**Unity3D教程：手机读取XML**

Posted on 2013年05月17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 22 次

我们都知道如果将档案或Prefab放到Resources的资料夹，就可以透过Resources这个class读取资料夹中的档案或Prefab。我们也知道在Unity里头，可以使用.NET Framework的XmlReader来读取XML档案。我们更清楚，使用Application.dataPath可以取得Assert资料夹的位置。所以当你把XML档案放置於Resources资料夹中，你要怎么读取这个档案呢？

我会使用XmlReader这个Class，然后档案读取路径为：Application.dataPath + “Resources/expTable.xml”。接着用MS给的范例读取我要的资料，如下所示：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **while**( reader.Read() ) { |
| 02 |  |
| 03 | **switch**( reader.NodeType ) { |
| 04 |  |
| 05 | **case** XmlNodeType.Element: |
| 06 |  |
| 07 | **break**; |
| 08 |  |
| 09 | } |
| 10 |  |
| 11 | } |

一切就绪，启动Editor，资料正常！慢着~怎么放上Android手机後不正常？对！你中招了，因为Application.dataPath在手机上所表示的路径根本不是Asset资料夹所在的位置，而是：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | /mnt/asec/com.xxx.projectx/pkg.apk (以Android为例) |

所以在PC可以Loading的档案，现在变成找不到！解法的办法是：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | *//一样利用Resources class读取xml，只是先暂时转换成TextAsset* |
| 2 |  |
| 3 | TextAsset t = Resources.Load(“expTable”) **as** TextAsset ; |
| 4 |  |
| 5 | *//接着再转换成XmlReader* |
| 6 |  |
| 7 | XmlReader reader = XmlReader.Create( new StringReader( t.text ) ); |

OK！完成！

补充：

TextAsset可以支援UTF-8的编码，如果有使用中文的朋友，记得把XML档案存成UTF-8格式。在Windows底下，你可以使用PSPad，到“格式” -> “UTF-8″ 後存档即可。