


# 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> <001> 获取指定目录下指定类型的所有文件的名称

#region Environment

Windows 10

Unity 2020.3.12f1c1 LTS

VSCode 1.57.1

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

#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中还好说，干干单干的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，把视频置于StreamingAssets中就显得更加方便，至少不用再重新打包一份程序，只需要将StreamingAssets中的视频文件替换一下就OK了。

想在Unity中显示某个文件夹下所有的视频文件名，可能使用下面的方法。

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。

// 案例演示内容为<获取StreamingAssets/VideoStroage下所有.mp4文件的文件名>

// 数组尺寸将根据路径下有多少符合条件的文件自动决定

## 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

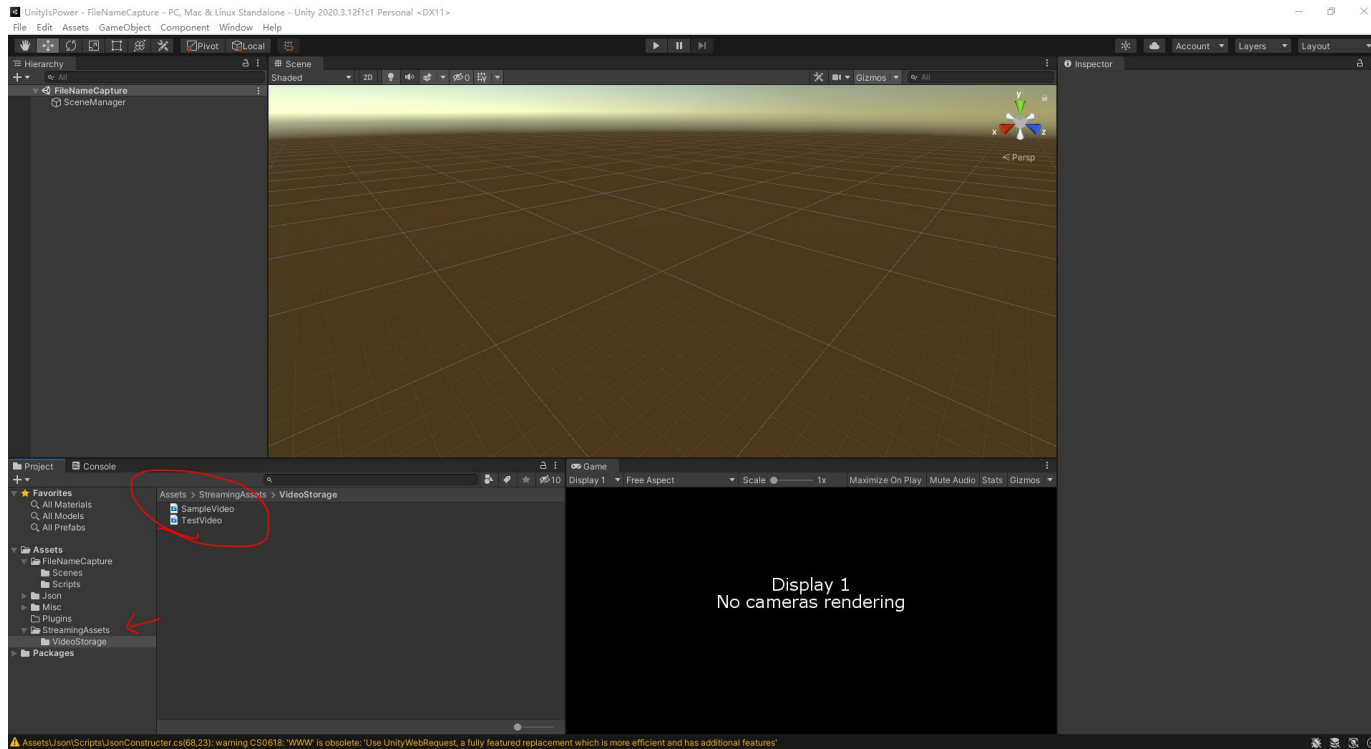
我的参与

最新评论

我的标签

// 未考虑性能优化问题

01.选取两个样本视频，放置于StreamingAssets/VideoStorage下。 // 该路径可以自行更改



02.创建场景、空脚本。复制粘贴修改大法！

```
using UnityEngine;  
using System.IO;
```

```
namespace FileNameCapturer
```

```
{  
    /// <summary>  
    /// 获取某个目录下指定类型的文件名  
    /// </summary>
```

## 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. <UnityTheGreat> <010> com.unity.collab-proxy 报错解决方案(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. <UnityTheGreat> <008> 单程序多显示器设置技巧(12)

```

public class FileNameCapturer : MonoBehaviour
{
    public string[] Files; // 储存文件名的数组

    private string fileStoragePath = Application.streamingAssetsPath + "/" + "VideoStorage"; //
文件路径
    private string fileSuffix = ".mp4"; // 文件后缀名

    private void Start()
    {
        GetFileName(fileStoragePath, fileSuffix, ref Files);
    }

    /// <summary>
    /// 获取路径下全部指定类型的文件名
    /// </summary>
    /// <param name="path">路径</param>
    /// <param name="suffix">后缀名</param>
    /// <param name="files">用以存储文件名的数组</param>
    private void GetFileName(string path, string suffix, ref string[] files)
    {
        if (!Directory.Exists(path)) // 如果路径不存在 // 返回 0
        {
            return;
        }
        DirectoryInfo directoryInfo = new DirectoryInfo(path); // 获取文件信息
        FileInfo[] fileInfos = directoryInfo.GetFiles("*", SearchOption.AllDirectories);

        #region 获取文件数组尺寸
        int arraySize = 0;
        for (int i = 0; i < fileInfos.Length; i++)
        {
            if (fileInfos[i].Name.EndsWith(fileSuffix))
            {

```

```

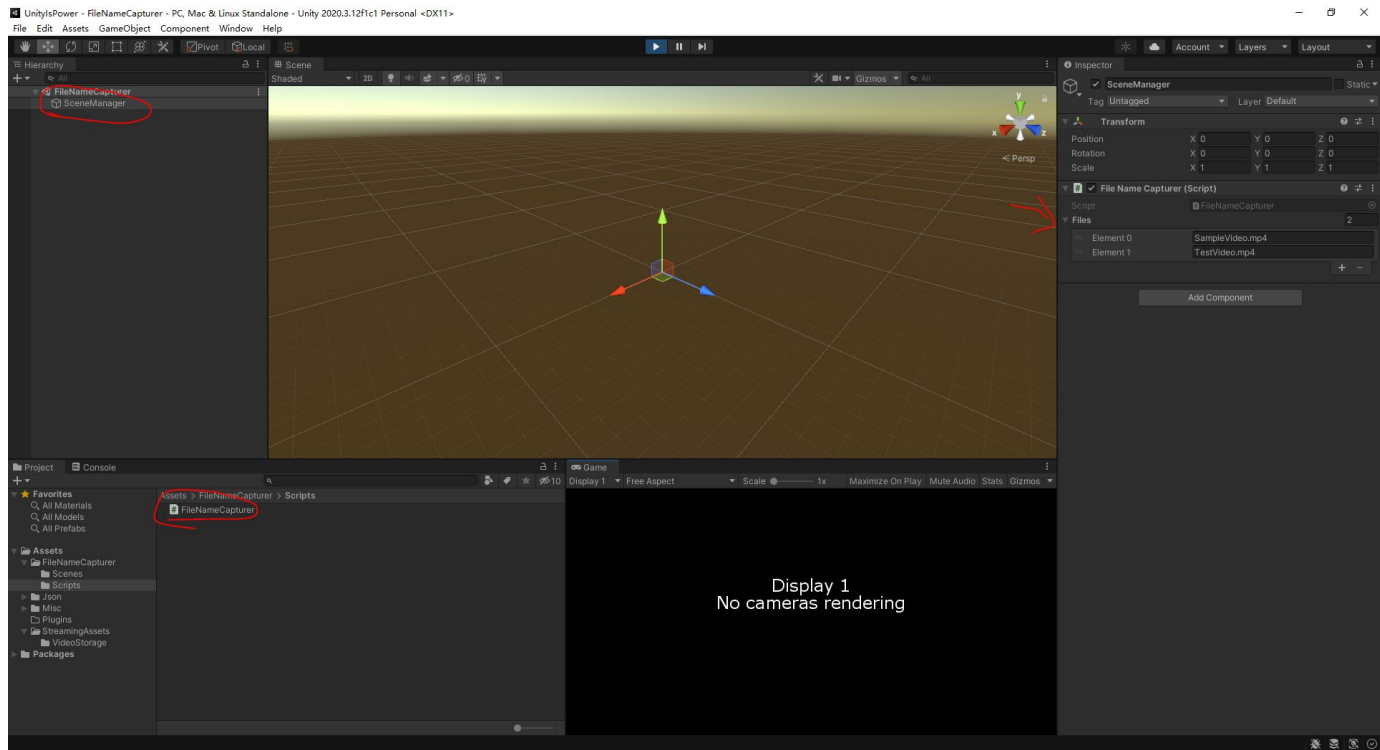
        arraySize++;
        continue;
    }
}
#endregion

files = new string[arraySize]; // 新建数组

#region 将符合要求的文件名存至数组
int arrayIndex = 0;
for (int i = 0; i < fileInfos.Length; i++)
{
    if (fileInfos[i].Name.EndsWith(fileSuffix))
    {
        files[arrayIndex++] = fileInfos[i].Name; // 把符合要求的文件名存储至数组中
        continue;
    }
}
#endregion
return;
}
}
}

```

03.将脚本挂载于任意对象上，运行场景，数组将根据文件数量决定自己的长度，同时将文件名分别储存在数组中。运行后将显示结果。



## #region Notes

博观而约取，厚积而薄发

本教程仅为抛砖引玉之用，希望能够借此给予寻求思路的开发者们一些收获。

如果文章中出现了语混序乱、错别字、缺少标点符号的情况还请见谅

因为排Word的时候我有点困。

// 现在我的脑子里就像是有两头#964B00的三边面熊举着我的室友在一个梯形的麦片盒上跳舞一样混乱。

对了，本工程在Github上完全开源，请随意取用。

#endregion

好文要顶

关注我

收藏该文



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(55) 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：

- 腾讯朋友APP再次关停：主打真实社交、4年前被放弃
- 442.2米最长复兴号智能动车组震撼实拍！一圈跑道都放不下
- 仅19元！中国航天推出太空寄信服务：可寄往中国空间站
- 力压奔驰AMG、保时捷911！蔚来EP9创浙赛最快圈速记录
- 取消三缸机！理想ONE全新车型X01谍照曝光
- » 更多新闻...