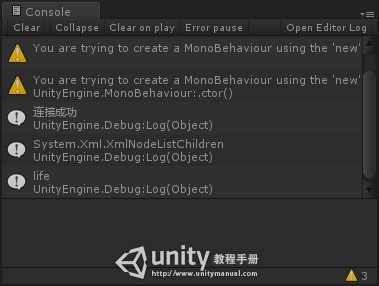
|  |
| --- |
| **[[自学总结]](http://www.unitymanual.com/bbs/forum.php?mod=forumdisplay&fid=53&filter=typeid&typeid=29) U3D不同平台载入XML文件的方法—IOS MAC ,Android,PC** |

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

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 倒序浏览阅读模式   |  | | --- | | 今天在做u3d读取xml文件时， 才发现原来根本不是像以前c#传统写法， 经测试 在PC上和IOS上读取XML文件的方式略有差别，IOS上不支持如下方法载入XML文件：  XmlDocument xmlDoc = new XmlDocument();  xmlDoc.Load("Assets/Resources/text.xml");  IOS上载入XML的正确方法有2种：  （1）方法一  TextAsset textAsset = (TextAsset)Resources.Load(filename, typeof(TextAsset));  XmlDocument xmlDoc = new XmlDocument();  xmlDoc.Load(new StringReader(textAsset.text));  （2）方法二  TextAsset textAsset = (TextAsset)Resources.Load(filename, typeof(TextAsset));  XmlDocument xmlDoc = new XmlDocument();  xmlDoc.LoadXML（textAsset.text）;  上述2种方法分别使用了XmlDocument的Load()方法和LoadXML()方法，传入的参数有些差别，不过都需要通过Resources.Load()方法先将文件载入到一个TextAsset中，然后传给xmlDoc的载入方法。  （3）方法三  需要在IPad上进行持久化操作的文件，比如游戏的本地存档等数据，是不能存放在Resources目录下的，因为IPad上没法对其进行写操作。  那么对于IPad上读写XML，应该怎样进行操作呢？方法如下所述：  将需要序列化的文件存放在Application.persistentDataPath目录下，该目录是一个平台相关的路径。  写：  XmlDocument xmlDoc = new XmlDocument();  ...  xmlDoc.Save(Application.persistentDataPath+"//abc.xml");  读：  XmlDocument xmlDoc = new XmlDocument();  xmlDoc.Load(Application.persistentDataPath+"//abc.xml"); | |
|

//定义一个XmlDocument XmlDocument xmlDoc = new XmlDocument ();void Start (){ TextAsset rscTextAsset = Resources.Load (filename, typeof(TextAsset)) as TextAsset; if (rscTextAsset != null) { xmlDoc.Load (new MemoryStream (rscTextAsset.bytes)); //获取xml下的所有子节点 XmlNodeList contentList = xmlDoc.SelectSingleNode("首节点").ChildNodes; //遍历所有子节点 foreach (XmlNode xn\_content in contentList) { //将子节点类型转换为XmlElement类型 XmlElement ele\_content = (XmlElement)xn\_content; if (ele\_content.GetAttribute("id") == ElementsId) { XmlNodeList element = ele\_content.ChildNodes; //element节点下面的子节点信息 foreach (XmlNode animationItem in element) { XmlElement animationId = (XmlElement)animationItem; if (animationId.Name == "item") { add0 = animationId.GetAttribute("add0"); return add0; } } } } }}

PS1：还有另外一种实现本地持久化操作的方法，使用PlayerPrefs类，此类是U3D提供的专门用来进行玩家偏好设置的类，不过偶暂时未使用此类，是否方便尚未测试。  
  
PS2：  
  
对于Android平台：使用上述方法（3），即和IOS平台相同的操作即可。  
  
对于Mac平台：使用上述方法（1）/（2）。  
  
对于Windows平台：使用上述方法（1）/（2）/（4）。



**1.jpg** (25.83 KB, 下载次数: 0)

[下载附件](http://www.unitymanual.com/bbs/forum.php?mod=attachment&aid=MTU4NnxjNDg3NTQ3MnwxMzc0NDY5MTMxfDM4N3w2NDU%3D&nothumb=yes)

2 小时前 上传

特此文档，记录总结项目遇到问题之一。  
  
对了 ，还有一点要注意的是xml文件内容，必须带有正确的头文件  
今天忘记写了，浪费一上午时间啊，哎~~~

http://www.unitymanual.com/bbs/data/attachment/forum/201307/22/101946wki6jvzhjaj52ixa.jpg

**2.jpg** (10.51 KB, 下载次数: 0)

[下载附件](http://www.unitymanual.com/bbs/forum.php?mod=attachment&aid=MTU4N3wxYzQwMDc1M3wxMzc0NDY5MTMxfDM4N3w2NDU%3D&nothumb=yes)

2 小时前 上传

出现这个错误的原因是因为[Unity3D](http://www.unitymanual.com/" \t "_blank)加载XML文件的时候，XML文件必须保存为UTF-8编码的格式，同时还必须去掉开头的两个字节（BOM）用来标识UTF-8用的。

正确为：<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>   
  
来自QQ群：290248177     By. **ζޓއއއ 随风去旅行**  QQ：512241701   
                                                                by：ζޓއއއ 随风去旅行     -qq：512241701