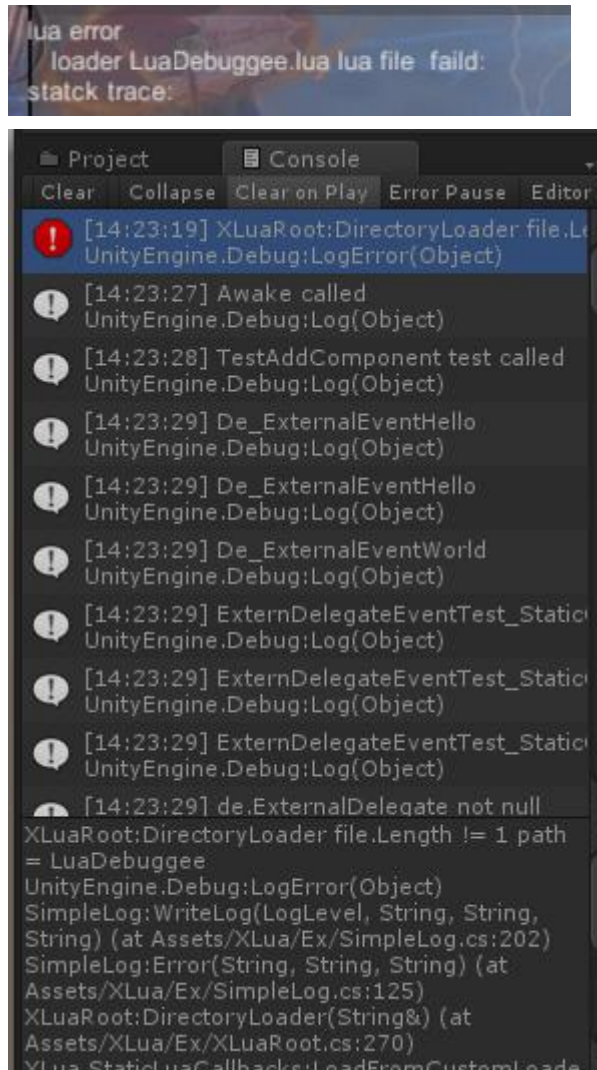


部分项目报找不到 LuaDebuggee.lua 的特别说明

部分项目在加入 `require("LuaDebuggee").StartDebug("127.0.0.1", 9826)`后，会出现自定义的 CustomLuaLoader 里发生错误，提示找不到 LuaDebuggee.lua 或者类似的提示：



解决方法：

对于 XLua，修改自定义的 LuaLoader，对于“LuaDebuggee”的情况，直接返回 0。如下：

```
public static int MyCustomLoader(IntPtr L)
{
    string libraryName = XLua.LuaDLL.Lua.lua_tostring(L, 1);
    if (libraryName == "LuaDebuggee") //加上这个判断"LuaDebuggee"返回 0 的即可调试
    {
        return 0;
    }
    ...其他代码
}
```

```
}
```

对于 SLua，修改自定义的 loader，对于“LuaDebuggee”的情况，压入 true 和 nil 返回 2。如下：

```
[MonoPInvokeCallbackAttribute(typeof(LuaCSFunction))]  
internal static int loader(IntPtr L)  
{  
    LuaState state = LuaState.get(L);  
    string fileName = LuaDLL.lua_tostring(L, 1);  
    if (fileName == "LuaDebuggee")  
    {  
        LuaObject.pushValue(L, true);  
        LuaDLL.lua_pushnil(L);  
        return 2;  
    }  
    string absoluteFn = "";  
    byte[] bytes = state.loadFile(fileName, ref absoluteFn);  
  
    ...其他代码  
}
```