Java环境变量配置（Win10）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **文档变更记录：** | | |
| **人员** | **日期** | **描述** |
| 崔凯 | 2019/2/11 | 创建文档 |

目录

[一、 打开系统环境变量 3](#_Toc24479203)

[1. 我的电脑右键【属性】→【高级系统设置】→【环境变量】 3](#_Toc24479204)

[二、 新建JAVA\_HOME变量 4](#_Toc24479205)

[三、 修改Path变量 4](#_Toc24479206)

[1. 图片资源的注意事项 4](#_Toc24479207)

[1) 图片的位置 4](#_Toc24479208)

[2) 删除图片 5](#_Toc24479209)

[2. Unity中预制体保存 5](#_Toc24479210)

[四、 保存修改后的系统变量 5](#_Toc24479211)

[1. Java程序安装 5](#_Toc24479212)

[2. Java环境变量配置 5](#_Toc24479213)

[五、 检验 5](#_Toc24479214)

[1. 打开windows命令行 5](#_Toc24479215)

[2. 验证java 5](#_Toc24479216)

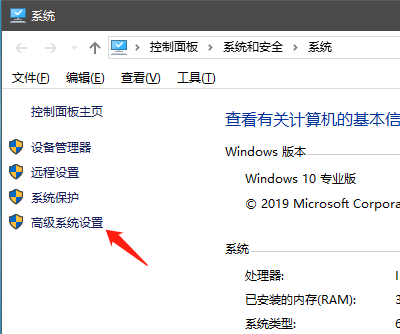
[3. 验证javac 6](#_Toc24479217)

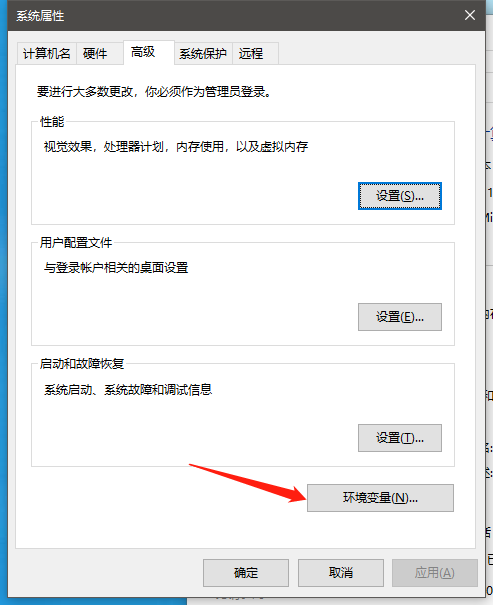
[4. 验证结果 7](#_Toc24479218)

# 打开系统环境变量

## 我的电脑右键【属性】→【高级系统设置】→【环境变量】







# 新建JAVA\_HOME变量

# 修改Path变量

## 图片资源的注意事项

### 图片的位置

**图片资源需要和 .tps文件在同一目录中。**新添加的图片需要复制到 .tps文件所在的目录中，再修改图集。如果不在同一目录，其他人通过GIT下载资源后会导致 .tps文件中图片丢失。

### 删除图片

及时删除不需要的图片资源，图片删除后需要在 .tps 文件中同步删除相应的资源。保证资源目录整洁，方便维护。目录中所有的资源都是需要加入到图集中的，不能多也不能少。

## Unity中预制体保存

**在unity中修改图集后一定要执行 Save Project。**如果遗漏会导致prefab不修改，无法提交的git上。

# 保存修改后的系统变量

## Java程序安装

## Java环境变量配置

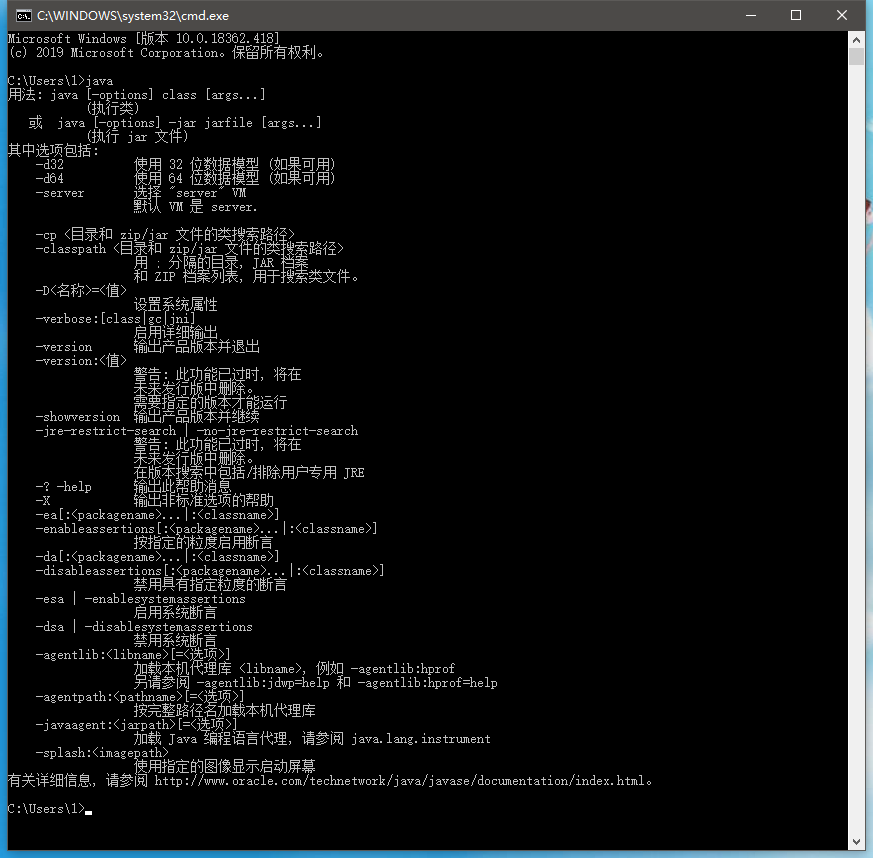
该类型用于处理预制体中固定存在的UIPanel组件。选择UIPanel类型之后，将预制体中包含UIPanel组件的对象拖拽到对应位置即可。设置完成后，系统会在运行时自动修改UIPanel组件的SortOrder、Depth属性。

# 检验

## 打开windows命令行

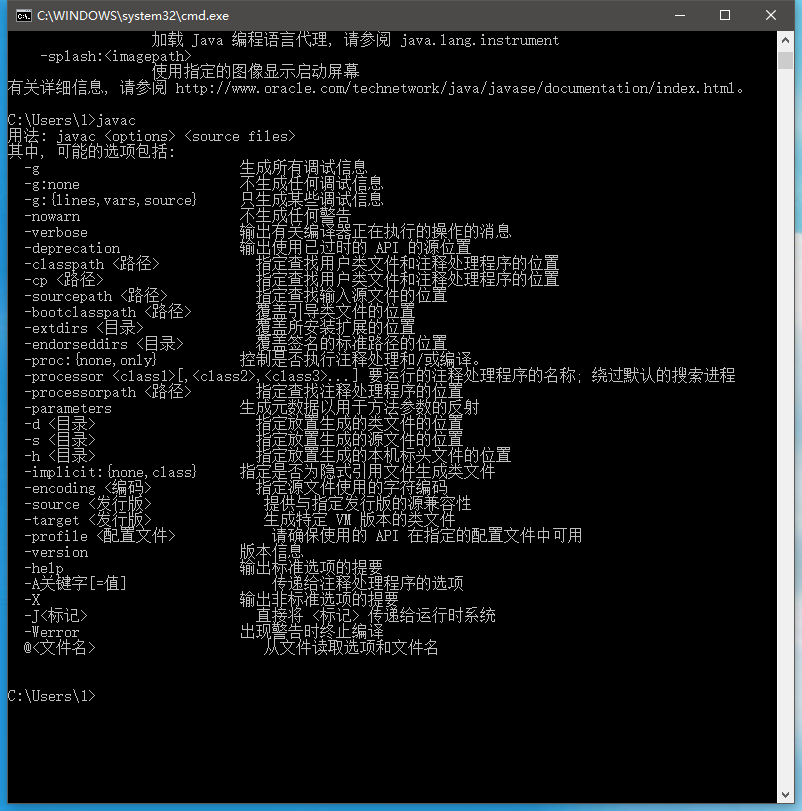
## 验证java

在命令行中输入java，然后按回车键，如果出现以下信息则验证通过



## 验证javac

在命令行中输入java，然后按回车键，如果出现以下信息则验证通过



## 验证结果

如果java和javac全部验证通过，则说明Java环境变量配置成功，如果有任意一项失败，请重新配置环境变量。