**Unity3D简单读取XML内容代码**

Posted on 2013年04月10日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 188 次

一个简单读取**Unity3D**中XML内容的代码：

public string showXml(string temp)  
{  
UnityEditor.AssetDatabase.Refresh();  
string filepath = Application.dataPath + "/my.xml";  
string tempText = "";  
print("a");  
print(File.Exists(filepath).ToString());  
if (File.Exists(filepath))  
{  
print("b");  
XmlDocument xmlDoc = new XmlDocument();  
xmlDoc.Load(filepath);//若要读网络 前面改成IEnum线程这里改网络xml地址即可  
XmlNodeList nodeList = xmlDoc.SelectSingleNode("main").ChildNodes;  
//  
foreach (XmlElement xe in nodeList)  
{  
// Debug.Log(xe.GetAttribute("name"));  
// Debug.Log(xe.Name);  
foreach (XmlElement x1 in xe.ChildNodes)  
{  
if (x1.Name == temp)  
{  
tempText= x1.InnerText;  
// print(x1.InnerText);  
}  
}

}  
return tempText;  
print(tempText);  
}  
else  
{  
return "file not exists!";  
}  
// return "";  
}