**Unity3D中文本文件的读写**

Posted on 2013年04月09日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 196 次

**Unity3D**中文本文件的读写 。Application.dataPath 是当前的工作目录。在工作目录创建文件，写入内容，并读写。任务及其相关需要读入数据的系统基本能完成了，包括存盘。

import System.IO;

function Start()

{

var sw : StreamWriter = new StreamWriter(Application.dataPath + "/wtf.txt");

sw.WriteLine("hello talk");

sw.Flush();

sw.Close();

var sr = new File.OpenText(Application.dataPath + "/wtf.txt");

Debug.Log(sr.ReadLine());

sr.Close();

}