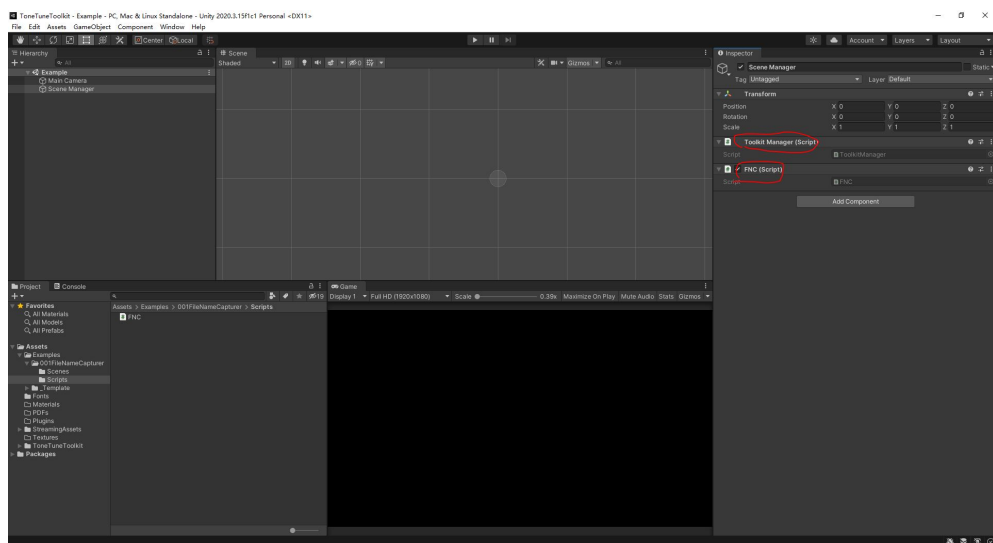


03.将TTT的管理脚本添加至对象上，再新建一个空脚本。



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。

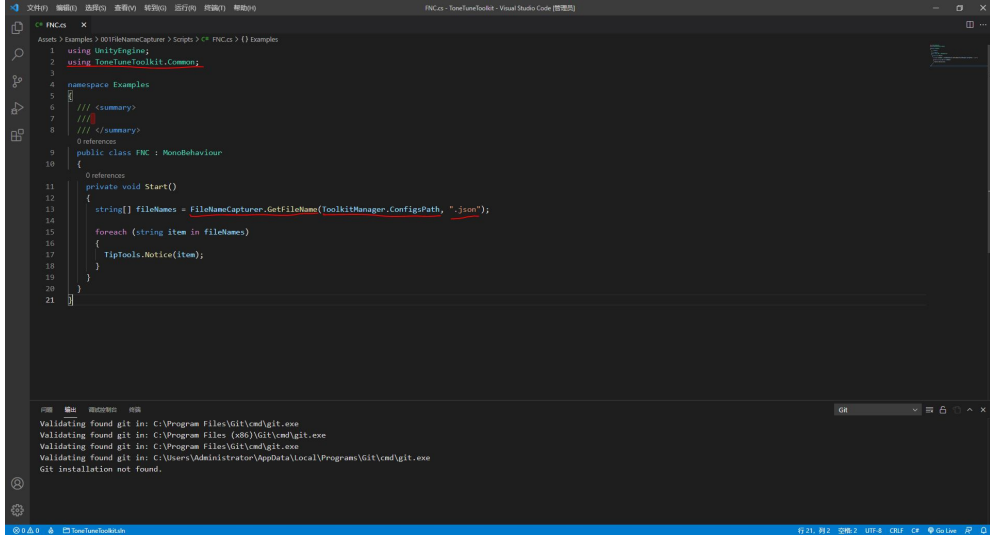
using UnityEngine;

using ToneTuneToolkit.Common;

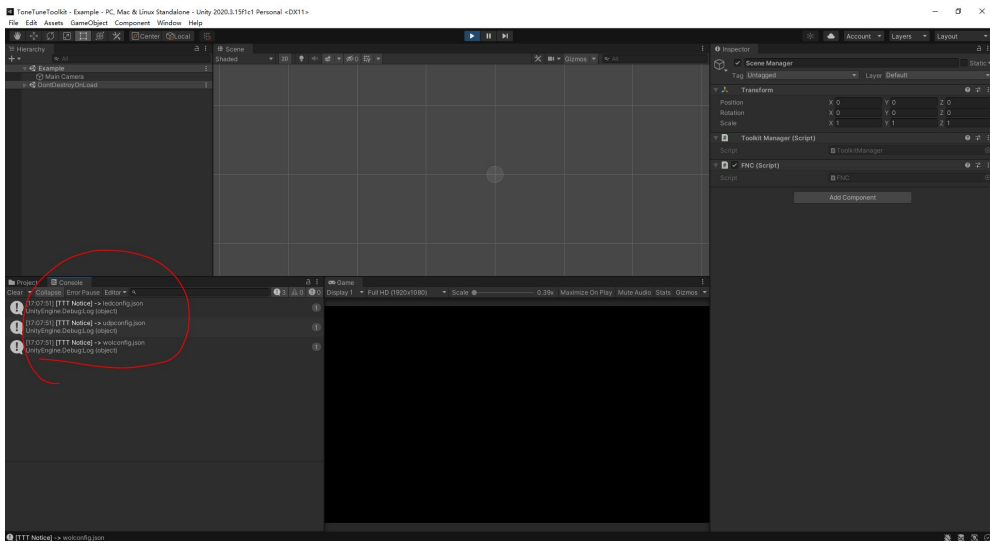
namespace Examples

```
{
    /// <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 ToneTuneToolkit

标签: Unity ToneTuneToolkit





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：
- 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）

加州大学伯克利哈斯商学院 | 高管教育

大数据与数据科学实战

- 最新新闻：
- 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
 - 想要颠覆星巴克？没那么容易 | 财报详解
 - 重返影像巅峰！华为P50系列十问十答

· 来了! 微软推Win11 Build 22000.100预览版更新 更流畅
» 更多新闻...

Copyright © 2021 MirzkisD1Ex0
Powered by .NET 5.0 on Kubernetes