
LIVE EXECUTER (V1) DOCUMENTATION

Russian

Live Executer – это расширение редактора позволяющее вызывать произвольный код во время работы игры, а также в режиме редактирования. С помощью него, например, можно вызвать Play у компонента Audio Source или какой-либо метод на своём компоненте.

Он работает через систему сборки C#, ваш код добавляется в класс, в особый метод, потом система собирает этот код, и вызывает метод в потоке Unity. По умолчанию подключены некоторые стандартный для C# пространства имён, а также UnityEngine и UnityEditor.

Открыть окно вызова кода можно из вкладки Window (Window -> Live Executer).

Пример использования

Для доступа к целевому объекту вы можете воспользоваться статическим методом Find класса GameObject:

```
GameObject camera = GameObject.Find("Main Camera");
```

Далее вы можете пользоваться любыми типами данных.

```
GameObject camera = GameObject.Find("Main Camera");
```

```
camera.GetComponent<SomeScript>().SomeMethod(10, "Hello");
```

English

Live Executer – this editor extension allowing to cause arbitrary (random) code in game time, and well as in edit mode. With his help (assistance), for example, can to cause Play in the component Audio Source or any method (algorithm) in his component.

It works through the system assembly C #, your code is added in special (particular) method, and afterwards system collects this code, and causes method in Unity stream. Default are connected some, to a standard C# namespace, and UnityEngine, and UnityEditor.

To open the call code window, from the tabs "Window" (Window -> Live Executer).

Example using (usage)

To access the target object you can take advantage of a static method "Find" class "GameObject":

```
GameObject camera = GameObject.Find("Main Camera");
```

Afterwards you can use any data type

```
GameObject camera = GameObject.Find("Main Camera");
```

```
camera.GetComponent().SomeMethod(10, "Hello");
```