UnityHelper 查询工具

需要引入命名空间

using FindFunc;

使用方法

查询UI根节点下的所有组件，首先需要一个查询的根节点

public GameObject PagingRoot;

private void Awake()

{

//在Awake中需要赋值，也可以是别的根节点

PagingRoot = this.gameObject;

FindInfo();

}

void FindInfo()

{

//<组件类型>（根节点,查询名称）

//组件类型：是非GameObject的其他组件

//查询名称：最好同名，这样以后方便维护

GameObjectRoot = UnityHelper.GetTheChildNodeComponetScripts<Transform>(PagingRoot, "GameObjectRoot");

PageNumberTxt = UnityHelper.GetTheChildNodeComponetScripts<TMP\_Text>(PagingRoot, "PageNumberTxt");

HeadBtn = UnityHelper.GetTheChildNodeComponetScripts<Button>(PagingRoot, "HeadBtn");

TailBtn = UnityHelper.GetTheChildNodeComponetScripts<Button>(PagingRoot, "TailBtn");

UpBtn = UnityHelper.GetTheChildNodeComponetScripts<Button>(PagingRoot, "UpBtn");

DownBtn = UnityHelper.GetTheChildNodeComponetScripts<Button>(PagingRoot, "DownBtn");

}