**Unity3D中C#操作xml步骤与代码**

Posted on 2013年03月18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 309 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中C#操作xml步骤与代码：

1.读取xml文件

DataSet ds = new DataSet();

ds.ReadXml(Application.StartupPath + "\\filename.xml");

DataSet类表示数据在内存中的缓存，用于从数据源中检索到的数据在内存中的缓存。

ReadXml是DataSet类方法成员，（这里的参数是一个字符串，表示xml文件路径，）用于将XML架构和数据读入DataSet对象。

这样DataSet里面的Tables[0]中保存的就是filename.xml的内容了

2.访问(读取)xml文件中的数据项。

假设XML文件如下：

<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

<test>

<type>

<name>路飞</name>

<sex>男</sex>

<age>18</age>

</type>

<type>

<name>鸣人</name>

<sex>男</sex>

<age>17</age>

</type>

</test>

用

ds.Tables[0].DefaultView[0]["name"].ToString() ;

即可访问到"路飞"

ds.Tables[0].DefaultView[1]["name"].ToString() ;

即可访问到"鸣人"

ds.Tables[0].DefaultView[0]["sex"].ToString() ;

即可访问到"男"

同理

ds.Tables[0].DefaultView[0]["age"] ;

可访问到第一项中的属性名为age的值就是18。

DeafultView[][]数组中的第一个方括号"[]"中的数字表示将要访问的是xml文件的第几个项，第二个方括号"[]"中的数字表示要访问的是该项中的哪一个属性，以字符串来区别。如果是在控制台要显示的话，可以用Console.Write(ds.Tables[0].DefaultView[0]["name"].ToString());来显示"路飞"如果用foreach()语句遍历访问输出所有表的所有项的话可以这样。

foreach (DataRowView data in ds.Tables[0].DefaultView)

{

Console.Write(data["name"].ToString() + " " + data["sex"].ToString() + " " + data["age"].ToString() + "\n");

}

DataRowView是一种系统定义的数据视图 表示DataTable中的一行数据。

3.修改xml文件中的数据项。

如同本文开头对DataSet的定义：DataSet类表示数据在内存中的缓存，用于从数据源中检索到的数据在内存中的缓存。

要修改xml文件中的数据项 要两步：

一 修改DataSet中的数据。

二 把DataSet数据写入xml文件。因为DataSet中的数据是内存中的缓存，所以直接修改只是内存中的数据 xml文件并没有没修改，所以要写入。

具体操作如下：

ds.Tables[0].DefaultView[0]["name"] = "飞龙大将军";

ds.Tables[0].DefaultView[0]["age"] = "45";/\*这样DataSet中的第一项中的"name"属性就变为了"飞龙大将军" "age"属

性变为了45\*/

ds.WriteXml(Application.StartupPath + "\\filename.xml"); //这样就把DataSet中修改过的数据项写入到了filename.xml中