

# ExcelToScriptableObject

## 提示

该package是为了导入大量数据做的 使用不是很方便 需要自己改动写ScriptableObject赋值代码适配自己的需求。

## 导入Package

Assets/Import Package/Custom Package 选择包导入

## 使用

首先找到脚本**ExcelToScriptableObject**，对方法GetScriptableObjects初始化物体赋值进行修改，每个人初始化的物体属性不同所以需要根据自己需要进行修改。package中有示例。可看后面代码详解。

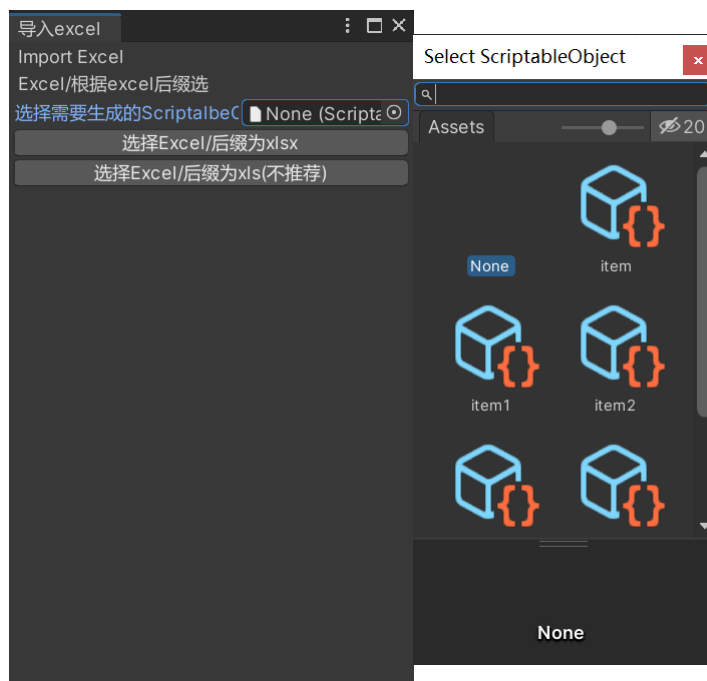
Unity上方导航栏中找到ExcelTool，点击选择Import，出现面板如下图左一所示

选择需要生成的ScriptableObject，出现右图所示界面，选择想要生成的ScriptableObject

再选择excel，**非常不建议使用xls**，会出现无法初始化list等问题。

**重复导入确保删除之前的生成的ScriptableObject，否则会出现问题，如导入的数据未改变等。**

解决方案：去文件管理器删除再重新生成



## 代码详解

## 重写赋值部分

`DataRowCollection` 可视为二维string数组

```
DataRowCollection data = ReadExcel(excelpath, out int col, out int row, type);

Item item = ScriptableObject.CreateInstance<Item>();//创建脚本实例

//给数据赋值 data[i][j]表示为excel第i行第j个格子里的内容，tostring转换为string类型
//从string转int float 可用 int.TryParse float.Parse 将string类型转int float
item.itemName = data[i][0].ToString();
int.TryParse(data[i][1].ToString(), out item.times);
item.list = new List<string>(data[i][2].ToString().Split(';'));

//保存第一个参数为gameObject，需要保存的物体，第二个为保存地址 注意包括保存物体的名字
AssetDatabase.CreateAsset(item, "Assets/Items/item" + i + ".asset");
```

## 窗口

```
public class ExcelWindow : EditorWindow
{
    public ScriptableObject source;

    [MenuItem("ExcelTool/Import")]
    public static void OnInit()
    {
        //创建窗口 泛型参数为创建窗体的脚本 需要继承EditorWindow 类似挂载在物体上的脚本
        //需要继承MonoBehaviour
        //第一个参数string:标题 第二个参数bool:是否聚焦
        GetWindow<ExcelWindow>("导入excel", true);
    }

    //绘制UI
    public void OnGUI()
    {
        //开始一行 和EndHorizontal配套使用
        GUILayout.BeginHorizontal();
        //显示一个标签
        GUILayout.Label("Import Excel");
        GUILayout.EndHorizontal();

        GUILayout.BeginHorizontal();
        GUILayout.Label("Excel/根据excel后缀选");
        GUILayout.EndHorizontal();

        //第一个参数: 显示一个字段前的标签 第二个参数:字段显示的对象 第三个参数:可选择的
        //类型 第四个参数: 是否可选择场景(Scene)中的对象
        source = (ScriptableObject)EditorGUILayout.ObjectField("选择需要生成的ScriptableObject脚本", source, typeof(ScriptableObject), false);

        //创建button 点击button变为true 运行里面的代码
        if (GUILayout.Button("选择Excel/后缀为xlsx"))
        {
            //打开一个文件夹 第一个参数: title 第二个: 打开的路径 第三个: 可选择的文件种
            //类 适配后缀
        }
    }
}
```

```

        string filePath = EditorUtility.OpenFilePanel("选择Excel/后缀为
xlsx", Application.dataPath, "*xlsx");
        ExcelToScriptableObject.GetScriptableObjects(filePath,
source, ExcelType.xlsx);
        //Debug.LogError("filePath"+filePath);
    }
    if (GUILayout.Button("选择Excel/后缀为xls(不推荐)"))
    {
        string filePath = EditorUtility.OpenFilePanel("选择Excel/后缀为
xls", Application.dataPath, "*xls");
        ExcelToScriptableObject.GetScriptableObjects(filePath, source,
ExcelType.xls);
    }
}
}
}

```

## 使用过程中可能出现的问题

不建议使用xls，大概出问题，做的时候用xls测试生成list完全无法生成成功 甚至string 赋值也有问题 可能是我没弄懂 总之xlsx测试就完全没问题

- 重新导入文件值没变化  
删除之前生成的ScriptableObject 再重试
- 选择ScriptableObject 时没有我想要生成的  
使用前需要先创建一个ScriptableObject实例，指右键Create，不是ScriptableObject C#脚本

## 参考

[Unity实用功能之读写Excel表格 | 8月更文挑战 - 掘金\(juejin.cn\)](http://juejin.cn)

[\(31条消息\) Unity Excel 文件读取和写入PassionY的博客-CSDN博客Unity读取excel文件](#)

[Unity知识记录--自动处理大量数据导入，生成ScriptObject（制作UI界面） - 哔哩哔哩\(bilibili.com\)](https://www.bilibili.com)