



个人资料

喜牛牛

+ 关注

✉ 发私信

访问：55579次

积分：1569

等级：BLOG > 4

排名：千里之外

原创：96篇

转载：39篇

译文：4篇

评论：1条

文章搜索

Q

文章分类

C语言 (15)

C++语言 (15)

Python (1)

MySQL (1)

Unreal Engine 4 (33)

DirectX 3D (4)

Unity3D (8)

OpenGL (4)

OC语言 (34)

Fundation框架 (12)

linux命令 (5)

3D原理 (12)

操作技巧 (1)

文章存档

2017年03月 (1)

2017年02月 (3)

2017年01月 (9)

2016年03月 (1)

2016年02月 (1)

展开

阅读排行

显卡结构及工作原理详细解读 (3370)

Unity3d中脚本定义符号的使用.. (3290)

入门VR游戏开发者在Unreal E... (2100)

Vector::assign的使用 (1439)

vector::push_back 方法分析 (1289)

UPROPERTY 宏的作用 (1273)

C语言 FILE文件指针 (1262)

函数调用时的栈空间变化 (1083)

Unreal Engine 4 蓝图脚本学... (1048)

Unity中 gameObject的顶点捕.. (1021)

评论排行

函数调用时的栈空间变化 (1)

UE4 VR 模式下全屏解决办法 (0)

C语言 指针2 (0)

C语言 指针1 (0)

OC基本语法 (0)

CPU是怎么计算机 2+3的 (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

原

Unity3d中脚本定义符号的使用 Scripting Define Symbols

快速回复

我要收藏

标签：unity3d

2015-11-11 10:53 3293人阅读 评论(0) 收藏 举报

分类：Unity3D (7)

版权声明：本文为博主原创文章，未经博主允许不得转载。

调试信息在程序设计过程中的作用是至关重要的。如果游戏设计完成后。这些调试信息就不应该在程序运行过程中继续调用。

可以用过设置脚本定义符号来确定游戏运行时是否执行调试信息输出代码

```
[csharp]
01. using UnityEngine;
02. using System.Collections;
03.
04. public class ShowDebugInfo : MonoBehaviour
05. {
06.     void Start()
07.     {
08.         #if SHOW_DEBUG_MESSAGES
09.             Debug.Log("Pos: " + transform.position.ToString());
10.         #endif
11.
12.         Debug.Log("Start funciton called");
13.     }
14. }
```



