**Unity3D脚本：xml操作代码**

Posted on 2013年02月23日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 282 次

初学Unity3D想要保存/加载一些游戏数据，无从下手，所以以下归类了一个使用极其简单的类。这个类使用XML来保存数据，将数据类型转换、XML节点的处理都封装起来了，使用者直接用即可。使用方法示例如下：

//可以从xml字符串加载，也可以从xml文件加载  
JXml xml = newJXml("<sp></sp>");

xml.LoadFromFile(fileName);  
xml["settings"].Attributes["PlayerName"] = "someone";  
xml["settings"].Attributes["Hp"] = 200;  
JAttributes a=xml["settings"]["server"].Attributes;  
int ServerPort = a["port"];  
string ServerIP = a["ip"];  
string ServerName=a["name"];  
string msg = xml["chat"]["msg"].InnerXml;  
//读取玩家所有的好友信息  
for (int i = 0; i < xml["friends"].Count; i++)  
{  
int id = xml["friends"]*.Attributes["Id"];*

*string name = xml["friends"].Attributes["Name"];  
}  
//可以保存为文件  
xml.SaveToFile(fileName);*

当读取一个不存在的值时，不会抛出异常而是会返回默认值（0 for numbers,"" for string)。

当保存一个不存在的节点时，会自动添加该节点。

自动进行隐式的类型转换，不需要每次都Convert.ToXXXX（）了。

当创建完这个类后，就可以不管想要存什么数据，就向里面扔，想要取什么数据，就从里面取，而不用管节点是否存在，类型是否符合等等。