

03.脚本内容如下，引用了TTT插件Other中的一个功能。脚本内容可以自行修改.....ASCII键值可以从网上找到，记得按下后，松开按键，否则程序关闭后按键按下操作可能仍然生效。

具体实现方法请查阅插件脚本。

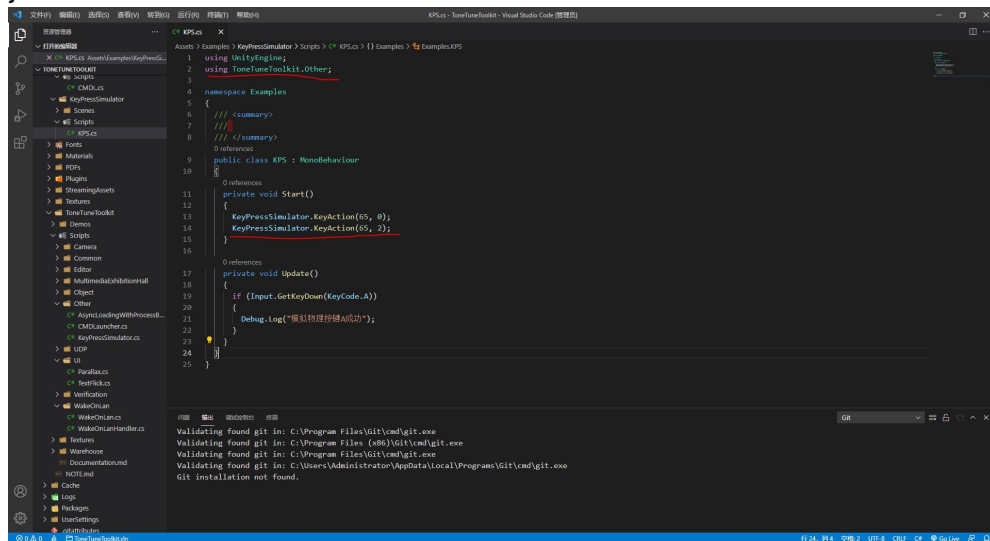
插件只是为其套了一层壳方便使用。

using UnityEngine;

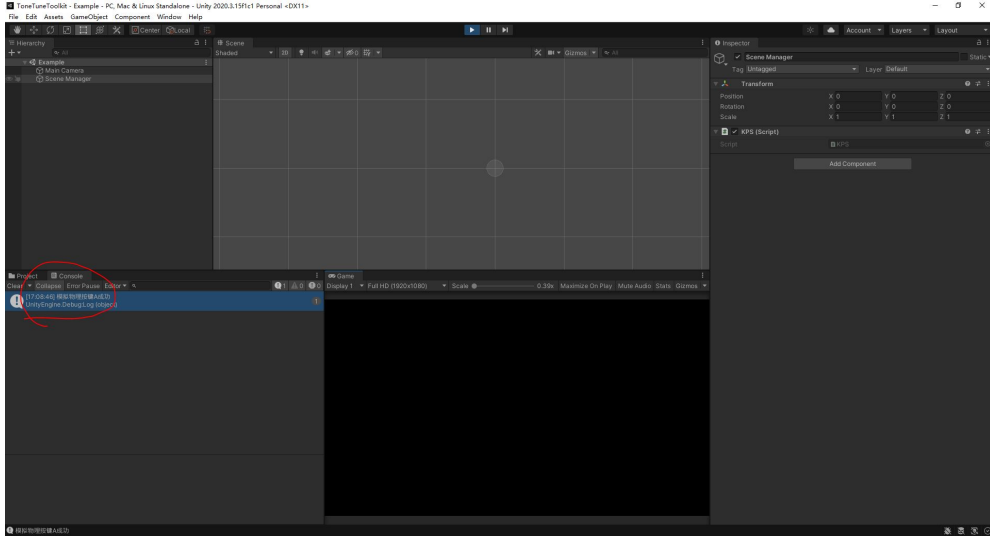
using ToneTuneToolkit.Other;

namespace Examples

```
{  
    /// <summary>  
    ///  
    /// </summary>  
    public class KPS : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()  
        {  
            KeyPressSimulator.KeyAction(65, 0);  
            KeyPressSimulator.KeyAction(65, 2);  
        }  
  
        private void Update()  
        {  
            if (Input.GetKeyDown(KeyCode.A))  
            {  
                Debug.Log("模拟物理按键A成功");  
            }  
        }  
    }  
}
```



04.模拟物理按键成功~



#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 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

好文要顶

关注我

收藏该文



MirzkisD1Ex0
关注 - 0
粉丝 - 0

0

0

» 下一篇: <UnityIsPower> <013>字符串与二进制相互转换
posted on 2021-07-30 17:15 MirzkisD1Ex0 阅读(8) 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

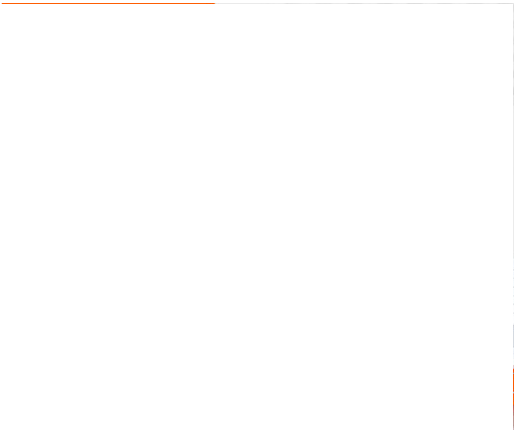
自动补全

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）



- 最新资讯：
- 速度提升75%！美光全球首发176层UFS 3.1闪存：荣耀Magic 3率先搭载
 - 四大权威机构报告：小米史上首次成为全球第二！
 - 用意念打游戏！马斯克脑机接口公司完成C轮融资：筹资13亿
 - 上海一蔚来EC6碰撞起火致车主遇难：蔚来初步判断电池包整体完好
 - 小红书：8月2日正式推行“号店一体”机制，支持“0门槛快速开店”
- » 更多新闻...