

cocos2d-x v3.x版本 json文件的解析

Json文件如下:

```
{
    "tiles" : [ [1, 0, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 ],
                 [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 ],
                 [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 ],
                 [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 ],
                 [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 ],
                 [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 ],
                 [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 ],
                 [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 ],
                 [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 ],
                 [1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 ] ],

    "targetScore" : 1000,
    "moves" : 15
}
```

注意: 最后一个数据不要加逗号!!

0.头文件

```
#include "json/rapidjson.h"
#include "json/document.h"
```

1.获取json文件的路径

```
string strPath = FileUtils::getInstance()-
>fullPathForFilename(strName); //strName为文件名, 比如 "Level_0.json"
```

2.读取文件

```
unsigned char* ch = FileUtils::getInstance()->getFileData(strPath,
"r", &size); //size为文件的字节数
```

3.创建一个string

```
string data = string((const char*)ch,size);
```

4.定义document对象

```
Document m_doc;
```

5.解析字符串, 并将结果存入m_doc

```
m_doc.Parse<0>(data.c_str());
```

6.检错

```
if (m_doc.HasParseError())
{
    CCLOG("GetParseError: %s\n",m_doc.GetParseError());
}
```

7.根据关键字取值

```
rapidjson::Value &valArray = m_doc["tiles"];
```

8.判断值类型是否与预期相同

```
if(valArray.IsArray())//判断是否为数组类型
valArray.IsString(),valArray.IsInt()...
{
    //操作
}
```

9.对二维数组的操作

```
if(valArray.IsArray())//判断是否为数组
{
    for (int i = 0; i < valArray.Capacity(); i++)
    {
        rapidjson::Value&valInnerArray = valArray[i];//json第i行
        if(valArray.IsArray())//判断是否为数组
        {
            for (int j = 0; j < valInnerArray.Capacity(); j++)
            {
                rapidjson::Value&valInt = valInnerArray[j];//
                CCLOG("tile[%d][%d] = %d",i,j,valInt.GetInt());
                if (0 == i && 1 == j)
                {
                    valInt.SetInt(13);//设置新的数据
                    CCLOG("new tile[%d][%d] =
%d",i,j,valInt.GetInt());
                }
            }
        }
    }
}
```

部分结果截图如下：将第一行第二列的0变成了13

```
tile[0][0] = 1
tile[0][1] = 0
new tile[0][1] = 13
tile[0][2] = 1
tile[0][3] = 1
tile[0][4] = 1
tile[0][5] = 1
tile[0][6] = 1
tile[0][7] = 1
tile[0][8] = 1
tile[1][0] = 1
tile[1][1] = 1
tile[1][2] = 1
tile[1][3] = 1
```