**Unity3D FileInfo类和File类的使用**

Posted on 2013年03月25日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 218 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中如何使用FileInfo类和File类？区别是什么？

System.IO命名空间中提供的文件操作类有File和FileInfo，这两个类的功能基本相同，只是File是静态类，其中所有方法都是静态的，可以通过类名直接调用，不需要实例化。而FileInfo是普通类，只有实例化对象后才可以调用其中的方法。

File类是一个静态类，它对应整个文件系统进行操作，方法均为静态文法；如果只是对文件进行少量的操作，如判断文件是否存在之类或者对很多的文件进行操作，建议使用File类，可以避免频繁创建和释放对象的系统开销。

FileInfo类是一个实例类，它对应某一个文件进行操作，方法大部分为实例方法，它的操作有可能是调用的File中的对应静态方法。如果是对一个文件进行大量的操作，建议使用FileInfo类。

每次通过File类调用某个方法时，都要占用一定的cpu处理时间来进行安全检查。而FileInfo类只在创建FileInfo对象时执行一次安全检查。为方便操作，有很多时候不需要生成一个FileInfo对象那么麻烦。

我们可以使用以下规则确定：

1、如果应用程序在文件上执行几种操作，则使用FileInfo类更好一些，因为创建对象时，已经引用了正确的文件，而静态类每次都要寻找文件，会花费更多时间。

2、如果进行单一的方法调用，则建议用File类，不必实例化对象。