

## 递归查找子物体/获取子物体上组件

2017年10月19日 20:24:30 fuliyefly 阅读数：812 更多

```
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 public class Globe : MonoBehaviour {
6
7     public static Transform FindChild(Transform parent, string name)
8     {
9         Transform item = null;
10        //寻找自身一级目录下的子物体有没有该名字的子物体
11        item= parent.FindChild(name);
12        //如果有, 返回他
13        if (item != null) return item;
14        Transform go = null;
15        //如果没有, 就把该父物体所有一级子物体下所有的二级子物体找一遍(以此类推)
16
17        for (int i = 0; i < parent.childCount; i++)
18        {
19            go= FindChild(parent.GetChild(i), name);
20            if (go != null)
21                return go;
22        }
23        return null;
24    }
25
26
27    public static T FindChild<T>(Transform parent,string name) where T:Compon
28    {
29        Transform item=null;
30        item= FindChild(parent, name);
31        if (item != null)
32            return item.GetComponent<T>();
33        return null;
34    }
35 }
36
```

### Unity查找物体的子物体、孙物体 - ChinarCSDN的博客

Unity查找物体下的所有物体 GetComponentInChildren &lt;Transform&gt;() —— 获取物体下的所

想对作者说点什么?

我来说两句

### Unity根据名称递归查找一个物体的子物体 - zouxin\_88的专栏

public static GameObject FindHideChildGameObject(GameObject parent, string child... 来自: zouxin\_8

开发者调查

Python学习路线!

Office 365商业协作版 5折钜惠!