

I&U

记录自己的脚印，回看自己走过的弯路



≡ 目录视图

≡ 摘要视图

RSS 订阅

个人资料



leeeyupeng

+ 加关注

+ 发私信

访问：103561次

积分：1648

等级：

BLOG

4

排名：千里之外

原创：60篇

转载：38篇

译文：0篇

评论：11条

文章搜索

Q

文章分类

ACM (30)

ACM 理论基础 (8)

C C++ C# (36)

MMORPG (2)

OGRE (4)

图形 3D (5)

计算机应用 (1)

LUA (0)

网络编程 (0)

MFC (0)

系统架构 (0)

物理引擎 (1)

Unity (7)

实用技术 (1)

Objective-C (0)

网络编程 (3)

软件工程 (2)

Bat (0)

cocos2dx (0)

js (0)

python (0)

文章存档

2015年04月 (1)

2013年05月 (2)

2013年01月 (1)

2012年09月 (1)

2012年08月 (1)

展开

阅读排行

Unity3d中C#使用指针（

C++引用 && 指针

室外大场景渲染技术研究

Unity 鼠标拾取

无法从“int*”转换为“int[]”

把win7电脑变成无线路由

ACM POJ 3463 Sightsee

SceneManager 第五章 C

着色器

Unity3D buildPlayer

(13576)

(5972)

(4040)

(3999)

(2645)

(2150)

(1709)

(1553)

(1427)

(1136)

评论排行

Unity3d中C#使用指针（

ACM POJ 3463 Sightsee

平衡二叉树

运行时类型识别 dyna

室外大场景渲染技术研究

poj3099 Go Go Goreliar

poj1050To the Max 动态

poj2503Babelfish字典树

Unity3D buildPlayer

(5)

(3)

(1)

(1)

(1)

(0)

(0)

(0)

(0)

【活动】2017 CSDN博客专栏评选 【评论送书】SQL优化、深度学习、数据科学家 CSDN日报20170527 ——《人机大战，历史的见证》 CSDN 日报 | 4.19-5.19 上榜作者排行出炉

转 Unity3d中C#使用指针（Unsafe）的办法 宏 预处理

2013-01-08 11:40

13583人阅读

评论(5)

收藏

举报

分类：Unity（6）

转载自 // <http://www.j2megame.com/html/xwzx/ty/3652.html>

Unity3D中C#使用指针（Unsafe）的办法

近日由于在U3D项目中要使用到数据传递(C++ DLL的数据传递给U3D中的C#)，其中涉及到需要使用C#的指针。直接编译会出现以下错误Unsafe code requires the 'unsafe' command line option to be specified.

下面是我总结的解决办法：

- 1.去除MONO编辑器中的Unsafe错误，Assembly-CSharp鼠标右键 找到Options->Build->General 。Allow 'unsafe' code 打钩。这个只能去除MONO报错，但是依然无法运行。
- 2.首先看下面一段比较长的

Custom Preprocessor Directives

It is also possible to define your own preprocessor directives to control which code gets included when compiling. To do this you must add in the "Assets/" folder a text file with the extra directives. The name of the file depends on the language you are using：

C#	<Project Path>/Assets/smcs.rsp
C# - Editor Scripts	<Project Path>/Assets/gmcs.rsp
UnityScript	<Project Path>/Assets/us.rsp
Boo	<Project Path>/Assets/boo.rsp

As an example, if you include the single line '-define:UNITY_DEBUG' in your smcs.rsp file the define UNITY_DEBUG will exist as a global define for C# scripts, except for Editor scripts.

Every time you make make changes to the .rsp files a recompilation needs to be done for them to be effective. You can do this by updating or reimporting a single script (.js, .cs or .boo) file.

The usage of the .rsp files is described in the help of the smcs application, included in the Editor installation folder. You can get more information by running："smcs -help".

在你的Assets目录下面添加smcs.rsp文件，里面只加一行字不要有空格 -unsafe。 OK搞定。记得一定要重启Unity3d, 因为这个预编译是在启动U3D时候运行的。工程文件名别带中文。

原理是编辑器中的smcs.exe 添加编译命令，也可以在CMD下运行编辑器目录下的smcs.exe 逐个添加，会很累的。

测试代码：

```
unsafe void test () {  
    int i=10;  
    int k;  
    int *j=&i;  
    k=*j+1;  
    print("unsafe test " + k.ToString());  
}
```



顶

0

踩

1

上一篇

c#调用DLL

下一篇

C# 生成dll 导入unity中使用

相关文章推荐

Unity3d中C#使用指针（Unsafe）的办法

Unity3D如何制作透贴和使用透贴模型？？解决办法...

Unity3D中C#使用指针（Unsafe）报错处理

【Unity3d】Mac机下Blender的简介、使用办法、快...

Unity3D中js与C#之间相互调用的解决办法

Unity3D研究院之使用 C#合成解析XML与JSON（四...

Unity3D编程->unsafe 不能发布应用解决方案

Unity3D 使用 C#合成解析XML与JSON

Unity3D使用System.Windows.Forms.dll的方法

unity3D C#的反射使用场景

手机前十名

好手机排行榜

网页游戏


web前端开发

桌面虚拟化

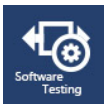
海尔智能家居

发光字 广告

参考知识库

Unity3D知识库

3770 关注 | 511 收录

软件测试知识库

4779 关注 | 318 收录

沪江网校

有我·由原

沪江网校8周年

学完 全额返还

口语 留学 12 国外语 四六级

poj 2533Longest Ordere (0)

推荐文章

- * 5月书讯：流畅的Python，终于等到你！
- *【新收录】CSDN日报 —— Kotlin 专场
- * Android中带你开发一款自动爆破签名校验工具kstools
- * Android图片加载框架最全解析——深入探究Glide的缓存机制
- * Android 热修复 Tinker Gradle Plugin解析
- * Unity Shader-死亡溶解效果

最新评论

Unity3d中C#使用指针（Unsafe weituotian_01: 行都行不通

Unity3d中C#使用指针（Unsafe zhang1san2feng: @gotoxy:请问这个问题您有没有解决呀，就是把默认子集改成.Net 2.0

Unity3d中C#使用指针（Unsafe wyq1025981817: 我试过，可以，多谢啦

Unity3d中C#使用指针（Unsafe 追忆: 行都行不通

Unity3d中C#使用指针（Unsafe gotoxy: 博主有没有试过将API Compatibility Level 默认的子集.Net2.0Subset...

ACM POJ 3463 Sightseeing leeeyupeng: @cruisecarl:vis 一共N*2个标记，初始时已标记 所以就是 N*2 - 1 了

ACM POJ 3463 Sightseeing cruisecarl: 为什么要枚举2*n-1次而不是n次？请赐教。

室外大场景渲染技术研究与实现 wangdezuiai521: 收藏 学习

运行时类型识别 d y n a m i c _ c . leeeyupeng:

ACM POJ 3463 Sightseeing zmyccec:



猜你在找

- C# For Unity系列之基础篇
- unity3D—游戏/AR/VR在线就业班 C#入门（二）
- C# For Unity系列之入门篇
- unity3D—游戏/AR/VR在线就业班 C#入门（一）
- Unity游戏开发入门教程之C#集合
- Unity3D着色器程序设计-CG版
- unity3D—游戏/AR/VR在线就业班
- unity5游戏开发Mecanim动画系统项目实战
- 使用C#开发信息管理系统
- Unity3D视频教程



查看评论

- 4楼 weituotian_01 2015-09-16 21:29发表
- 行都行不通
- 3楼 wyq1025981817 2015-03-15 21:20发表
- 我试过，可以，多谢啦
- 2楼 追忆 2015-03-13 13:25发表
- 行都行不通
- 1楼 gotoxy 2013-10-29 15:07发表
- 博主有没有试过将API Compatibility Level 默认的子集.Net2.0Subset,改成.Net 2.0全集，还能用不？
- Re: zhang1san2feng 2015-04-11 22:44发表
- 回复gotoxy：请问这个问题您有没有解决呀，就是把默认子集改成.Net 2.0

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 | 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 400-660-0108 | 北京创新乐知信息技术有限公司 版权所有 | 江苏知之为计算机有限公司 | 江苏乐知网络技术有限公司

京 ICP 证 09002463 号 | Copyright © 1999-2017, CSDN.NET, All Rights Reserved

关闭

