

## 燕良@游戏开发

--做游戏是一件快乐的事

目录视图

摘要视图

RSS 订阅

## 个人资料



房燕良

+ 加关注 发私信



访问： 125190次

积分： 1743

等级： BLOG &gt; 4

排名： 第12304名

原创： 27篇 转载： 0篇

译文： 1篇 评论： 160条

## 引擎技术交流QQ群



游戏引擎能吃吗

(264656505)

## 文章搜索



## 常用网址

Unity3D官网  
Unreal Engine官网  
游戏蛮牛

## 文章分类

Unity3D (19)

Unreal Engine (2)

自研引擎 (2)

其它 (5)

CSDN专家精选，微信开发学习路线大有看头！ 【博乐】点评美文，得C币 iOS开发前沿与Swift探秘 Swift初级教程大汇总

## 原 分享一个小工具：UnityRemoteLog

分类： Unity3D

2015-03-10 20:46 1331人阅读 评论(5) 收藏 举报

unity

手机

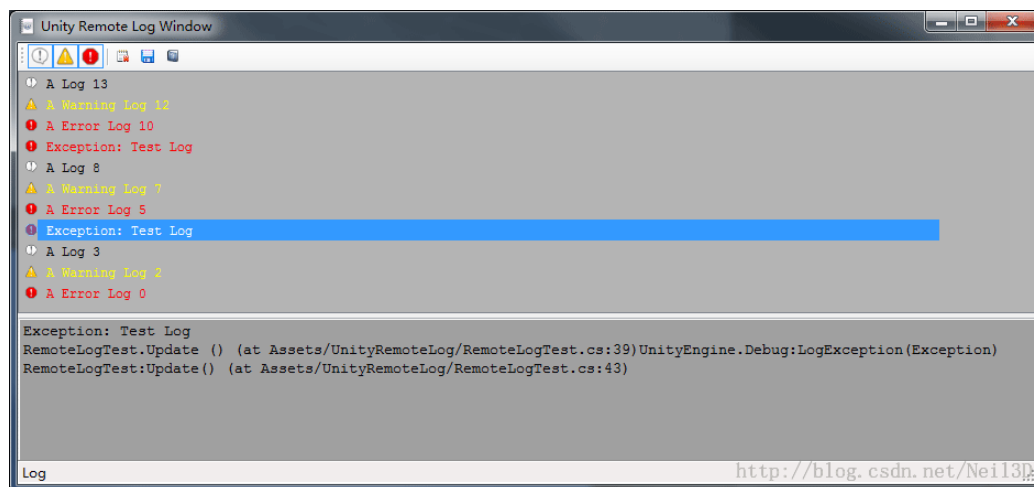
调试

最近经常需要调试Unity客户端的Android版，看LOG是一个最基本的调试方法了。为了看LOG，总要看Eclipse这么重量级的工具，觉得还是有点麻烦，于是抽了点业余时间写了一个小工具：把Unity的LOG使用网络连接转发到一个PC端的窗口程序

使用方法



1. 将RemoteLog.cs拖入Project里面；
2. 在任意一个MonoBehaviour的Start()函数中，调用RemoteLog.Instance.Start(主机IP，端口)；目前默认端口是2010；
3. 运行URLLogWin.exe，打开LOG显示窗口；
4. 运行你的Unity Project，无论是Editor还是手机版都可以；
5. 调用UnityEngine.Debug.LogXXX()函数显示的LOG都会发送到URLLogWin窗口显示；

编译好的版本下载：<http://pan.baidu.com/s/1bn6hj1l>源代码和Demo工程下载：<https://github.com/Neil3d/UnityRemoteLog>

版权声明：本文为博主原创文章，未经博主允许不得转载。



上一篇

Unity3D脚本中的Awake()和Start()的本质区别

文章存档

2015年08月 (1)

2015年07月 (3)

2015年04月 (1)

2015年03月 (1)

2015年02月 (1)

展开

阅读排行

《炉石传说》架构设计赏

你不再需要TinyXML，推

使用Unity3D的50个技巧

分享一个小工具：Excel表快速转

2009年混合语言编程总结

《炉石传说》架构设计赏

Unity3D-RPG项目实战

Unity 4.6的使用匿名delegate

《炉石传说》架构设计赏

Unity3D-RPG项目实战

最新评论

次世代关卡制作流程：使用Unreal Engine 4.7.1大神回来了

分享一个小工具：Excel表快速转valiant303: 解压看到一个excel2json.exe的可执行文件，但是没看到你提到的例子表格，我怎么转换自己...

《炉石传说》架构设计赏析(2): ZeroDeep: QQ群多少啊

分享一个小工具：Excel表快速转胖小了个花: 感谢分享了哈，随便试了下可以的。不过我要组织好excel的格式。我想问下楼主，如果我的excel里...

分享一个小工具：Excel表快速转房燕良: @liyingwill123:已经上传: http://download.csdn.net/detail...

分享一个小工具：Excel表快速转liyingwill123: 分享个编译的版本吧，不可能为了用这个我还要装个visual Studio啊

次世代关卡制作流程：使用Unreal Engine 4.7.1王静娜: 学习了，给个赞

次世代关卡制作流程：使用Unreal Engine 4.7.1jump fire: 好厉害的感觉。(๑\*۞\*๑)

次世代关卡制作流程：使用Unreal Engine 4.7.1Json-Niu: 好高大上，学习了。

次世代关卡制作流程：使用Unreal Engine 4.7.1717606641: 学习了，感谢博主

下一篇 在Unity中使用Lua脚本：语言层和游戏逻辑粘合层处理

顶

2

踩

0

主题推荐

- eclipse
- android
- 函数
- unity
- 调试
- 脚本
- 网络

猜你在找

- 深入浅出Unity3D——第一篇

基于Unity的游戏开发（下）

8小时学会HTML网页开发

Part 2: Cocos2d-x开发基础-Cocos简介与环境搭建

Java之路
- 分享个android开发小工具类

分享一个自己利用学的IO流操作封装了一个小工具

unity游戏制作小工具之字体制作

分享Android开发实用小工具图标批量提取工具为

Unity小工具推荐

准备好了么？跳吧！

更多职位尽在 CSDN JOB

工具开发工程师	我要跳槽	Android开发人员	我要跳槽
中国科学院通用芯片与基础软件研究...	15-20K/月	福州七二零信息科技有限公司	4-8K/月
文秘（可接受对口专业实习生）	我要跳槽	人事经理	我要跳槽
福州七二零信息科技有限公司	3-6K/月	红星美凯龙网络技术有限公司	15-20K/月

Test Your Mobile Apps

xamarin.com/Test-Cloud

Find bugs before your users do. Automatically test any mobile app.

查看评论

- 4楼 qqyqyz 2015-05-28 22:36发表

 感谢楼主的工具。赞一个
- 3楼 zhoujijij 2015-05-20 14:39发表

 服务器socket接收包大小要设置大一点，不然有些Exception接收不到的。还有多个客户端测试时候，如果加上客户端的Log区分就更好了，很不错的工具..
- 2楼 绝对可怜小孩 2015-03-31 10:07发表

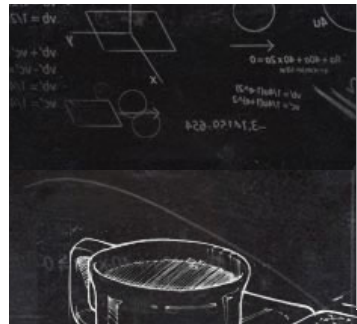
 大神业界良心啊 使用过后感觉非常棒
- 1楼 junaszxaz1 2015-03-12 09:14发表

 Android SDK 提供的DDMS就可以看到日志....
- Re: 房燕良 2015-03-12 16:56发表

 回复junaszxaz1: 是啊，不过感觉不是很方便。: )

您还没有登录,请[登录](#)或[注册](#)

\* 以上用户言论只代表其个人观点，不代表CSDN网站的观点或立场



核心技术类目

全部主题

Hadoop

AWS

移动游戏

Java

Android

iOS

Swift

智能硬件

Docker

OpenStack

VPN

Spark

ERP

IE10

Eclipse

CRM

JavaScript

数据库

Ubuntu

NFC

WAP

jQuery

BI

HTML5

Spring

Apache

.NET

API

HTML

SDK

IIS

Fedora

XML

LBS

Unity

Splashtop

UML

components

Windows Mobile

Rails

QEMU

KDE

Cassandra

CloudStack

FTC

coremail

OPhone

CouchBase

云计算

iOS6

Rackspace

Web App

SpringSide

Maemo

Compuware

大数据

aptech

Perl

Tornado

Ruby

Hibernate

ThinkPHP

HBase

Pure

Solr

Angular

Cloud Foundry






Redis

Scala

Django

Bootstrap

[公司简介](#) | [招贤纳士](#) | [广告服务](#) | [银行汇款帐号](#) | [联系方式](#) | [版权声明](#) | [法律顾问](#) | [问题报告](#) | [合作伙伴](#) | [论坛反馈](#)

 [网站客服](#)  [杂志客服](#)  [微博客服](#)  [webmaster@csdn.net](mailto:webmaster@csdn.net)  [400-600-2320](tel:400-600-2320) | 北京创新乐知信息技术有限公司 版权所有 | 江苏乐知网络技术有限公司 提供商务支持  
京 ICP 证 070598 号 | Copyright © 1999-2014, CSDN.NET, All Rights Reserved 