**Unity3D Android的配置文件**

Posted on 2013年03月02日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c) /被围观 456 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com/)中Android的配置文件配置文件，选用的是XML文件，在解析的时候遇到的问题为新人讲解下。

首先是编码的问题,Android使用的是UTF-8,所以编码要使用UTF-8风格。但是在解析的时候我遇到了BOM问题,就是文件格式标记,所以要使用其它工具转换xml文件为UTF-8 without BOM。这里我推荐使用Notpad++这样就可以解析了。

XmlDocument xmlDoc = new XmlDocument();

xmlDoc.LoadXml(xmlStr);//xmlStr,是包含xml内容的字符串

或

xmlDoc.Load(strPath)；//xmlPath是xml文件路径