/\*Unity路径操作

\* 1.在项目根目录中创建Resources文件夹来保存文件

\* 可以使用Resources,Load("文件名字（注：不包括文件后缀名）")；把文件夹中的对象加载出来

\* 注：此方法可实现对文件实施“增删查找”等操作，但打包后不可以更改了

\*

\* 2.直接放在项目根路径下来保存文件

\* 在直接使用Applica.dataPath来读取文件进行操作

\* 注：移动端是没有访问权限的

\*

\* 3.在项目根目录中创建StreamingAssets文件夹来保存文件

\* 可使用Applica.dataPath来读取文件进行操作，无法写入

\* 直接使用Application.streamingAssetsPath来读取文件进行操作

\* 注：此方法在PC/Mac电脑中可实现对文件实施“增删查找”等操作，但在移动端只支持读取操作

\*

\* 4.使用Application.persistentDataPath来操作文件

\* 该文件存在手机沙盒中，因为不能直接存放文件，

\* a.通过服务器直接下载保存到该位置，也可以通过Md5码对比下载更新新的资源

\* b.没有服务器的，只有间接通过文件流的方式从本地读取并写入Application.persistentDataPath文件下，然后通过Application..persistentDataPath来读取操作

\* 注：在PC/Mac电脑以及Ipad、Iphone都可对文件进行任意操作，另外在IOS上该目录下的东西可以被ICloud自动备份

\*

\* 5.使用Application.temporaryCachePath来操作文件

\* 操作方式和Application.persistentDataPath类似。除了在IOS上不能被ICloud自动备份

\*

\* 6./sdcard/..路径

\* 表示Android手机的SD卡根目录

\*

\* 7./storage/emulated/0/...路径

\* 表示Android手机的内置存储根目录

\*

\*/

