一家线下零售店开业：苹果的影子、谷歌的内核
- » 更多新闻...