




腾讯开源手游热更新方案Xlua尝鲜（二）——执行Lua字符串和Lua文件加载

原创

尹华南  于 2017-01-09 10:07:53 发布  5274  收藏 1

分类专栏: [unity](#) 文章标签: [unity3d](#)

版权声明: 本文为博主原创文章, 遵循 [CC 4.0 BY-SA](#) 版权协议, 转载请附上原文出处链接和本声明。

本文链接: <https://blog.csdn.net/u013824131/article/details/54286398>

版权



[unity](#) 专栏收录该内容

11 篇文章 0 订阅

订阅专栏

Lua文件加载

一、执行字符串

最基本是直接用LuaEnv.DoString执行一个字符串, 当然, 字符串得符合Lua语法

比如:

```
using UnityEngine;
using XLua;

public class Helloworld : MonoBehaviour {
    void Start () {
        LuaEnv luaenv = new LuaEnv();
        luaenv.DoString("CS.UnityEngine.Debug.Log('hello world')");
        luaenv.Dispose();
    }
}
```

二、加载Lua文件

用lua的require函数即可

比如:

```
LuaEnv luaenv = new LuaEnv();
```

```
luaenv.DoString("require 'byfile'");
```

require实际上是调一个个的loader去加载, 有一个成功就不再往下尝试, 全失败则报文件找不到。

目前xLua除了原生的loader外, 还添加了从Resource加载的loader, 需要注意的是因为Resource只支持有限的后缀, 放Resources下的lua文件得加上txt后缀(见附带的例子)。

建议的加载Lua脚本方式是：整个程序就一个DoString("require 'main'")，然后在main.lua加载其它脚本（类似lua脚本的命令行执行：lua main.lua）。

有童鞋会问：要是我的Lua文件是下载回来的，或者某个自定义的文件格式里头解压出来，或者需要解密等等，怎么办？问得好，xLua的自定义Loader可以满足这些需求。

三、自定义Loader

在xLua加自定义loader是很简单的，只涉及到一个接口：

```
luaenv = new LuaEnv();
luaenv.AddLoader((ref string filename) => {
    if (filename == "InMemory")
    {
        string script = "return {ccc = 9999}";
        return System.Text.Encoding.UTF8.GetBytes(script);
    }
    return null;
});
luaenv.DoString("print('InMemory.ccc=', require('InMemory').ccc)");
```

执行结果：

LUA: InMemory.ccc= 9999

通过AddLoader可以注册个回调，该回调参数是字符串，lua代码里头调用require时，参数将会透传给回调，回调中就可以根据这个参数去加载指定文件，如果需要支持调试，需要把filepath修改为真实路径传出。该回调返回值是一个byte数组，如果为空表示该loader找不到，否则则为lua文件的内容。