


# MirzkisD1Ex0

博客园 首页 新随笔 新文章 联系 管理 订阅 

随笔- 14 文章- 0 评论- 0 阅读 - 184

## <UnityIsPower> <011> "C#-CMD"命令行使用

#region Environment

Windows 10 20H2

Unity 2020.3.12f1c1 LTS

VSCode 1.57.1

<https://github.com/MirzkisD1Ex0/UnityIsPower>

#endregion

简单的通过CMD命令行启动一个程序。

需要引用一个System的类库，CMD使用格式为

**Process.Start("notepad");**

**Process.Start(@"calc");**

01.简单的创建一个场景和脚本。

## 公告

昵称: MirzkisD1Ex0

园龄: 7个月

粉丝: 0

关注: 0

<	2021年6月						>
日	一	二	三	四	五	六	
30	31	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	1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10	

## 搜索

找找看

谷歌搜索

## 常用链接

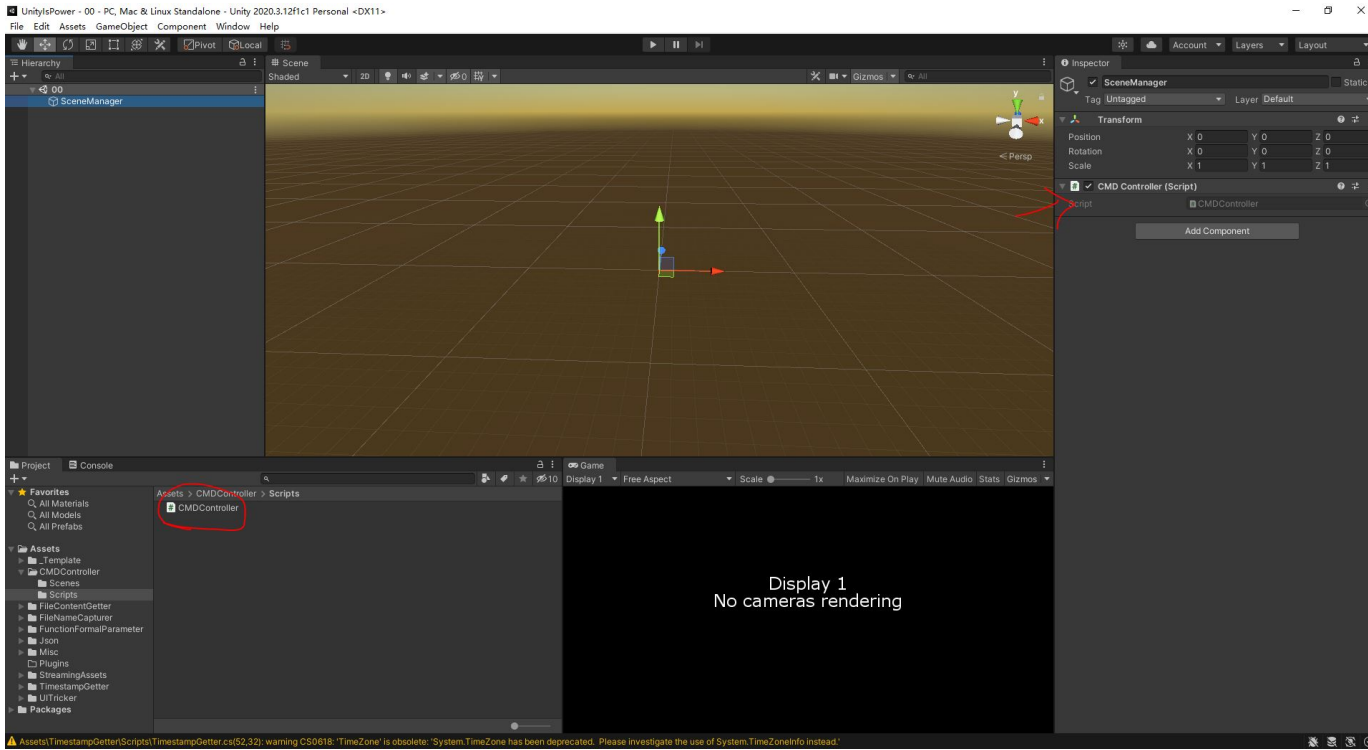
我的随笔

我的评论

我的参与

最新评论

我的标签



## 随笔档案

2021年6月(10)

2021年5月(3)

2020年12月(1)

## 阅读排行榜

1. <UnityIsPower> <001> 获取指定目录下指定类型的所有文件的名称(55)
2. <UnityIsPower> <010> "com.unity.collab-proxy"问题修复(24)
3. <UnityIsPower> <005> "Sentinel key not found (H0007)"问题修复(15)
4. <UnityIsPower> <002> 利用UnityWebRequest获取时间戳及日期时间转换(15)
5. <UnityIsPower> <008> Unity程序多屏显示设置技巧(12)

02.复制粘贴! 很简单的!

using UnityEngine;  
using System.Diagnostics;

namespace CMDController

```
{  
    /// <summary>  
    /// 命令行  
    /// </summary>  
    public class CMDController : MonoBehaviour  
    {  
        private void Start()
```

```
{  
    Process.Start("notepad.exe");  
    // Process.Start(@"D:\software\PotPlayer64\PotPlayerMini64.exe");  
}  
}
```

**// Process.Start () 启动（或重用）此 Process 组件的 StartInfo 属性指定的进程资源，并将其与该组件关联。**

**// Process.Start (ProcessStartInfo) 启动由包含进程启动信息（例如，要启动的进程的文件名）的参数指定的进程资源，并将该资源与新的 Process 组件关联。**

**// Process.Start (String) 通过指定文档或应用程序文件的名称来启动进程资源，并将资源与新的 Process 组件关联。**

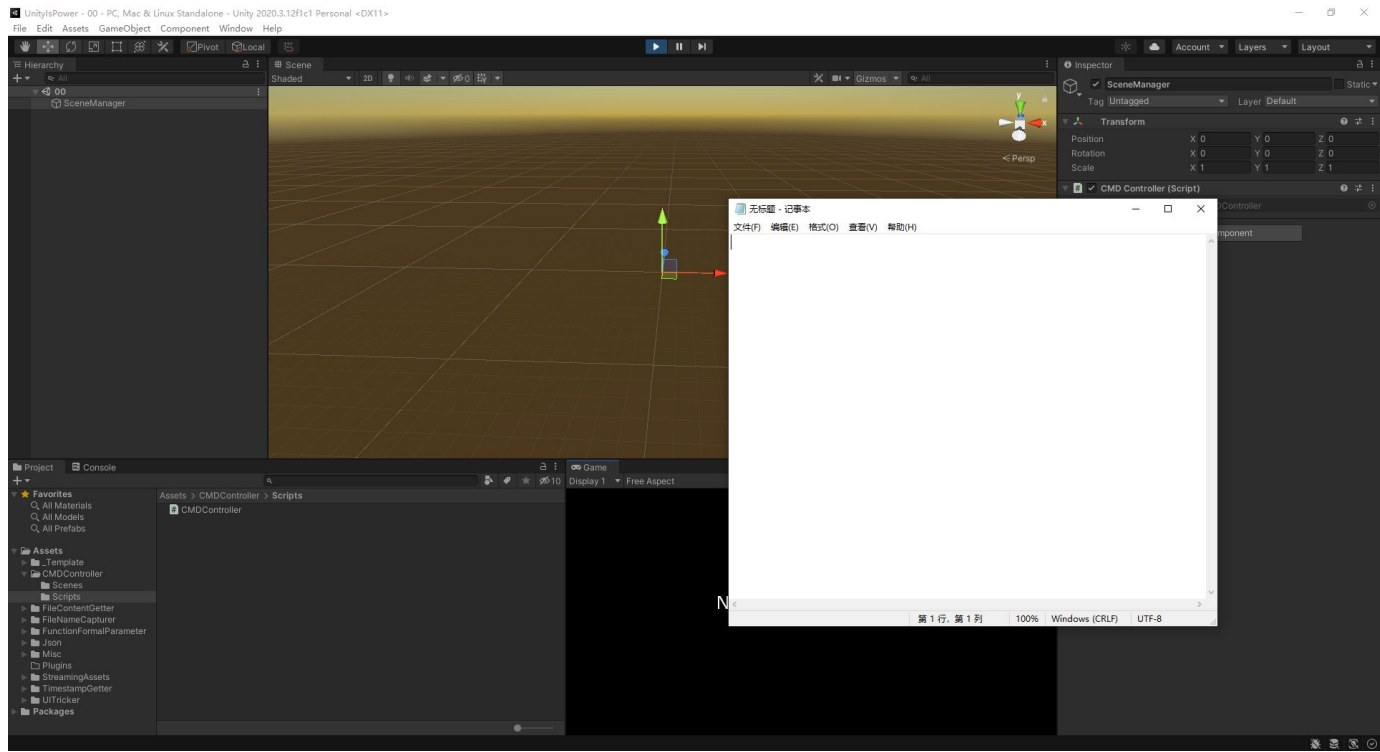
**// Process.Start (String, String) 通过指定应用程序的名称和一组命令行参数来启动一个进程资源，并将该资源与新的 Process 组件相关联。**

**// Process.Start (String, String, SecureString, String) 通过指定应用程序的名称、用户名、密码和域来启动一个进程资源，并将该资源与新的 Process 组件关联起来。**

**// Process.Start (String, String, String, SecureString, String) 通过指定应用程序的名称和一组命令行参数、用户名、密码和域来启动一个进程资源，并将该资源与新的 Process 组件关联起来。**

```
}
```

03.运行场景后会启动记事本.....



#region Notes

本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收获。

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

此工程在Github上完全开源，请随意取用。

互联网精神永存。

Hooray!!!

#endregion

好文要顶

关注我

收藏该文



MirzkisD1Ex0

关注 - 0

粉丝 - 0

0

0

« 上一篇: <UnityIsPower> <010> "com.unity.collab-proxy"问题修复





» 下一篇: <UnityTheGreat> <012> 模拟物理按键

posted on 2021-06-17 13:31 MirzkisD1Ex0 阅读(4) 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】百度智能云618年中大促，限时抢购，新老用户同享超值折扣
- 【推荐】大型组态、工控、仿真、CAD\GIS 50万行VC++源码免费下载!
- 【推荐】618好物推荐：基于HarmonyOS和小熊派BearPi-HM Nano的护花使者
- 【推荐】阿里云爆品销量榜单出炉，精选爆款产品低至0.55折

#### 编辑推荐:

- 高性能队列设计
- .Net Core with 微服务 - Seq 日志聚合
- 嵌入式行业入行3年的一点小感想
- 解 Bug 之路 - ZooKeeper 集群拒绝服务
- Web 动画原则及技巧浅析

#### 最新新闻:

- 拒收苹果超10万元赏金！程序员小哥发文直指苹果不够公开透明
  - 今天起中国邮政全面提速：全国多省市地区将实现运邮次日达
  - 北大女生拿下阿里数学预赛第一名！决赛入围率不到1%
  - 100%国产的AI操作系统，现在开源了！还有个AI版的App Store
  - 开放星团NGC 330中散落的恒星向我们展示了哈勃太空望远镜的新发现
- » 更多新闻...