# VSCode的Unity开发环境配置

## 1. 安装C#和.Net Core环境

### 2. 在VSCode中安装插件

• C#: 基础插件,必须

C# Snippets: 代码块,建议

• Unity Code Snippets: 代码块,建议

• Unity Snippets:代码块,建议

• Unity Tools:开发工具,建议

#### 3. 项目中添加调试工具

a. 进入运行与调试界面



b. 创建Unity Debugger

打开文件, 可调试或运行。

## 运行和调试

要自定义运行和调试创建 launch.json 文件。

显示所有自动调试配置。

```
. . .
                                                                                                      launch.json — SnakeUnity
                        √ £53 ···
                                                                                                     ▷ ⑤ □ …
     运行和调试 D Unity Editor
                                   ズ 开始
                                                {} launch.json X
    ~ 变量
                                    .vscode > {} launch.json > ...
                                          {
                                      1
                                              // 使用 IntelliSense 了解相关属性。
                                       2
                                       3
                                              // 悬停以查看现有属性的描述。
90
                                       4
                                              // 欲了解更多信息,请访问: https://go.microsoft.com/fwlink/?link
                                       5
                                              "version": "0.2.0",
                                              "configurations": [
                                      6
                                       7
                                                  {
    〜 监视
                                                      "name": "Unity Editor",
                                      8
                                      9
                                                      "type": "unity",
                                                      "path": "/Users/huocheng/Desktop/Unity/SnakeUnity/Li
                                      10
                                                      "request": "launch"
                                      11
                                      12
                                      13
                                                  {
                                                      "name": "Windows Player",
                                      14
    ~ 调用堆栈
                                                      "type": "unity",
                                      15
                                                      "request": "launch"
                                      16
                                      17
                                      18
                                                      "name": "OSX Player",
                                      19
                                      20
                                                      "type": "unity",
                                                                                                添加配置..
    ∨ 断点
                                      21
                                                      "request": "launch"
    > EXCEPTION BREAKPOINTS
行 1,列 1 空格: 4 UTF-8 LF {} JSON with Comments △ Go Update Available 👂
```