Unity文件夹功能说明

# 项目文件夹说明

* + **Assembly-CSharp-vs.csproj**和**Assembly-CSharp.csproj** –为C＃脚本生成的Visual Studio（带有-vs后缀）和MonoDevelop项目文件
  + **Assembly-UnityScript-vs.unityproj**和**Assembly-UnityScript.unityproj** –相同的项目文件，但适用于JavaScript脚本
  + **testproject.sln**和**testproject-csharp.sln** –用于IDE的解决方案文件，第一个包含所有C＃，JavaScript和Boo项目，而第二个仅包含C＃项目，并设计为在Visual Studio中打开，因为VS不知道处理JavaScript和Boo项目
  + **testproject.userprefs**和**testproject-csharp.userprefs** –配置文件，MonoDevelop在其中存储当前打开的文件，断点，监视等
  + **Assets** -- 存放所有游戏资源的文件夹，包括脚本，纹理，声音，自定义编辑器等
  + **ProjectSettings** -- Unity在此文件夹中存储所有项目设置，例如物理，标签，播放器设置等
  + **Library** -- 使用外部版本控制系统时，应完全忽略导入资产的本地缓存
  + **obj** -- 构建期间生成的临时文件的文件夹，供MonoDevelop使用
  + **Temp** -- 构建期间生成的临时文件的文件夹，供Unity使用

# 版本控制

* + 应受源码管理文件夹：
    - **Assets**
    - **ProjectSettings**

# 特殊文件夹

* + Assets -- 资产
  + Editor -- 编辑
    - 在开发过程中向编辑器添加了功能，在发布打包时不可用
    - 可在Assets文件夹内的任何位置放置多个Editor文件夹
    - Editor文件夹的位置会影响脚本相对于其他脚本的编译时间
  + Editor Default Resources -- 编辑器默认资源
  + Gizmos --
  + Resources -- 资源
  + Standard Assets -- 标准资产
  + StreamingAssets -- 流媒体资产
  + Hidden Assets -- 隐藏资产
    - 在导入过程中，Unity会完全忽略以下文件和文件夹
      * 隐藏的文件夹
      * 以**“."**开头的文件和文件夹
      * 以**“~”**结尾的文件和文件夹
      * 名为**“cvs”**的文件和文件夹
      * 扩展名为**“.tmp”**的文件