**Uniy中文文档**

1. **UnityEngine：**
2. **继承自UnityEngine的类：**

**1.AcclerationEvent类**

用来描述设备的加速度状态

**变量：**

acceleration : 加速度的值

deltaTime: 经过一段时间至最后加速度的测量

1. **AnchoreJoint2D类**

锚点的所有关节的父类

参照：DistanceJoint2D Calass, HingeJoint2D Calss,SlliderJoint2D Class, SpringJoint2D Class,WheelJoint2D Class

1. **变量**

anchor: 有关节组件对象上的关节锚点

audioConfigureConnectedAnchor：是否自动计算连接的锚点

connectedAnchor：第二个对象的关节锚点（即，不具有关节组件的）

1. **继承的成员**
2. **变量：**

enable: 开始启用的更新，或者禁止启用

IsActiveAndEnable：这个行为是否被调用启用

gamobjcet：将游戏对象附加到该组件。一个组件一直附给一个对象

tag：这个游戏对象的标签

transform： 将Transform付给这个游戏对象（如果这个对象没有则不附加）

breakForce：申请需要破坏关节的力

barckTorque：申请需要破坏这个关节的力矩

connectedBody：另一个关节连接的Rigidobdy2D对象（即，这个对象没有关节组件）

enableCollision：这两个刚体是否应该和连接的关节相互碰撞？

recationForce：得到这个关节的反作用力

recationTorque：得到这个关节的反作用力矩

hideFlags：应该将这个对象隐藏起来，保存在场景还是由用户来决定

name：这个对象的名字

1. **公共函数**

BroadcasMessage：在这个游戏对象及其全部子物体的所有MonoBehaviour里调用名称为methodName(调用的方法名)的方法。

CompareTag：是这个游戏对象标记的标签吗？

GetComponent：如果这个组件包含一个类型为type的组件，则返回这个，如果没有，返回null。

GetComponentInChildren：返回这个游戏物体或者它的子物体（深度优先）的类型为Type的组件。

GetComponentInParent：返回这个游戏物体或者它的父物体的类型为Type的组件。

GetComponents：返回这个游戏物体身上所有的类型为Type的组件。GetComponentsInChildren：返回这个游戏物体或者其所有子物体身上类型为Type的组件。

GetCompontentsInParent：返回这个游戏物体或者其所有父物体身上类型为Type的组件。

SendManage：在这个物体的所有MonoBehaviour里调用名称为methodName(调用的方法名)的方法。

SendMessageUpwards：在这个游戏物体及其先祖物体的所有MonoBehavior中调用名称为methodName(调用的方法名)的方法。

GetReactionForce：获取这个关节给的反作用力指定的timeStep。

GetInstanceTorque：获取这个关节给的反作用力矩指定的timeStep。

GetInstanceID：获取对象实例的ID。

ToString：返回这个游戏对象的名字

**c.静态函数**

Destory：移除这个物体、组件或者资源

DestroyImmediate：立即删除obj这个游戏对象。强烈建议你用Destory来代替这个方法。

DontDestroyOnload：当自动加载一个新场景的时候使这个游戏对象不被删除。

FindObjcetOfType：返回第一个主动加载的类型为Type的对象

FindObjectsOfType：返回一个所有主动加载的类型为Type的对象的列表。

Instance：返回一个对象原型的复制体。

**d.运算符**

bool：这个对象是否存在？

Operator!=：两个对象比较是否有一个不相同的

Operator==：两个对象比较是否是相同的

**d.消息**

OnJointBreak2D：当一个Joint2D 附加的相同游戏对象杯中断时调用。

1. **AndroidInput**

AndroidInput支持屏幕触摸输入，如触摸板。

1. **静态变量**

secondaryTouchEnabled：属性表示系统是否提供二次触摸输入。

secondaryTouchHeigth：属性表示二次触摸板的高度。

secondaryTouhcWidth：属性表示二次触摸板的宽度。

touchCountSecondary：二次触摸数量。保证不会改变整个帧数。

1. **静态方法**

GetSecondaryTouch：返回对象代表一个特定在一个二次触摸版的触摸状态。（不分配临时变量）

1. **AndroidJavaClass**

AndroidJavaClass是Unity 表示一个java.lang.class的泛型实例。

1. **构造函数**

基于类名构造一个AndroidJavaClass

1. **继承成员**

**公共函数：**

Call：在一个对象上调用Java方法（非静态）。

CallStatic：调用静态类的Java方法。

Dispose：IDispose的回调函数。

Get：获取一个对象的字段值（非静态）。

GetRawClass：检索原始类指向Java对象。

GetRawObject：检索原始对象指向Java对象。

GetStatic：获取一个类型对象的静态字段的值。

Set：在一个对象上设置一个字段的值。

SetStatic：在一个对象类型上设置一个静态字段的值。

1. **AndroidJavaObject**

AndroidJavaObject是Unity表示一个java.lang.class.Objcet的泛型实例。

它可以用作type-less为接口来实例任意java类

1. **构造函数**

AndroidJavaObject：基于类名构造一个AndroidJavaObject。

1. **公共函数**

Call：在一个对象上调用Java方法（非静态）。

CallStatic：调动静态类的Java方法。

Dispose：IDispose的回调函数。

Get：获取一个对象的字段值（非静态）。

GetRawClass：检索原始类指向Java对象。

GetRawObject：检索原始对象只想Java对象。

GetStatic：获取一个类型对象的静态字段的值。

Set：在一个对象上设置一个字段的值。

SetStatic：在一个对象类型上设置一个静态字段的值。

1. **AndroidJavaProxy**

这个类可以用来实现任何Java接口。任何java.vm匹配方法调用代理对象的接口将自动传递到C#实现。

1. **变量**

javaInterface：Java实现接口的代理

1. **构造函数**

AndoridJavaProxy

1. **公共方法**

Invoke：由java vm只要调用一个方法调用的java代理接口。你可以覆盖这个方法invokation运行特殊的代码,或者你可以把实现,离开这是默认行为寻找c#方法匹配的java方法的签名。(并不是很懂)

1. **AndroidJNI**

从Mono（CS/JS），原始JNI接口到安卓Dalvk（Java）虚拟机

**静态方法：**

AllObjcet：分配一个新的Java对象而不调用该对象的任何构造函数。返回该对象的引用。

AttchCurrentThread：附加当前线程到一个Java（Dalvik）虚拟机。

CallObjectMethod：调用一个由methodID定义的实例（非静态的）

的Java方法。可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallBtyeMethod：调用一个有methodID定义的实例（非静态的）的Java方法。可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallCharMethod：调用一个有methodID定义的实例（非静态的）的java方法，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallDoubleMethod：调用一个有methodID定义的实例（非静态的）的Java方法，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallIntMethod：调用一个有methodID定义的实例（非静态的）的Java方法，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallLongMethod：调用一个有methodID定义的实例（非静态的）的Java方法，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallObjcetMethod：调用一个有methodID定义的实例（非静态的）的Java方法，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallShortMethod：调用一个有methodID定义的实例（非静态的）的Java方法，可选择传递参数（args）的数组到这个方法

CallStaticBooleanMethod：在一个Java对象调用一个静态方法，根据指定的methodID，可选择参数（args）的数组到该方法。

CallStaticByteMethod：在一个Java对象调用一个静态方法，根据指定的methodID，可选择参数（args）的数组到该方法。

CallStaticCharMethod：在一个Java对象调用一个静态方法，根据指定的methodID，可选择参数（args）的数组到该方法。

CallStaticDoubleMethod：在一个Java对象调用一个静态方法，根据指定的methodID，可选择参数（args）的数组到一个该方法。

CallStaticFloatMethod：在一个Java对象调用一个静态方法，根绝指定的methodID，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallStaticIntMethod：在一个Java对象调用一个静态方法，根绝指定的methodID，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallStaticLongMethod：在一个Java对象调用一个静态方法，根绝指定的methodID，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallStaticObjectMethod：在一个Java对象调用一个静态方法，根绝指定的methodID，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallStaticShortMethod：在一个Java对象调用一个静态方法，根绝指定的methodID，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallStaticStringMehod：在一个Java对象调用一个静态方法，根绝指定的methodID，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallStaticVoidMethod：在一个Java对象调用一个静态方法，根绝指定的methodID，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallStringMethod：调用一个有methodID定义的实例（非静态的）的Java方法，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

CallVoidMethod：调用一个有methodID定义的实例（非静态的）的Java方法，可选择传递参数（args）的数组到这个方法。

DeleteLocalRef：删除obj参数所指向的局部引用。

DeleteGlobalRef：删除obj参数所指向的全局引用。

DeteachCurrnetThread：从一个Java（Dalivk）虚拟机，分类当前线程。

EnsureLocalCapacity：在当前线程确保至少一个可以被创建的给定局部引用数。

EnceptionClear：清楚当前抛出的任何异常。如果当前无异常，则此例程不产生任何效果。

ExceptionDescribe：将异常及堆栈的回溯输出到系统错误报告信道。该例程可便利调试操作。

ExceptionOccurred：确定某个异常是否正被抛出。

FatalError：抛出了一个致命错误并且不希望虚拟机进行修复。该函数无返回值。

FindClass：这个函数加载本地定义的类。

FromBooleanArray：转换一个Java布尔数组到一个托管System.Boolean数组。

FromByteArray：转换一个Java字节数组到一个托管的System.Btye数组。

FromCharArray：转换一个Java字符数组到一个托管的System.Char数组。

FromDoubleArray：转换一个Java双精度浮点数组到一个托管的System.Double数组。

FromFloatArray：转换一个Java浮点数组到一个托管的System.Float数组。

FromIntArray：转换一个Java整数数组数组到一个托管的System.Int32数组。

FromLongArray：转换一个Java长整数数组到一个托管的System.Int64数组。

FromObjectArray：转换一个Java的java.lang.Object数组到一个托管的System.IntPtr数组，表示Java对象。

FromReflectedMethod：转换一个java.lang.reflect.Method或java.lang.reflect.Constructor对象到一个方法ID。

FromReflectedField：转换一个java.lang.reflect.Field到一个域ID。

FromShotArray：转换一个java短整数数组到一个托管的System.Int16数组。

GetArrayLength：返回数组的元素个数。

GetBooleanArrayElement：返回一个基本数组一个元素的值。

GetBooleanField：这个函数返回一个对象实例（非静态）域的值。

GetByteArrayElement：返回一个基本数组一个元素的值。

GetBytrField：这个函数返回一个对象实例（非静态）域的值。

GetCharArrayElement：返回一个基本数组一个元素的值。

GetCharField：这个函数返回一个对象实例（非静态）域的值。

GetDoubleArrayElement：返回一个基本数组一个元素的值。

GetDoubleField：这个函数返回一个对象实例（非静态）域的值。

GetFieldID：返回类的实例（非静态）域的域ID。该域由其名称及签名指定。

GetFloatArrayElement：返回一个基本数组一个元素的值。

GetFloatField：这个函数返回一个对象实例（非静态）域的值。

GetIntArrayElement：返回一个基本数组一个元素的值。

GetIntField：这个函数返回一个对象实例（非静态）域的值。

GetLongArrayElement：返回一个基本数组一个元素的值。

GetLongField：这个函数返回一个对象实例（非静态）域的值。

GetMethodID：返回类或接口实例（非静态）方法的方法ID。

GetObjectArrayElement：返回一个对象数组的一个元素的值。

GetObjectClass：返回一个对象的类。

GetObjectField：这个函数返回一个对象实例（非静态）域的值。

GetShortArrayElement：返回一个基本数组一个元素的值。

GetShortField：这个函数返回一个对象实例（非静态）域的值。

GetStaticBooleanField：这个函数返回一个对象静态域的值。

GetStaticByteField：这个函数返回一个对象静态域的值。

GetStaticCharField：这个函数返回一个对象静态域的值。

GetStaticShortField：这个函数返回一个对象静态域的值。

GetStaticIntField：这个函数返回一个对象静态域的值。

GetStaticLongField：这个函数返回一个对象静态域的值。

GetStaticMethodID：返回类的静态方法ID。方法由其名称和签名指定。

GetStaticObjectField：这个函数返回一个对象静态域的值。

GetStaticShortField：这个函数返回一个对象静态域的值。

GetStaticString：这个函数返回一个对象静态域的值。

GetStaticFieldID：返回类的静态域的域ID。方法由其名称和签名指定。

GetStringField：这个函数返回一个对象（非静态）域的值。

GetStringUTFChars：返回由UTF-8修改的托管的字符串对象。

GetStringUTRLength：以字节为单位返回字符串的UTF-8长度。

GetSuperclass：如果clazz代表类二非类Object，则该函数返回由clazz所指定的类的超类。

GetVerrsion：返回本地方法借口的版本。

IsAssginableFrom：确定clazz1 的对象是否安全的强制转换为clazz2。

IsInstanceOf：测试对象是否为某个类的实例。

IsSameObject：测试两个引用是否引用同一Java对象。

NewBooleanArray：构建一个新的基本数组对象。

NewByteArray：构建一个新的基本数组对象。

NewCharArray：构建一个新的基本数组对象。

NewDoubleArray：构建一个新的基本数组对象。

NewFloatArray：构建一个新的基本数组对象。

NewGlobalRef：创建Obj参数所引用对象的新全局引用。

NewintArray：构建一个新的基本数组对象。

NewLoaclRef：创建Obj参数所引用对象的新全局引用。

NewLongArray：构造一个新的基本数组对象。

NewObject：构造新的Jagva对象。方法ID只是应调用的构造函数方法。该ID必须通过调用GetMethodID()获得，且调用的方法名必须为<int>，而返回类型必须为void(V)。

NewObjectArray：构造新的数组，它将保存在类clazz中的对象。所有元素初始值均设为obj。

NewShortArray：构造一个新的基本数组对象。

NewStringUTF：利用UTF-8字符数组构造新的java.lang.String对象。

PopLocalFrame：弹出关闭当前局部引用帧，释放所有的本地引用，并返回一个局部引用，在第一个局部引用帧，用于给定的结果对象。

PushLocalFrame：创建一个新的局部引用，至少一个给定的局部引用可以被创建的数。

SetBooleanArrayElement：设置一个基本数组一个元素的值。

SetBooleanField：这个函数设置一个对象实例（非静态）域的值。

SetByteArrayElement：设置一个基本数组一个元素的值。

SetByteField：这个函数设置一个对象实例（非静态）域的值。

SetCharArrayElement：设置一个基本数组一个元素的值。

SetCharField：这个函数设置一个对象实例（非静态）域的值。

SetDoubleArrayElement：设置一个基本数组一个元素的值。

SetDoubleField：这个函数设置一个对象实例（非静态）域的值。

SetFloatArrayElenemt：设置一个基本数组一个元素的值。

SetFloatField：这个函数设置一个对象实例（非静态）域的值。

SetIntArrayElement：

SetIntField：这个函数设置一个对象实例（非静态）域的值。

SetLongArrayElement：

SetLongField：这个函数设置一个对象实例（非静态）域的值。

SetObjectArrayElement：设置一个对象数组的一个元素。

SetObjectField：这个函数设置一个对象实例（非静态）域的值。

SetShortArrayElement：设置一个基本数组一个元素的值。

SetShortField：这个函数设置一个对象实例（非静态）域的值。

SetStaticBooleanField：这个函数设置一个对象的静态域的值。

SetStaticByteField：这个函数设置一个对象的静态域的值。

SetStaticCharField：这个函数设置一个对象的静态域的值。

SetStaticDoubleField：这个函数设置一个对象的静态域的值。

SetStaticFloatField：这个函数设置一个对象的静态域的值。

SetStaticIntField：这个函数设置一个对象的静态域的值。

SetStaticLongField：这个函数设置一个对象的静态域的值。

SetStaticObjectField：这个函数设置一个对象的静态域的值。

SetStaticShortField：这个函数设置一个对象的静态域的值。

SetStaticStringField：这个函数设置一个对象的静态域的值。

SetStringField：这个函数设置一个对象实例（非静态）域的值。

Throw：利用指定类的消息（由message指定）构造异常对象并抛出异常。

ThrowNew：利用指定类的消息（由message指定）构造异常对象并抛出。

ToBooleanArray：转换一个System.Boolean的托管数组到一个Java布尔数组。

ToByteArray：转换一个System.Byte的托管数组到一个Java的字节数组。

ToCharArray：转换一个System.Char的托管数组到一个Java的字符数组。

ToDoubleArray：转换一个System.Double的托管数组到一个Java的双精度浮点数数组。

ToFloatArray：转换一个System.Float的托管数组到一个Java的浮点数数组。

ToIntArray：转换一个System.Int32的托管数组到一个Java的整数数组。

ToLongArray：转换一个System.Int64的托管数组到一个Java的长整数数组。

ToObjectArray：转换一个System.IntPtr的托管数组,表示Java对象，到一个Java的java.lang.Object数组。

ToReflectedField：转换一个取自clazz的域ID到一个java.lang.reflect.Field对象。

ToReflectedMethod：转换一个取自clazz的方法ID到一个java.lang.reflect.Method或java.reflect.Constructor对象。

ToShortArray：转换一个System.Int16的托管数组到一个Java的短整数数组。

1. **AndroidJINHelper**

用于和JNI互动的辅助器接口；创建签名和查找方法。

**(1) 静态变量**

debug：设置调试为true来通过AndroidJNIHelper记录调用。

1. **静态方法**

ConvertFromJNIArray：从一个Java数组，创建一个托管数组。

ConverToJNIArray：从一个托管数组，创建一个Java数组。

CreatJavaProxy：创建一个Java的代理对象连接到提供的代理实现。

CreatJavaRunnable：创建一个UnityJavaRunnable对象(实现java.lang.Runnable)。

CraetJNIArgArray：创建参数数组作为参数列表中使用，通过在AndroidJNI中的CallMethod()调用java方法。

GetConstructorID：扫描一个JNI方法ID，用于一个构造方法匹配的签名。

GetFieldID：获取一个JNI域ID，根据检测的类型。泛型参数表示域类型。

GetMethodID：根据调用参数，获取一个JNI方法ID。

GetSignature：创建JNI签名字符串用于对象参数列表。

1. **Animation**

Animation组件用于播放动画。可以指定动画剪辑到动画组件并从脚本控制动画播放。在Unity的动画系统基于权重并且支持动画融合、叠加动画、动画混合、标签和完全控制动画播放的各个方面。

AnimationState可以用来改变层的动画，修改回放速度，并且直接控制融合和混合。

动画也支持枚举，所以你也可以像这样在AnimationStates之间这样循环：

public class example:MonoBehaviour

{

Foreach(AnimationState state in animation)

{

State.speed = 0.5f;

}

}

1. **变量**

animatePhysics：如果打开这个选项，动画会在物理循环过程中被执行。这个选项只有在结合运动学刚体的时候才有用。

clip：默认的动画剪辑。

cullingType：控制动画组件的消隐。

isPlaying：是否在播放任何动画？

localBounds：在本地坐标空间这个动画的动画组件的AABB。

playAutomatically：是在开始的时候自动播放默认的动画(Animation.clip)。

this[string name]：返回名称为name的动画。

wrapMode：动画剪辑播放完成之后，应该如何操作？

1. **公共方法**

AddClip：给动画添加一个名称为newName的动画剪辑。

Blend：在接下来的几秒混合名称为name的动画知道targetWeigth。

CrossFade：在一定时间内淡入名称为name的动画并且淡出其他动画。

CrossFadeQueued：在前一个动画播放完成之后淡入淡出下一个动画。

GetClipCount：取得当前动画的动画剪辑数量。

IsPlaying：名称为name的的动画正在播放吗？

Play：没有任何混合的播放动画。

PlayQueued：在一个动画播放完成之后直接播放下一个动画。

RemoveClip：从动画列表移除剪辑。

Rewind：倒播名称为name的动画。

Sample：在当前状态动画进行采样。

Stop：停止所有当前Animation正在播放的动画。

1. **继承的变量**

enable：启用行为被更新，禁用行为不更新。

isActiveAndEnable：是否已经启用了BeHaviour。

gameobject：gameobject组件附加到[GameObject](http://www.ceeger.com/Script/GameObject/GameObject.html)（游戏物体）。一个总是附加到游戏物体的组件。

tag:游戏物体的标签。

transform：[Transform](http://www.ceeger.com/Script/Transform/Transform.html)附加到[GameObject](http://www.ceeger.com/Script/GameObject/GameObject.html)（游戏物体）（如无附加则为空）。

hideFlags：物体是否被隐藏、保护在场景中或被用户修改？

name:物体的名字。

1. **继承类函数**

BoardcastMessage：在游戏物体每一个MonoBehaviour和它全部子物体上调用名为methodName的方法。

CompareTag：游戏物体有被标记吗？

GetComponent：如果游戏物体有一个附加，则返回Type类型的组件，如果没有则返回null。

GetComponentInChildren：返回Type类型组件，在GameObjcet或它的任何子物体使用深度优先搜索，仅返回激活的组件。

GetComponentInParent：返回Type类型组件，在GameObject或它的任何父物体。

GetComponents：在游戏物体返回全部Type类型组件。

GetComponentsInChildren：在GameObjcet或任何它的子物体，返回全部Type类型组件。

GetComponentsInParent：在GameObject或任何它的父物体，返回全部Type类型组件。

SendMessage：在游戏物体每一个MonoBehaviour上调用名为methodName的方法。

SendMessageUpwards：在游戏物体每一个MonoBehaviour和每一个behaviour的祖先上调用名为methodName的方法。

GetInstanceID：返回对象实例的ID。

ToString：返回游戏对象的名称。

1. **继承方法**

Destory：删除一个游戏物体、组件或资源。

DestoryImmediate：立即销毁物体Obj，强烈建议使用Destory代替。

DontDestoryOnLoad：加载新场景时使目标物体不被自动销毁。

FindObjectOfObject：返回Type类型第一个激活的加载的物体。

FindObjectsOfObject：返回Type类型的所有激活的加载的物体列表。

Instantiate：克隆原始物体，并返回克隆的物体。

1. **运算符**

bool：对象存在吗？

operator !=：比较两个对象引用的不同。

operator == ：比较两个对象的引用是否指向同一个对象。

1. **AnimationClip**

储存基于动画的关键帧。

AnimationClip是由Animaiton来播放动画。

1. **变量**

events：这个动画片段的动画事件。

frameRate：被采样的关键帧帧速率（只读）。

hunmanMotion：如果的动画包含驱动人形控制器的曲线（curve that drives a humanoid rig），返回true。

legacy：如果AnimationClip将用传统动画组件，则设置为真（而不是动画）。

length：动画的长度，以秒计算（只读）。

localBounds：动画组件在本地坐标空间这个动画剪辑的AABB也被附加。

wrapMode：在动画状态设置使用的默认循环模式。

1. **构造器**

AnimtionClip：创建一个新的动画剪辑。

1. **函数**

AddEvent：添加一个动画剪辑事件。

ClearCures：从剪辑清除所有曲线。

EnsureQuaternionContinuity：为了保证更好的四元数插值，设置动画曲线设置完成后调用这个函数。

SampleAnimation：采样一个动画，在给定的时间的任何动画属性。

SetCurve：给动画指定曲线一个特殊的属性。

1. **继承变量**

hideFlage：物体是否被隐藏、保存在场景中或被用户修改？

name：物体名字。

1. **继承函数**

GetInstanceID：返回物体的实例ID。

ToString：返回游戏物体的名称。

1. **继承类函数**

Destory：删除一个游戏物体、组件或资源。

DestoryImmediate：立即销毁物体Obj，强烈建议使用Destory代替。

DontDestoryOnLoad：加载新场景的时候使目标物体不被自动销毁。

FindObjectOfType：返回Type类型第一个激活的加载的物体。

FindObjectsOfType：返回Type类型的所有激活的加载的物体列表。

Instantiate：克隆原始物体，并返回克隆的物体。