

json解析：

1 拷贝文件到可读写路径下

a. 获取本地文件(只读的)中的内容(因为即将要把该内容拷贝到可读写路径下的文件中)

```
auto fileData = FileUnits::getInstance()-
```

```
>getStringFromFile(本地的文件名);
```

b. 获取可读写路径

```
auto writableP = FileUnits::getInstance()-
```

```
>getWritablePath();
```

writableP += 在可读写路径下将要创建的文件名

c. 判断文件是否存在

```
if(!FileUnits::getInstance()->isFileExist()){
```

```
    //不存在
```

//c1. 打开(可读写路径下)文件，如若不存在就会创建一个

```
FILE *file =
```

```
fopen(writableP.c_str(),"w");//“w”打开的文件需要写入东西
```

```
    //c2. 文件内容拷贝
```

```
    if(file){
```

```
        fputs(fileData.c_str(),file);
```

```
    }
```

```
    //记得关闭掉打开的文件
```

```
        fclose(file);  
    }
```

2. 解析

a. 获取可读写路径下某个文件

```
auto writableP = FileUnits::getInstance()-  
>getWritablePath() + 文件名;
```

b. 获取可读写路径下某个文件中的内容

```
auto fileData = FileUnits::getInstance()-  
>getStringFromFile(writableP  
);
```

c. 创建工厂 Document

```
rapidjson::Document doc;  
//c1 开始解析, 解析的东西放到工厂 doc 中  
doc.Parse<kParseDefaultFlags>  
(fileData.c_str());
```

//c2 判断解析是否出错

```
doc.HasParseError(); //返回个bool值 true为  
有错
```

d. 剩下的就是增删改查的操作

//查 HasMember

```
if(doc.HasMember(需要查的key))  
{
```

```
    log("%x", doc[key].getXXX);
```

//这里需要说明一下:

getXXX有以下几种类型:

简单数据类型、字符串、对象(字典类型)、
数组

}