

MirzkisD1Ex0

博客园

首页

新随笔

新文章

联系

管理

订阅

HTML

随笔- 17

文章- 0

评论- 0

阅读 - 395

[ToneTuneToolkit][001]获取指定目录下所有某类型文件的名称

```
#region Environment
Windows 10 21H1
Unity 2020.3.15f1c1 LTS
VSCode 1.58.2
// ToneTuneToolkit Git URL
// https://github.com/MirzkisD1Ex0/ToneTuneToolkit.git
#endregion
```

高清大图警告！

全文左对齐警告！

进行Unity开发时，多少会遇到一些需要从外部读取资源的情况。

如果资源预先打包在Resources文件夹下还好说，干干单干的Resource.Load();就能搞定。

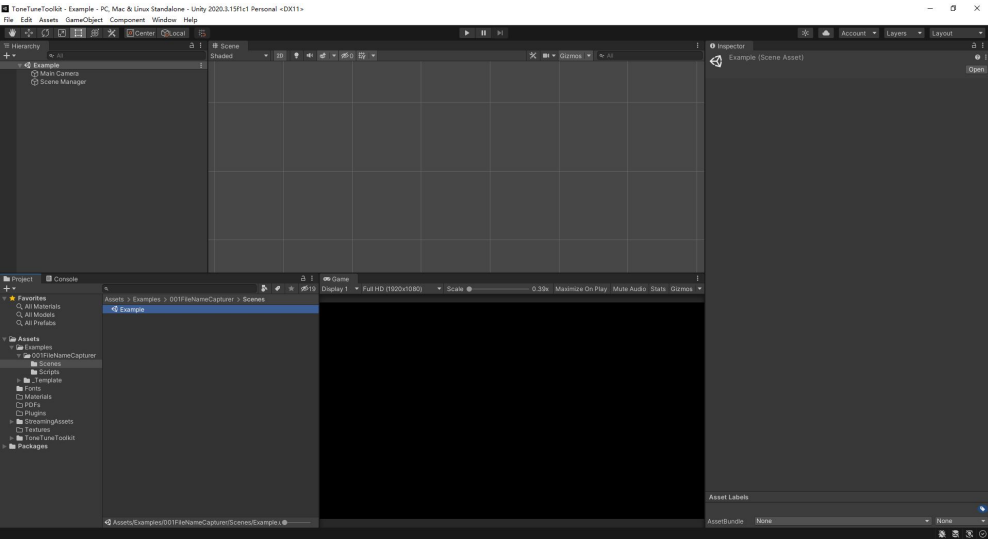
但是碰上在后续维护时需要替换程序中某段视频的情况，就需要重新打包一份程序，此时将视频置于StreamingAssets文件夹下就会让维护更加方便，只需要将StreamingAssets中的视频文件替换一下就OK。

想在Unity中显示某个文件夹下所有的视频文件名，可以使用下面的方法。

获取指定<路径>下，全部指定<后缀名>的文件的<文件名>并将其储存于数组中。

// 需要使用ToneTuneToolkit插件

01.新建场景。



02.准备获取的三个json文件（三个ToneTuneToolkit的配置文件）。

公告

昵称： MirzkisD1Ex0
园龄： 8个月
粉丝： 0
关注： 0

< 2021年7月 >						
日	一	二	三	四	五	六
27	28	29	30	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31
1	2	3	4	5	6	7

搜索

找找看

谷歌搜索

常用链接

我的随笔
我的评论
我的参与
最新评论
我的标签

我的标签

Unity(2)

随笔分类

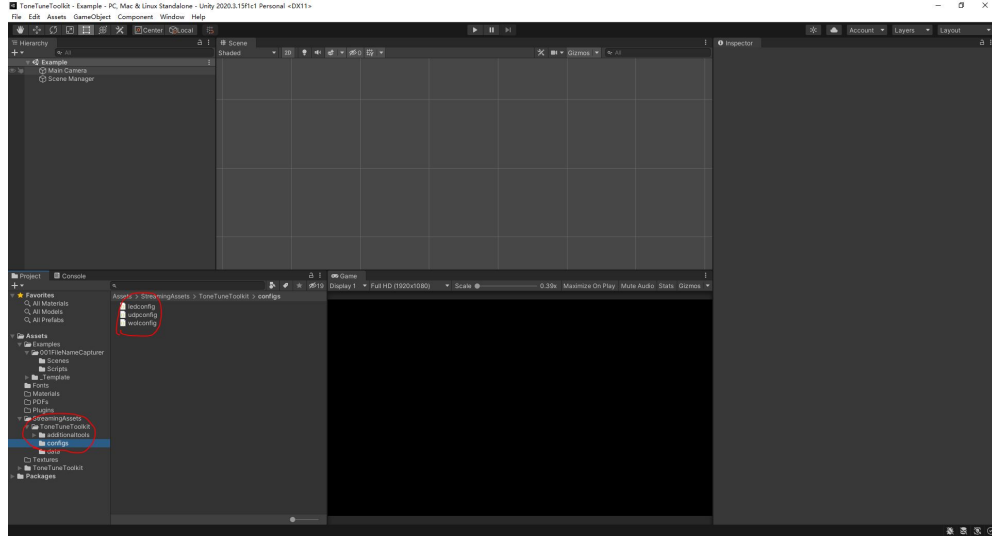
Unity(2)

随笔档案

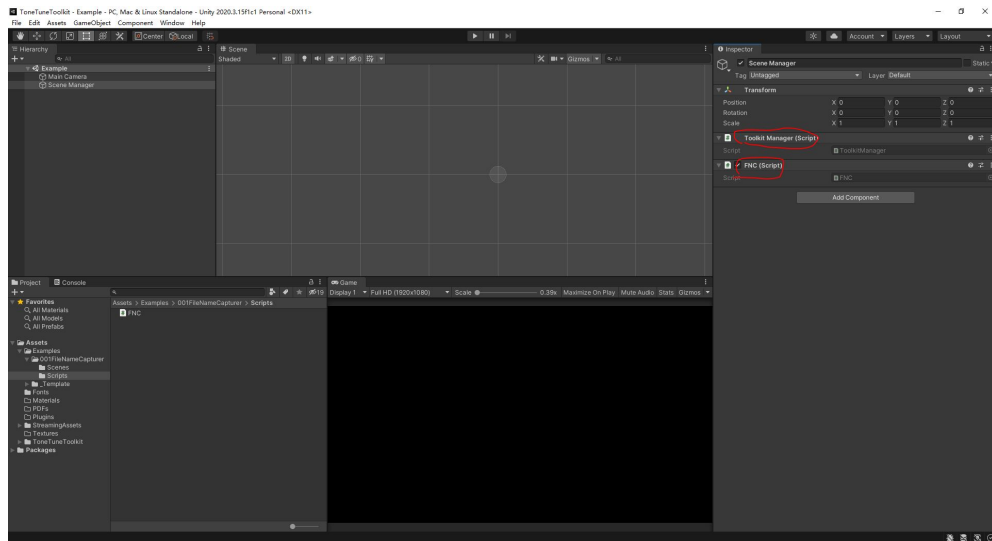
2021年7月(1)
2021年6月(12)
2021年5月(3)
2020年12月(1)

阅读排行榜

- <UnityIsPower><010>"com.unity.collab-proxy"问题修复(73)
- [ToneTuneToolkit][001]获取指定目录下所有某类型文件的名称(64)
- <UnityIsPower><005>"Sentinel key not found (H0007)"问题修复(45)
- <UnityIsPower><008>Unity程序多屏显示设置技巧(30)
- <UnityIsPower><002>利用UnityWebRequest获取时间戳及日期时间转换(25)



03.将TTT的管理脚本添加至对象上，再新建一个空脚本。



04.新建脚本内容如下，引用TTT插件，新建一个string数组，并通过 FileNameCapturer.GetFileName获取返回值并debug在控制台中。

GetFileName();具体实现方式请参考插件内的脚本。

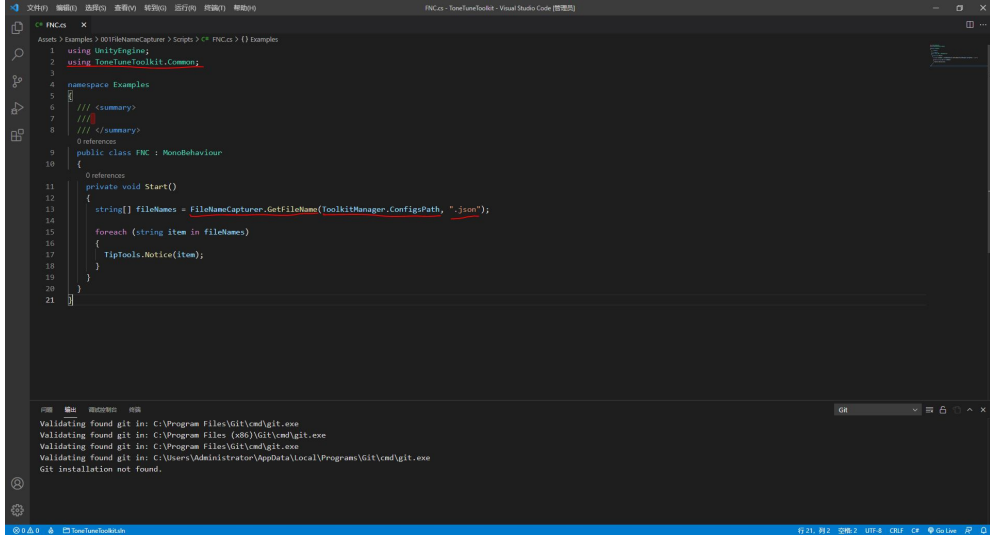
using UnityEngine;

using ToneTuneToolkit.Common;

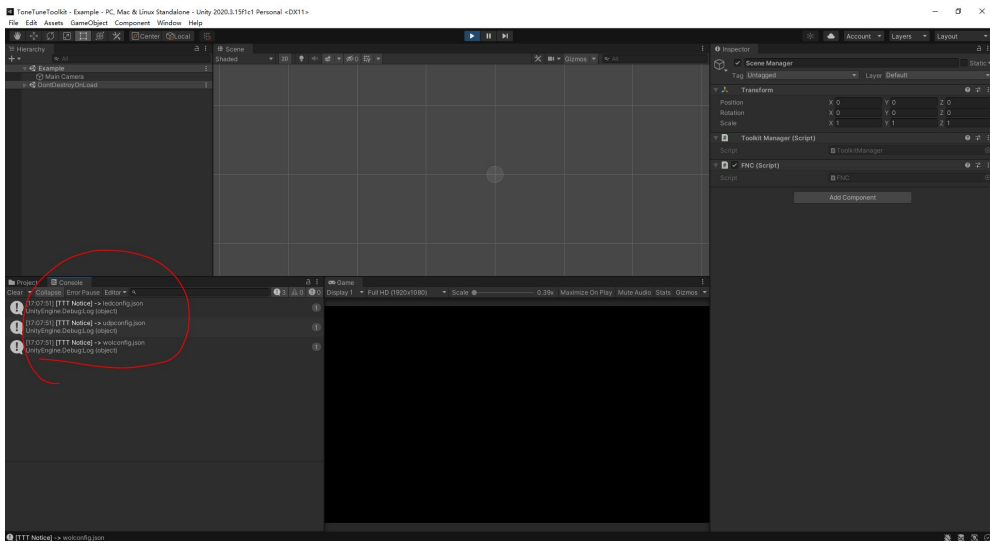
namespace Examples

```
{
    /// <summary>
    ///
    /// </summary>
    public class FNC : MonoBehaviour
    {
        private void Start()
        {
            string[] fileNames = FileNameCapturer.GetFileName(ToolkitManager.ConfigsPath, ".json");

            foreach (string item in fileNames)
            {
                TipTools.Notice(item);
            }
        }
    }
}
```



05.确保TTT管理类与新建脚本正确添加后启动场景，控制台将输出三个json文件的名称。



#region Introduction

此工程位于Github，遵从MPLv2.0协议，请根据需求使用，Pull完记得给个Star！
文章仅作抛砖引玉之用，希望能够借此给予寻求思路的开发者们一些灵感。
此教程系列曾属于“Unity The Great”，但由于“Tone Tune Toolkit”的诞生，开发组决定将两个系列进行合并。
如果内容中出现了语混序乱、错别字、缺少标点符号的情况还请见谅
互联网精神永存。
Hooray!!!
#endregion

#region Developer

[团队代言人博客]
// <https://www.cnblogs.com/mirzkisd1ex0/>
[开发者邮箱]
// dearisaacyang@outlook.com
[开发者微信]
// wxid_63t8w3035kvp22
[开发者企鹅]
// 2957047371
#endregion

分类: Unity

标签: Unity





MirzkisD1Ex0

关注 - 0

粉丝 - 0

0

0

» 下一篇: <UnityIsPower> <002>利用UnityWebRequest获取时间戳及日期时间转换

posted on 2020-12-15 15:07 MirzkisD1Ex0 阅读(64) 评论(0) 编辑 收藏 举报

[刷新评论](#) [刷新页面](#) [返回顶部](#)

发表评论

[编辑](#) [预览](#)

[B](#) [🔗](#) [</>](#) [“”](#) [🖼](#)

支持 Markdown

[🔄](#) 自动补全

[提交评论](#) [退出](#)

[Ctrl+Enter快捷键提交]

【推荐】大型组态、工控、仿真、CAD\GIS 50万行VC++源码免费下载!

【推荐】阿里云云大使特惠：新用户购ECS服务器1核2G最低价87元/年

【推荐】投资训练营：一杯咖啡的价格，教你学会投资，增加被动收入

【推荐】加州大学伯克利分校高管教育：大数据与数学科学-在线课程

【推荐】和开发者在一起：华为开发者社区，入驻博客园科技品牌专区

编辑推荐：

- 我给鸿星尔克写了一个720°看鞋展厅
- 带团队后的日常（三）
- 你为什么不想向上汇报？
- 传统.NET 4.x应用容器化体验（4）
- CSS 世界中的方位与顺序



最新新闻：

- 超越台积电！腾讯重返中国第一大市值公司
- 要还钱了吗？贾跃亭旗下世茂工三商场终出手：16.45亿成交
- 索尼会为PC平台带来更多游戏
- “一指连” 首次登场！曝小米MIX 4支持UWB：全新交互方式

· 告别网页版！微信（wine）正式登陆统信UOS ARM平台
» 更多新闻...

Copyright © 2021 MirzkisD1Ex0
Powered by .NET 5.0 on Kubernetes