

# USheet ReadMe

USheet ReadMe

简介

安装

使用

创建序列化文件

创建列

创建行

删除行

代码中使用

加载表格

API

Demo

## 简介

USheet是一个Unity下编辑器表格插件，它可以用来方便的实现一些配置数据的序列化。

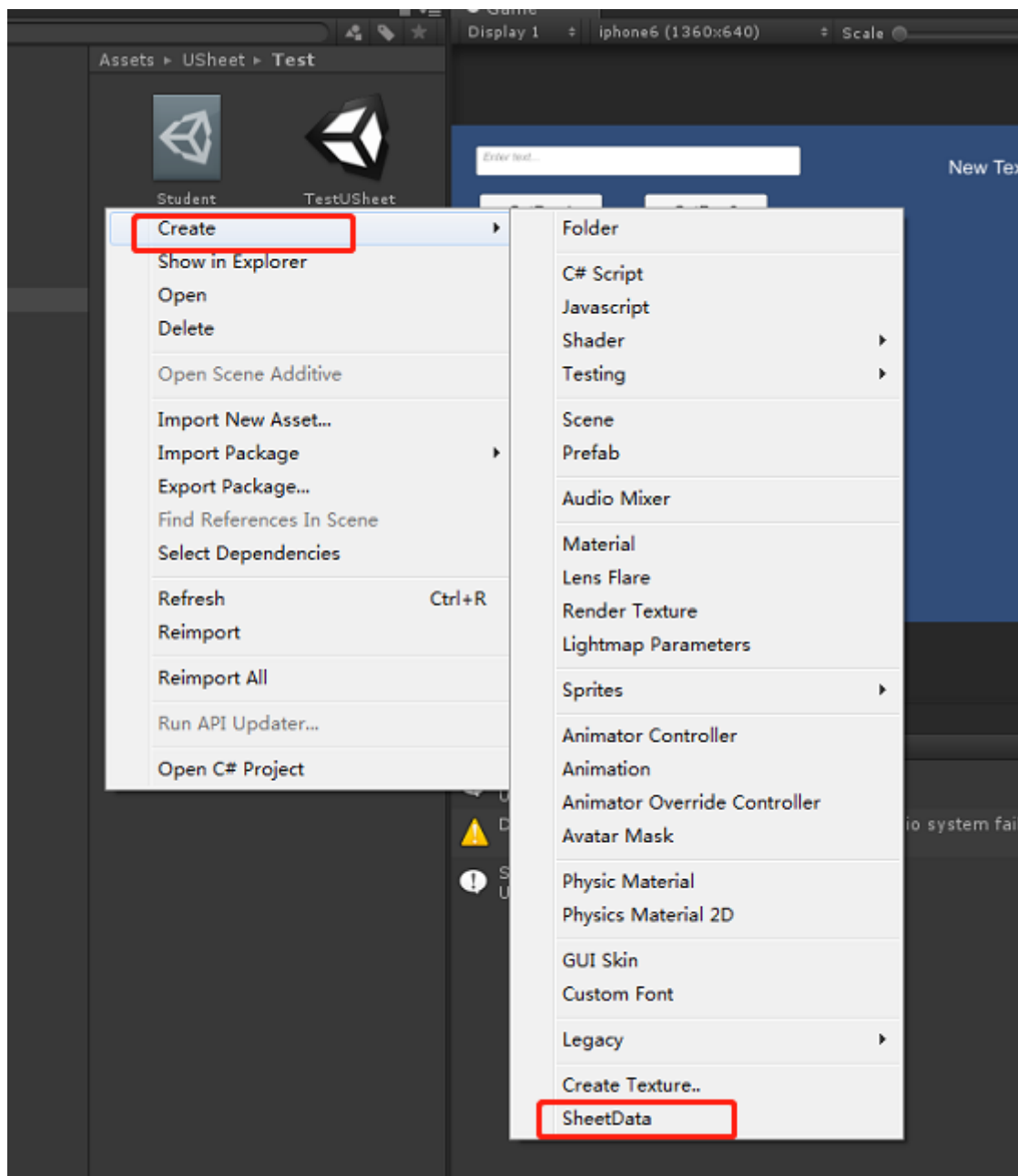
## 安装

从Assets Store上下载并导入资源包

## 使用

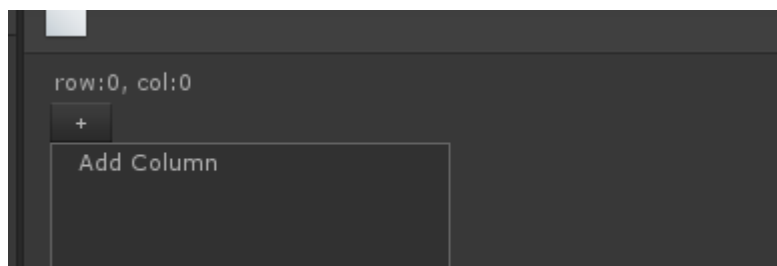
### 创建序列化文件

右击目录空白处, 选择Create->SheetData, 如图：

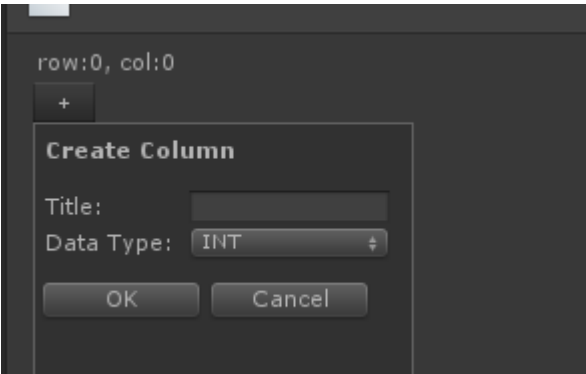


## 创建列

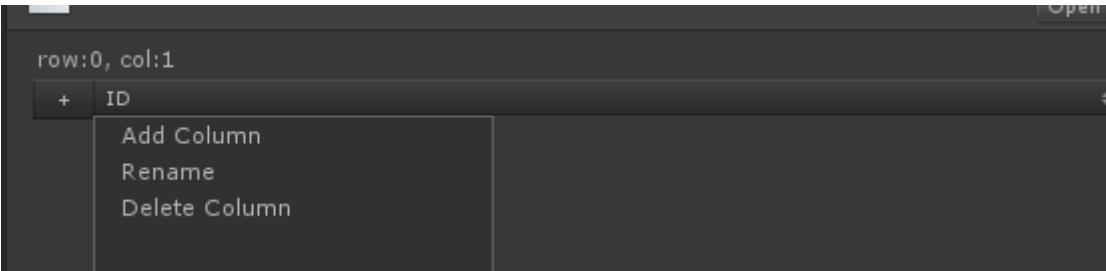
点击“+”，选择“Add Column”



输入该列的数据信息，点击确定就会创建一个列：



之后，如果点击标题，会出来三个目录选项：



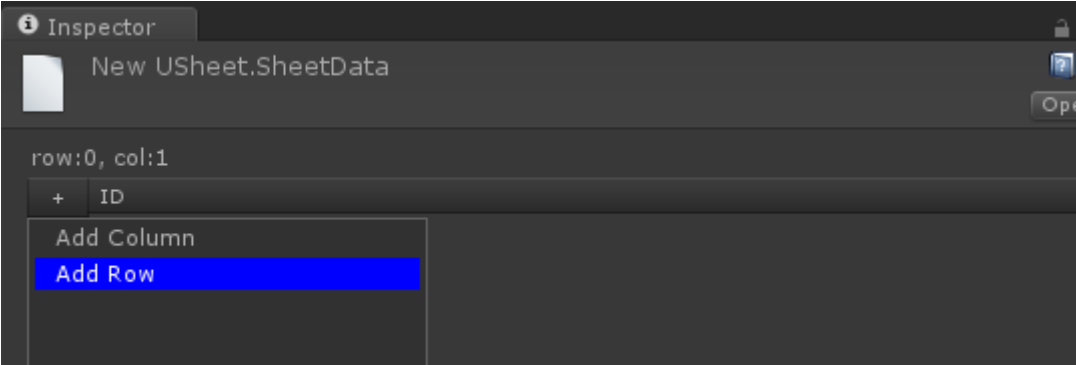
**Add Column:** 在当前列后再创建一列

**Rename:**重命名当前列

**Delete Column:**删除当前列

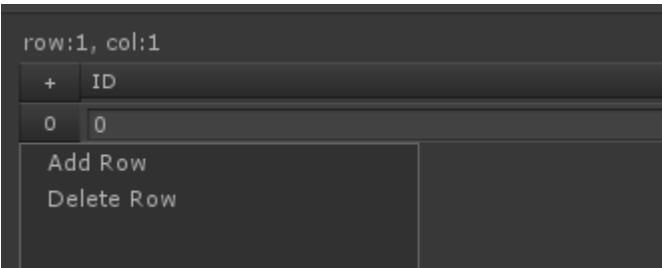
## 创建行

当创建列后，点击“+”，使用“Add Row”创建行



## 删除行

当有行存在时，点击行号，可以删除行：



# 代码中使用

## 加载表格

```
public class TestUSheet : MonoBehaviour
{
    public SheetData data = null;
    public string dataPath = "Assets/Resource/Student.asset";

    // Use this for initialization
    void Start()
    {
        if (data == null)
        {
            data = AssetDatabase.LoadAssetAtPath<SheetData>(dataPath);

            if (data == null)
            {
                Debug.LogWarning("load sheet data error");
                return;
            }
        }

        if (data == null)
        {
            Debug.LogWarning("sheet data is null");
            return;
        }
    }
}
```

## API

参看：<http://www.vmetu.com/blog/usheet-apishuo-ming.html>

## Demo

在资源包的Test文件夹中

