<http://www.xuanyusong.com/archives/3229>

<http://www.cnblogs.com/lexiaoyao-jun/p/5208249.html>

**Assets**

**与脚本编译顺序相关的文件夹**

在unity开发中，我们可以为自己的项目随意命名文件夹以管理游戏资源，包括代码资源。但unity保留了一些特殊文件夹用来做特殊用途，例如编译顺序。  
unity的脚本编译有4个阶段（phase），脚本处在哪个编译阶段取决于脚本所在的文件夹。如果你的一些脚本需要引用一些别的文件夹中定义的类，则需要关心他们的编译顺序。你引用的类需要先于你的当前类编译。或者当你需要引用其他语言的脚本时，那么该脚本必须处于更早的编译阶段。  
unity中的4个编译阶段如下：  
1.处于 **Standard Assets**, **Pro Standard Assets** 和 **Plugins** 文件夹中的运行时脚本（Standard Assets 文件夹需是Assets的一级子文件夹.）  
2.处于 **Standard Assets**, **Pro Standard Assets** 和 **Plugins** 文件夹下的以 **Editor** 命名的一级子文件夹中的脚本。  
3.顶级 **Editor** 文件夹中的脚本。  
4.其他 **Editor** 文件夹中的脚本（例如其他文件夹下的以 **Editor** 命名的子文件夹）  
另外在 **Assets** 文件夹中以 **WebPlayerTemplates** 命名的顶级子文件（即Assets/WebPlayerTemplates）将不会编译。若是处于别的文件夹下的 **WebPlayerTemplates** （如Assets/Scripts/WebPlayerTemplates）将不会防止编译。

## 注意：

**Editor** 文件夹中的脚本主要用来扩展unity编辑器的功能方便开发。这些脚本将不会打包进最终发布的游戏中。项目中可以使用多个 **Editor** 文件夹，但是该文件夹中的脚本不允许用当GameObject对象的组件（Component）。

**Plugins** 文件夹中存放用于扩展unity功能的插件（多为C/C++写成的原生动态链接库(DLLs)）。这些插件可以访问第三方代码库，系统API以及其他超出Unity功能的模块。

# Editor Default Resources

我们使用 **Editor** 文件夹中的脚本扩展unity编辑器的功能时，可以使用函数[EditorGUIUtility](http://docs.unity3d.com/ScriptReference/EditorGUIUtility.html).Load 加载资源。该函数将优先加载Assets下的以 **Editor Default Resources** 命名的一级子目录。如果没有找到将尝试通过名字查找内置于编辑器中的资源。