

数据序列化

1. 简述:

将一个变量的数据“转化为”字符串——但并不是类型转换。

目的将字符串存储起来，以后反序列化回来

比如：保留场景及当前的所有装备、武器、服装

2. 序列化: `$str = serialize($变量);`

`$str`一般存在文件或数据库

`file_put_contents(“文件路径”,str);`

3. 反序列化: `$str = file_get_contents(“文件路径”);`

`$v1 = unserialize($str);`//此时v1可能是某个对象、资源

4. 相关魔术方法

(1) 对某一个对象序列化(自动调用)

`__sleep() {};`

(2) 对某个对象反序列化

`__wakeup() {};`

注：反序列化一个对象时，已具备了对应类声明

`__sleep()`方法可进行一些资源的清理工作，并返回一个数组

该数组可存储一些想进行序列化的对象的属性(挑选部分属性进行序列化存储)

`__wakeup()`方法中，可进行某些数据恢复工作，之前序列化过数据库连接资源。需要重新连接数据库、设定编码等

5. 其他魔术常量、魔术方法

`__CLASS__`:所在类名，相当于`get_class($this);`

`__METHOD__`:所在方法名

`__invoke() {}`:企图用类实例调用方法时触发，可以做提示，也可以调其他方法