## System.Xml

用来处理Xml文件的类

例：

using System.Collections;  
using System.Collections.Generic;  
using UnityEngine;  
using System.Xml;

TextAsset textAsset = (TextAsset)Resources.Load ("scene");  
        XmlDocument doc = new XmlDocument ();  
        doc.LoadXml (textAsset.text);  
        foreach (XmlNode level in doc.SelectNodes("game/level")) {  
            if (level.Attributes.GetNamedItem ("number").Value == "1") {  
                foreach (XmlNode gameObject in level.SelectNodes(".//object")) {  
                    string name, location;  
                    name = gameObject.Attributes.GetNamedItem ("name").Value;  
                    location = gameObject.Attributes.GetNamedItem ("location").Value;

…}