

## MirzkisD1Ex0

博客园 首页 新随笔 新文章 联系 管理 订阅 🔤

随笔-17 文章-0 评论-0 阅读-404

# [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

// ToneTune Toolkit 下载地址

// 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,干干单单的Resource.Load();就能搞定。

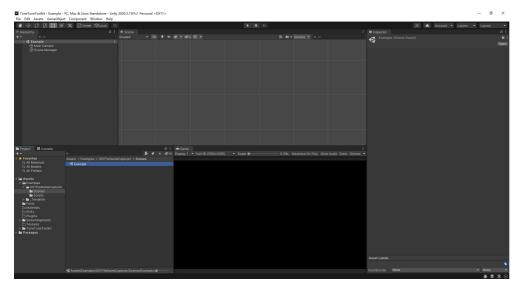
但是碰上在后续维护时需要替换程序中某段视频的情况,就需要重新打包一份程序,此时将视频置于StreamingAssets文件夹下就会让维护更加方便,只需要将StreamingAssets中的视频文件替换一下就OK。

# 显示某个文件夹下所有的视频文件名。

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.准备被获取的三个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

<		20	021年7	月		>
日	_	=	Ξ	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	<u>29</u>	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 ToneTuneToolkit(4)

#### 随笔分类

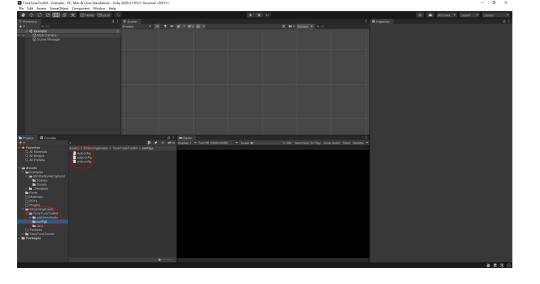
Unity ToneTuneToolkit(4)

#### 随笔档案

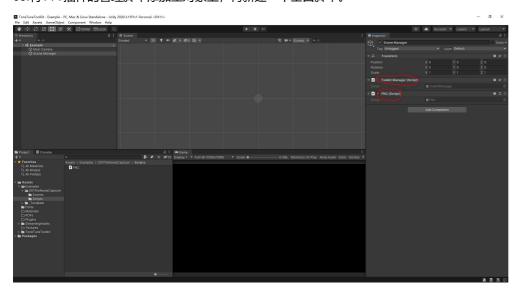
2021年7月(2) 2021年6月(12) 2021年5月(3)

## 阅读排行榜

- 1. <UnityIsPower><010>"com.unity.collab-prox y"问题修复(73)
- 2. [ToneTuneToolkit][001]获取指定目录下所有某类型文件的名称(64)
- 3. <UnityIsPower><005>"Sentinel key not foun d (H0007)"问题修复(49)
- 4. <UnityIsPower><008>Unity程序多屏显示设置 技巧(30)
- 5. [ToneTuneToolkit][002]获取时间戳及日期时间 转换(26)



03.将TTT插件的管理脚本添加至对象上,再新建一个空白脚本。



04.新建脚本内容如下,引用TTT插件,新建一个string数组,指定路径及文件后缀名,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;

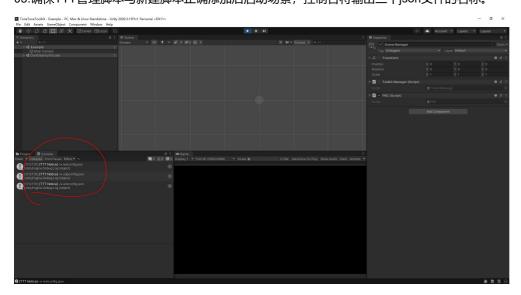
```
using ToneTuneToolkit.Common;

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);
        }
        }
    }
}
```

```
| TRIC | Nation | Marine | Mar
```

05.确保TTT管理脚本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完记得点个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 Tookit"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、错鳖字、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 ToneTuneToolkit

标签: Unity ToneTuneToolkit





0 0

» 下一篇: [ToneTuneToolkit][002]获取时间戳及日期时间转换

posted on 2021-07-30 14:55 MirzkisD1ExO 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	В	P	<i>⟨I⟩</i>	"		
支持 Markdown							
				7	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:

- ·利用 PGO 提升 .NET 程序性能
- · 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)

# Berkeley**ExecEd** 数据科学·在线高管课程

#### 最新新闻:

·比起上市,小红书更应去去滤镜

- · 买临期食品的年轻人, 在向"吃喝内卷"低头
- ·他们到虾米音乐"坟前"报喜
- ·揭秘"短视频创业":一年亏50万,一个人就是一支团队
- ·小米与华为的十字路口
- » 更多新闻...

Copyright © 2021 MirzkisD1Ex0 Powered by .NET 5.0 on Kubernetes