**GameTool**

# CellMover

## 瓦片地图辅助定位工具

## 介绍

### 该工具用于TileMap的瓦片辅助定位，通过键盘或鼠标按瓦片尺寸0到1的比例作为单次移动值移动定位点游戏对象。当采用定位点游戏对象映射瓦片时，可使用该工具来移动定位点游戏对象，在新版本Unity3D的TileMap编辑器中可使用GameObject Brush快速给瓦片添加定位点游戏对象，而旧版本中该工具更适用，这仅限于瓦片地图固定设计的情景，而对于代码动态生成的随机瓦片地图使用Unity3D中TileMap相关API来完成定位更合适。

## 适用情景

### 1.瓦片地图设计固定，且采用定位点游戏对象映射瓦片，包括但不限于映射瓦片坐标或瓦片相对位置的特殊处理。2.需要在瓦片地图特定位置进行特殊处理，例如在指定位置生成某种建筑等。

## 优点和缺点

### 优点

* 1. 避免使用代码计算瓦片位置；2. 对于瓦片的特殊处理相较于代码处理的成本和难度更低。

### 缺点

* 1. 设计固定，无法应对高随机性的瓦片地图，仅可在编辑器构建瓦片地图时使用；2. 需要手动维护定位点游戏对象，对于瓦片数量过多或复杂程度过高的瓦片地图不适用。

# NameModifier

## 名称修改工具

## 介绍

### 该工具用于批量修改某游戏对象的一级子对象名称，功能包括批量添加前后缀、批量修改公共名称字段和批量修改为同一名称，包括撤销和恢复功能。批量添加前后缀可使用预设从指定数字递增或递减至指定数字。

# 仅可在编辑器使用