

使用Doxygen生成C#帮助文档

一. 什么是Doxygen?

Doxygen 是一个程序的文件产生工具, 可将程序中的特定批注转换成为说明文件。通常我们在写程序时, 或多或少都会写上批注, 但是对于其它人而言, 要直接探索程序里的批注, 与打捞铁达尼号同样的辛苦。大部分有用的批注都是属于针对函式, 类别等等的说明。所以, 如果能依据程序本身的结构, 将批注经过处理重新整理成为一个纯粹的参考手册, 对于后面利用您的程序代码的人而言将会减少许多的负担。不过, 反过来说, 整理文件的工作对于您来说, 就是沉重的负担。

Doxygen 就是在您写批注时, 稍微按照一些它所制订的规则。接着, 他就可以帮您产生出漂亮的文档了。因此, Doxygen 的使用可分为两大部分。首先是特定格式的批注撰写, 第二便是利用Doxygen的工具来产生文档。

二. 准备软件

2.1 doxygen

官网: <http://www.doxygen.nl/>

下载地址: <http://www.stack.nl/~dimitri/doxygen/download.html>

A binary distribution for Windows. All versions of Windows since XP are supported.

doxygen-1.8.8-setup.exe (23.7MB) ([ftp](#) | [http](#))

This is a self-installing archive that includes the HTML and compressed HTML versions of the manual and the GUI frontend. It bundles 32-bit and 64-bit versions of doxygen.exe, and will install the right one based on the OS.

If you are allergic to installers and GUIs, haven't sufficient bandwidth, or don't have administrator privileges you can also download the **32-bit doxygen binary in a zip** (7.1MB) ([ftp](#) | [http](#)) or the **64-bit version** (9.0MB) ([ftp](#) | [http](#))

2.2 graphviz

官网: <http://www.graphviz.org/content/dot-dotexe>

注: 这个软件不是必需的, 如果需要使用更强大的功能比如类继承体系图等则需要安装此软件配置使用, 需要安装Java环境

下载地址: http://www.graphviz.org/Download_windows.php

Graphviz 2.30: The msi installer is again causing problems with the PATH variable. We hope to have this fixed shortly.

graphviz	current stable release	development snapshot
Windows	graphviz-2.38.msi graphviz-2.38.zip	graphviz-2.39.20140903.msi graphviz-2.39.20140903.zip

2.3 Microsoft HTML Help Workshop

chm文件制作工具

三个软件

doxygen-1.8.8-setup.exe	2014/10/23 17:24	应用程序	24,243 KB
graphviz-2.38.msi	2014/6/27 17:40	Windows Install...	34,992 KB
HTML Help Workshop.zip	2014/10/23 17:42	360压缩 ZIP 文件	2,778 KB

三. C#注释

公告

第 11843 位访客, 欢迎您!



昵称: 赵青青

园龄: 4年4个月

粉丝: 66

关注: 20

+加关注

2016年4月						
日	一	二	三	四	五	六
27	28	29	30	31	1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
1	2	3	4	5	6	7

搜索

我的标签

unity(32)

软件(29)

C#(27)

NGUI(16)

uGUI(14)

Editor(12)

编程(9)

游戏(6)

Tween(5)

Shader(3)

更多

随笔分类(322)

.Net(33)

C++/C(8)

Cocos2d-x(4)

JAVA(2)

Script Language(脚本语言)(5)

Unity 插件日志(56)

Unity 技巧积累(51)

Unity 经验笔记(48)

Unity 项目日志(38)

Unity2D&&UnityGUI(24)

Web开发(1)

汇编(3)

数据结构与算法(5)

<Summary> 对整体进行概要性描述
<summary>Description</summary>
类、属性（不推荐）、方法等

<para> 跟在Summary之后，对方法所涉及的入口参数进行有效的解释
<param name=username>本参数是用户的帐号</param>
方法的入口参数；

<returns> 对方法的返回值进行解释；
<returns>返回值零代表操作成功，-1代表操作不成功</returns>
方法的返回值；

<remarks> 对一些语句进行备注性描述
<remarks>本类需要调用另外一个User类相关方法</remarks>
类、方法、属性等；

<see> 在生成的文档中产生一个连接到其它描述的超链接；
<see cref=" [member]" />
可以在其它注释标识符中加入

<seealso> 与上者的区别是本标识符显示超链接在一个文档的尾部的“See Also”区域，而前者在文档之中；
<seealso cref=" [member]" />
不可以在其它注释标识符中加入

<value> 对一个属性进行概要性解释；
<value>这是一个public属性</value>
属性

<code> 如果需要置入一部分源代码段，可以使用本标识符将其标记出来
<code>
public int add(int a,b)
{
return a+b;
}
</code>
可以在其它注释标识符中加入

<exception> 对程序中可能抛出的异常做解释；
<exception cref=" System.Exception">抛出的异常情况</exception>
在方法当中如果有抛出异常，如“try...catch结构”时可以使用本标识符做解释

<permission> 对方法的访问权限做一些解释：
<permission cref=" System.Security.PermissionSet">这是公共方法</permission>
方法，属性

<c> 与<code>标识符基本相同，但本标识符仅用于单行代码；
<c>return a+b;</c>
可以在其它标识符中插入使用；

<example> 举例说明，通常与<code>配套使用；
<example> 以下示例说明如何调用Add方法：
<code>
class MyClass
{
public static int Main()
{
return Add(1+2);
}
}
</code>
</example>
可以在其它标识符中插入；

<paramref> 在其它地方引用一个入口参数
<paramref cref=" a">请注意，这是一个整型参数</paramref>

四. 配置

数据库
图形学(3)
我的随笔(41)

最新评论

1. Re:uGUI练习(八) InputField
@赵青青嗯，首先非常感谢你的帮助。这个onEndEdit我试了，是可以使用的。但是唯一的一个缺点就是当我打完字不点确定的时候，也会出发onEndEdit这个事件。我想要的是不点确定，点屏幕其他非键盘.....
--骑驴看世界
2. Re:uGUI练习(八) InputField
@骑驴看世界我刚用5.3版本试了下，你试试public InputField i;public Text text;void Start(){ i.onEndEdit.AddListener(str.....
--赵青青
3. Re:uGUI练习(八) InputField
@赵青青 我看到那个BaseEventData了但是具体应该怎么填写不是很清楚。 public InputField i; public Text text; void Star.....
--骑驴看世界
4. Re:uGUI练习(八) InputField
@骑驴看世界你试试直接给input绑定OnSubmit事件，里面应该有BaseEventData...
--赵青青
5. Re:uGUI练习(八) InputField
请问inputField.OnSubmit() 这个BaseEventData应该怎么添加啊
--骑驴看世界

阅读排行榜

1. uGUI VS NGUI(8291)
2. Unity使用 UnityVS+VS2013 调试脚本(7683)
3. [反编译U3D]Decompile Unity Resource s 修正(6437)
4. uGUI练习(六) ScrollView(5596)
5. Unity游戏暂停（Update与FixedUpdate区别）(4262)

评论排行榜

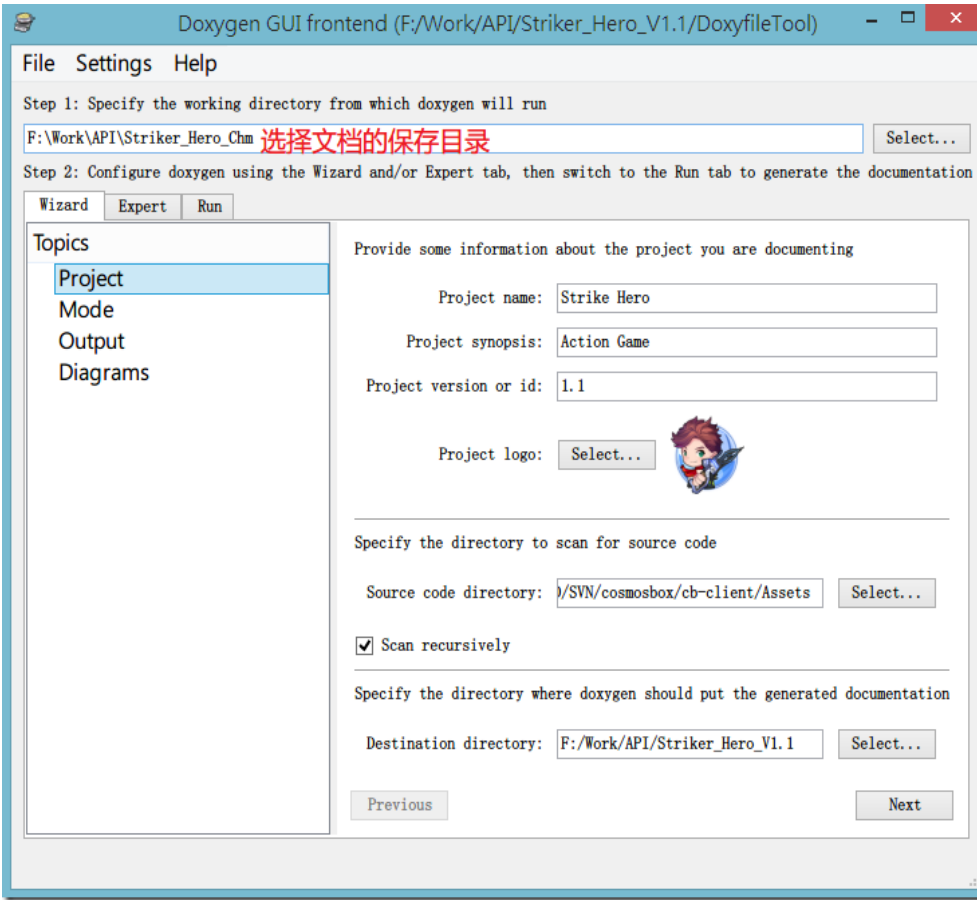
1. Unity使用 UnityVS+VS2013 调试脚本(17)
2. Unity3D 多人协作开发 环境搭建 笔记(15)
3. uGUI练习(八) InputField(9)
4. uGUI练习(六) ScrollView(7)
5. uGUI练习(二) Animate UI(7)

推荐排行榜

1. uGUI练习(一) Anchor(4)
2. [C#] 委托之Action和Func区别(3)
3. Unity使用 UnityVS+VS2013 调试脚本(3)
4. uGUI练习 开篇(2)
5. Unity4.6新UI系统初探(uGUI)(2)

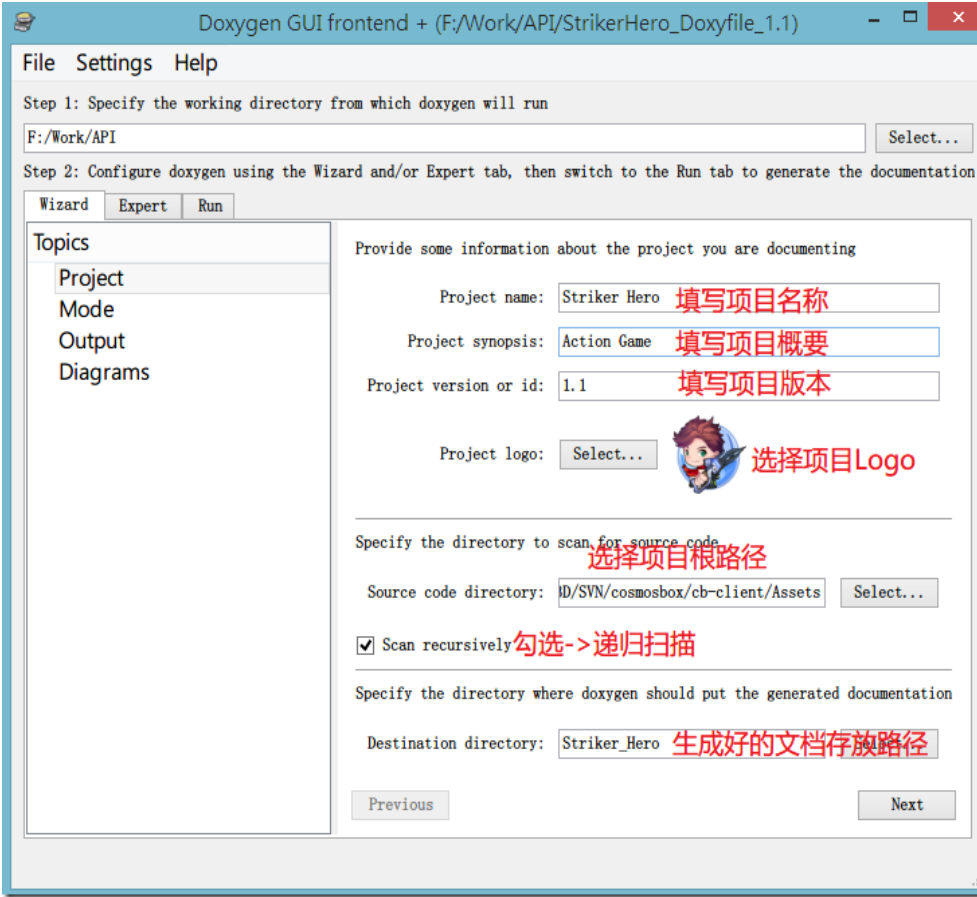
4.1 Doxygen工作目录

请选择一个已存在的非中文路径的文件夹，如下图：

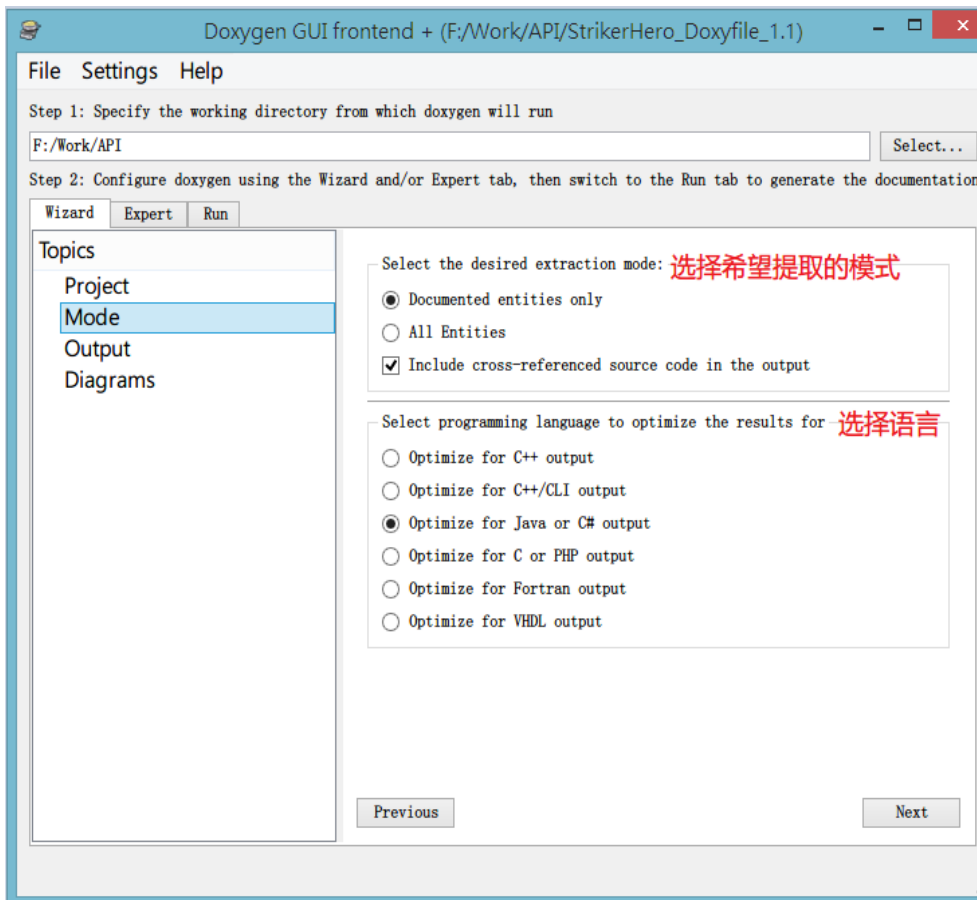


4.2 Wizard 向导

4.2.1 Project 项目

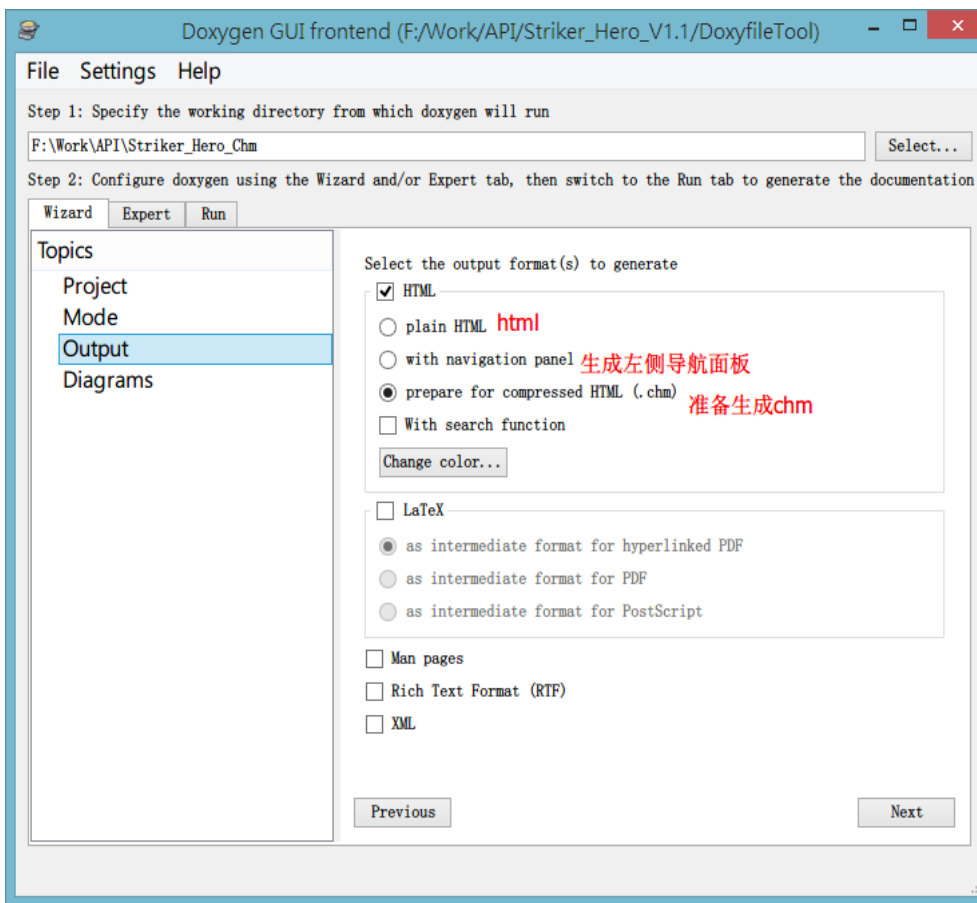


4.2.2 Mode 模式



4.2.3 Output 输出

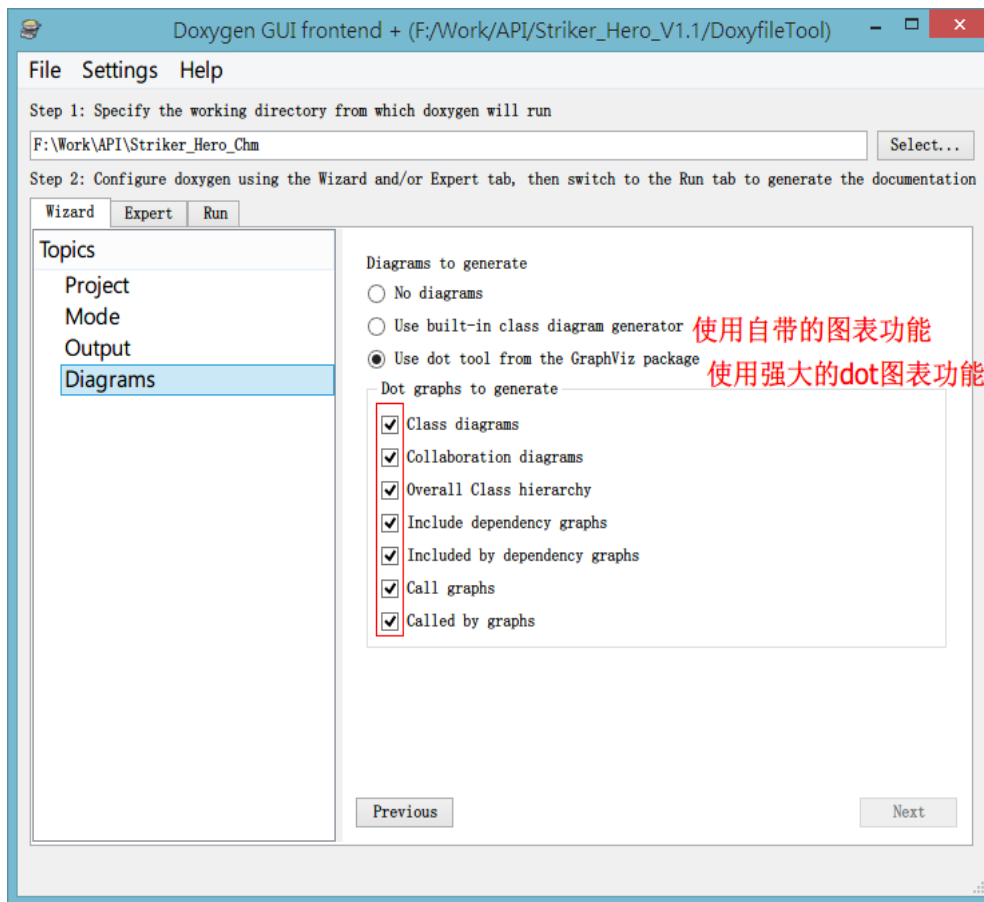
将With search function的钩去掉



plain HTML,为下图一， with navigation panel为下图二



4.2.4 Diagrams 图表



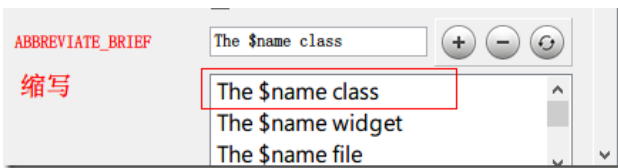
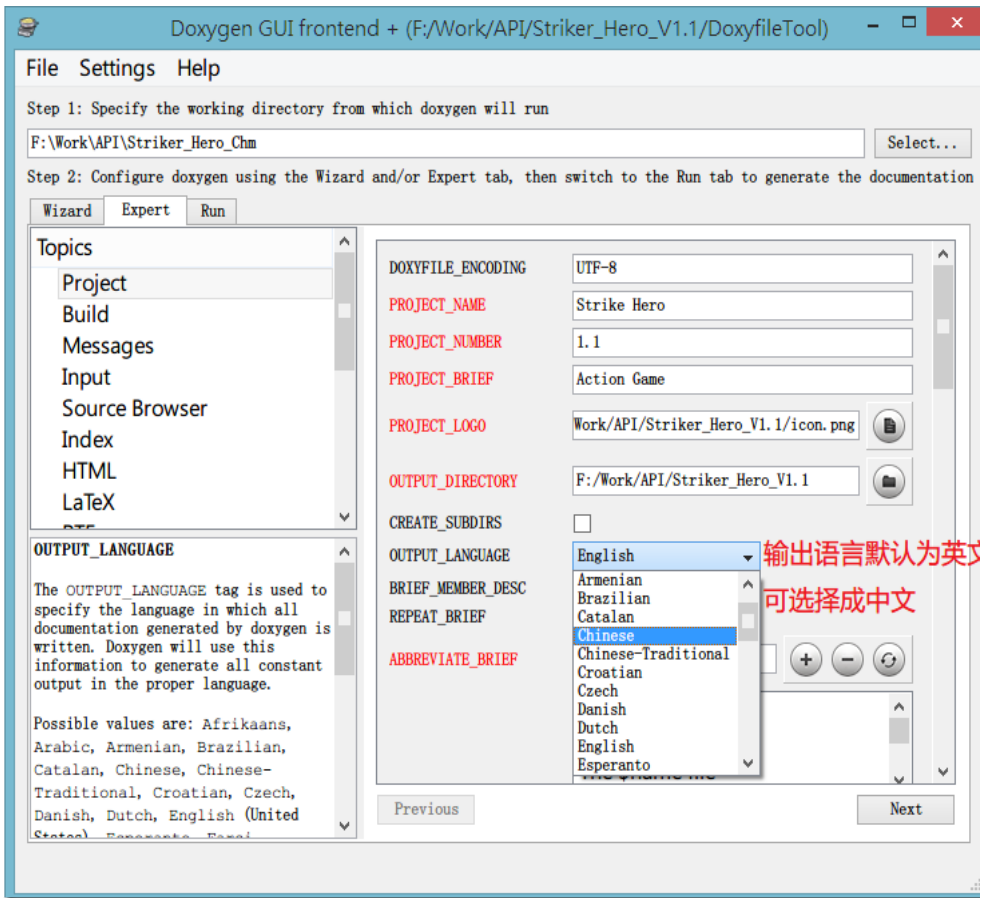
(Use built-in class diagram generator)将使用内置的生成功能生成每个类的类图，只有一个类是不为生成的。

如果需要更加大的功能比如类继承体系图请选择第三项(Use dot tool from the GraphViz package)需要安装 GraphViz。

4.3 Export 导出

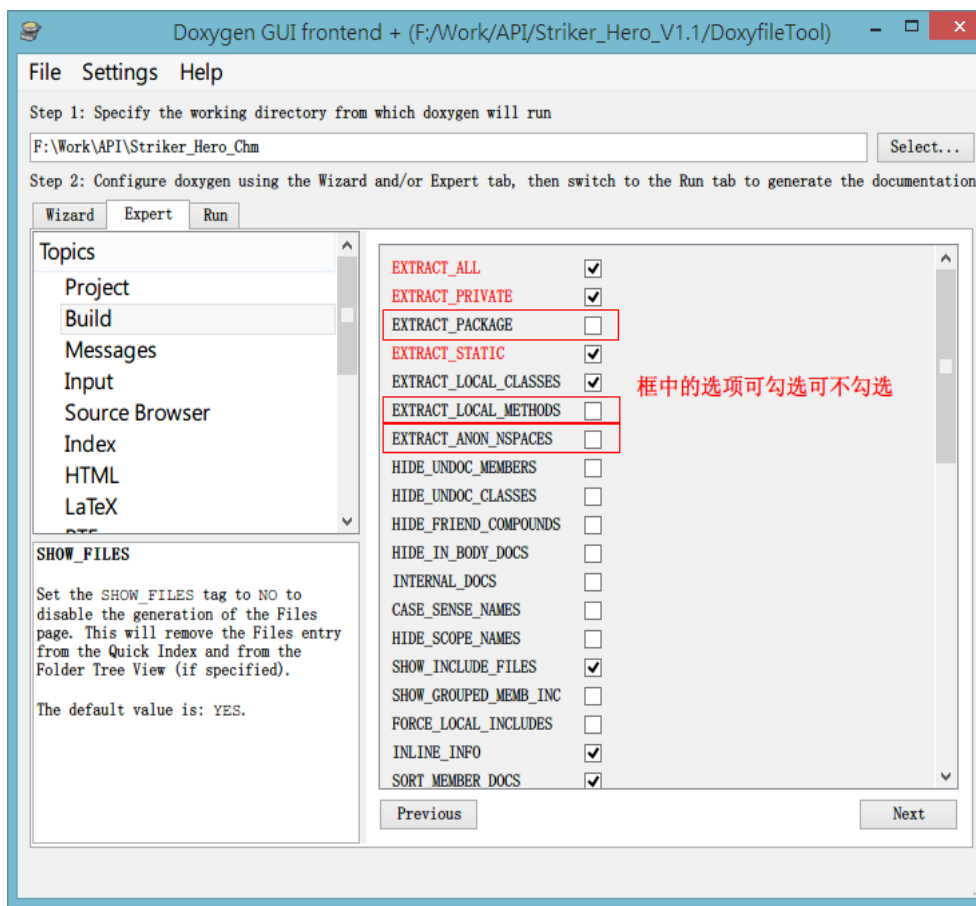
4.3.1 Project 项目

OUTPUT_LANGUAGE选择chinese TAB_SIZE是Tab的长度



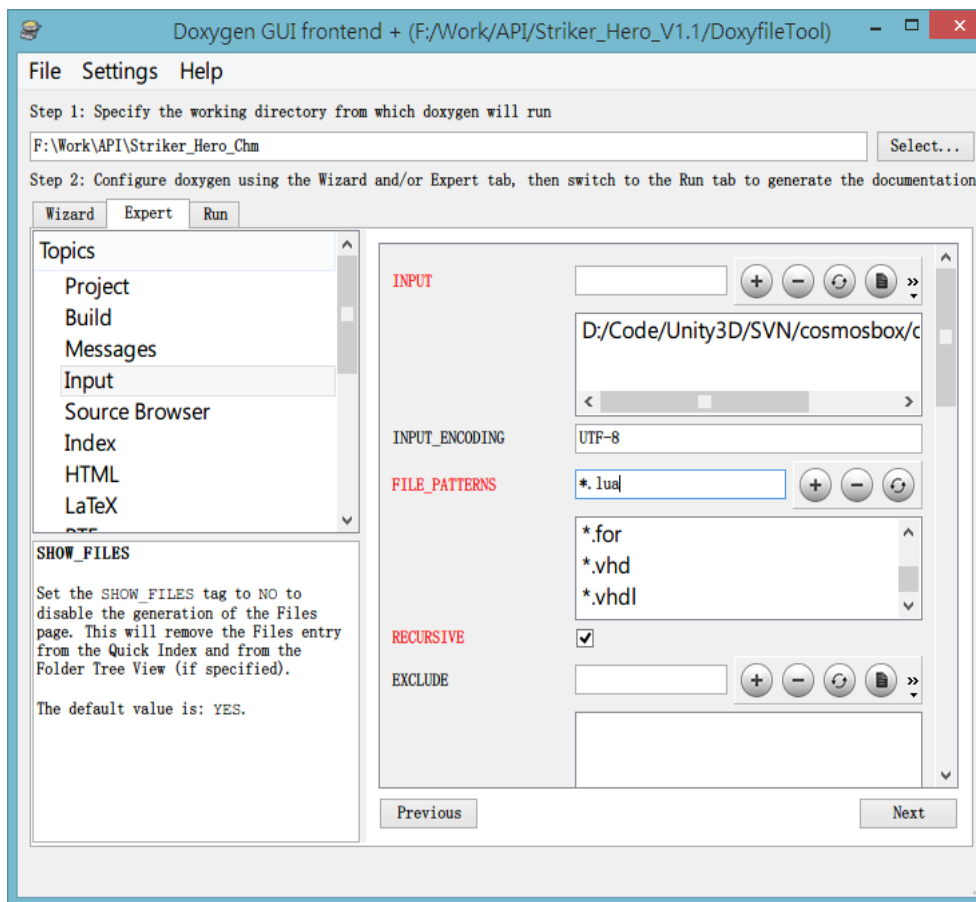
4.3.2 Build 构建

默认是会生成public方法，这里也选择EXTRACT_ALL。它保证输出所有public方法及project方法，EXTRACT_STATIC是生成静态方法。



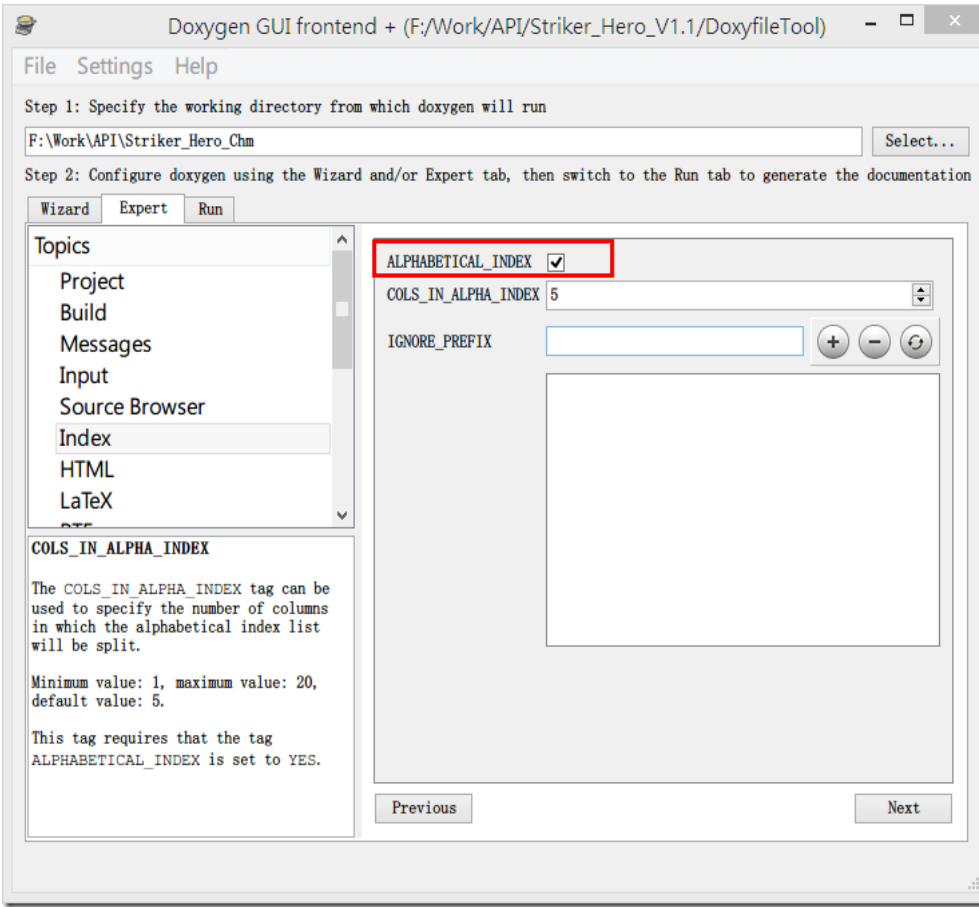
4.3.3 Input 输入

Input为输入目录，支持多个目录，我们可以放入项目目录和include目录，下面的Exclude是忽略目录与文件，可自行添加。





4.3.4 Index 索引

选择ALPHABETICAL_INDEX，类中将有一个组合类型索引项。



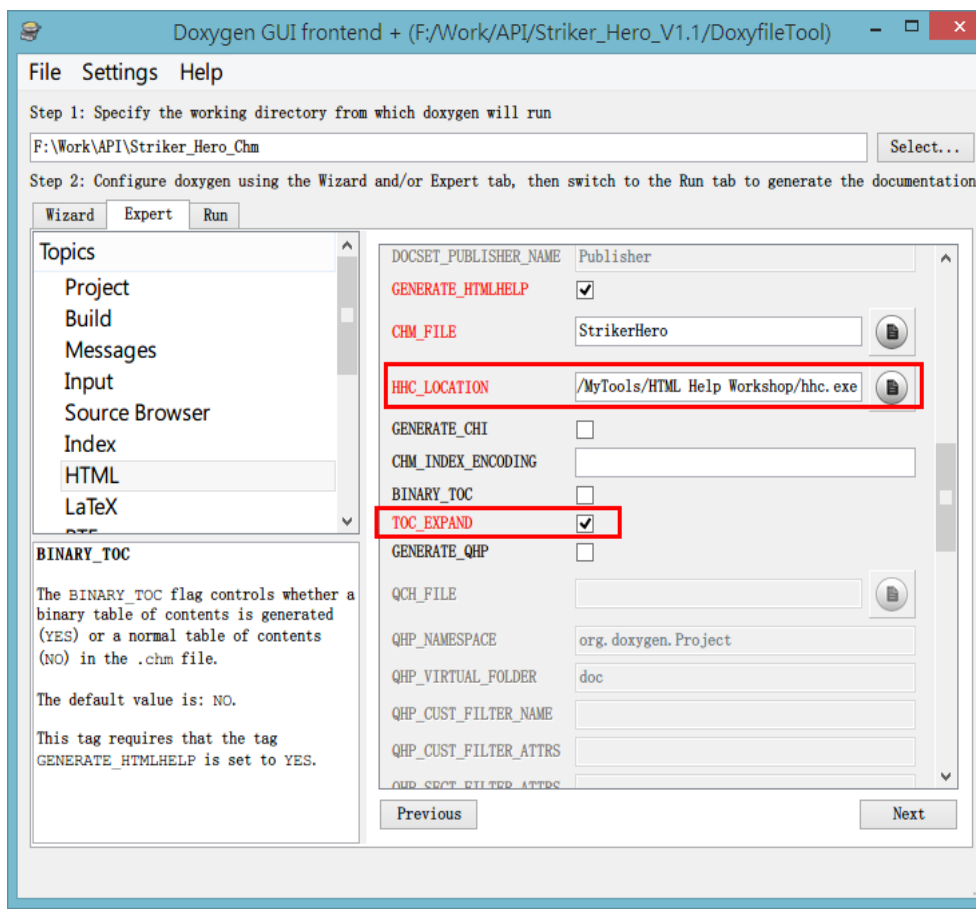
生成的索引如下图所示

Class Index

A B C D E F G H I J K L M N O P R S T U V W X L				
	CResourceManager	HandShakeService (Pomelo.DotNetClient)	SkeletonRenderer	UIScrollBar
ActiveAnimation	CRhombusActor	HeartBeatService (Pomelo.DotNetClient)	SkeletonRendererInspector	UIScrollBarEditor
ActiveAnimationEditor	CRLMapLine	HeroVo	SkillInfo	UIScrollView
ActorInfo	ITween.CRSpline	HighlightableObject	Skin (Spine)	UIScrollViewEditor
AIArgsInfo	CScript	HighlightingEffect	SkinnedMeshAttachment (Spine)	UISlider
UIRectAnchorPoint	CScriptGlobalFunc	HighlightableObject.HighlightingRendererCache	SlicedSprite	UISliderEditor
AnimatedAlpha	CSerializeMaterial	HighlightingSystemEditor	Slot (Spine)	UISnapshotPoint
AnimatedColor	CSerializeMaterialProperty		SlotData (Spine)	UISnapshotPointEditor
Animation (Spine)	CServerInfo		SmallXmlParser (Mono.Xml)	UISoundVolume
AnimationState (Spine)	CSettingManager	MiniParser.IAttrList (Mono.Xml)	SpringPanel	UISprite
	CShareAtlasCollection	SmallXmlParser.IAttrList (Mono.Xml)	SpringPosition	UISpriteAnimation

4.3.5 HTML

如果你之前选择了(prepare form compressed HTML(.chm))这里抽GENERATE_HTMLHELP项会是选择状态，它下面的CHM_FILE填写你的CHM文档的名字（要加上.chm）。HHC_LOCATION则选择你的HTML Help WorkShop安装目录下的HHC程序，一般会在C:/Program Files (x86)/HTML Help Workshop/hhc.exe。选择TOC_EXPAND会生成左边的树目录。

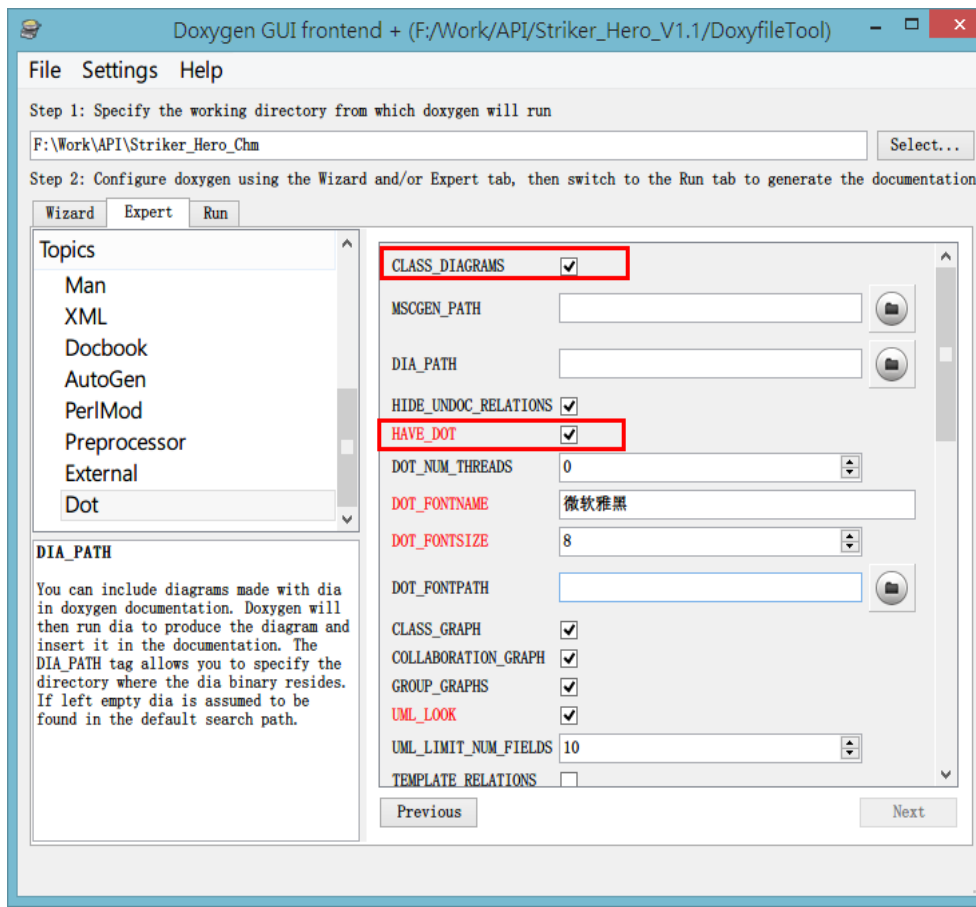


4.3.6 Dot

如果你选用内置的生成功能（Use build-in class diagram generator）此时CLASS_DIAGRAMS会是选择状态，而HAW_DOT是未选择状态，如果你选择用GraphViz的dot工具生成（Use dot tool from the GraphViz package）情况则相反，请你选择上CLASS_DIAGRAMS。此时你需要设置下面的DOT_PATH为GraphViz的安装目录，否则将无法生成。

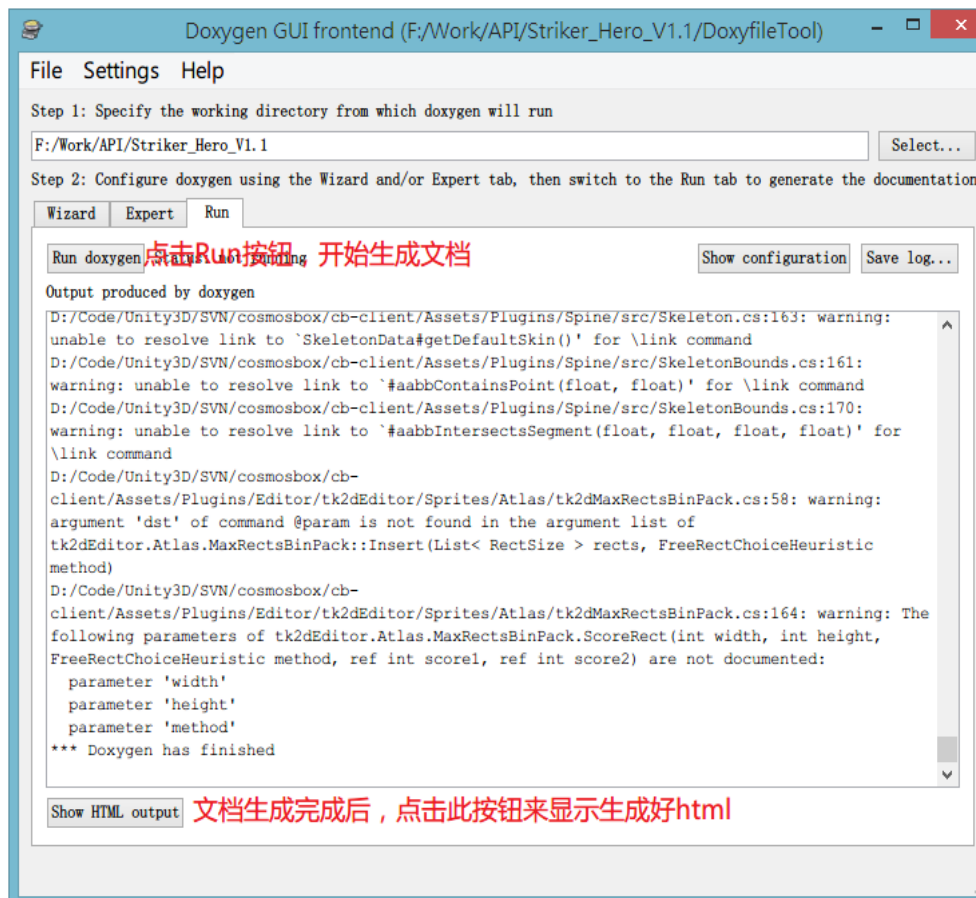
另外以下选项选择则生成对应的图，不选择则不生成。

CLASS_GRAPHS	类图
COLLABORATION_GRAPH	协作图
GROUP_GRAPHS	组图
UML_LOOK	是否UML外观
INCLUDE_GRAPH	include
INCLUDED BY GRAPH	被include
CALL_GRAPH	调用
CALLER_GRAPH	被调用
DIRECTORY_GRAPH	目录图
GRAPHICAL_HIERARCHY	继承体系图



五.Run 运行

配置好后点击进入Run选项卡单击 Run Doxygen 即开始生成，等待生成完毕后点击“Show HTML output”



六.HTML效果图

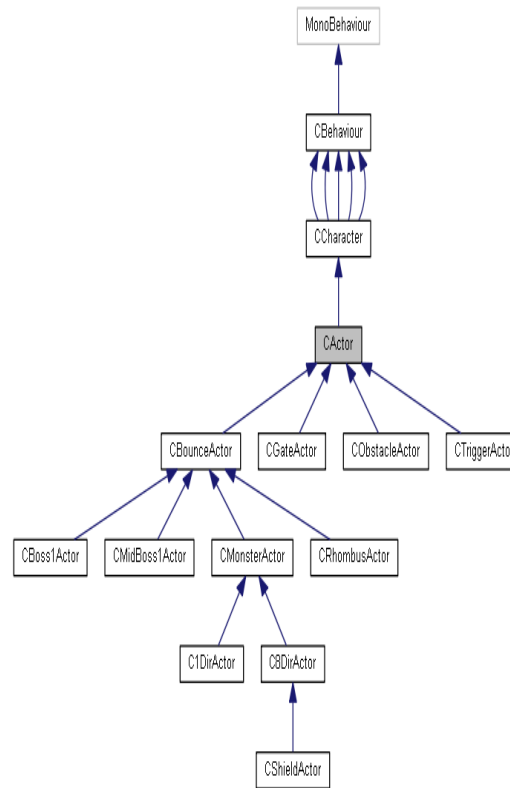


Main Page	Packages	Classes	Files
Class List	Class Index	Class Hierarchy	Class Members

[Public Types](#) | [Public Member Functions](#) | [Static Public Members](#)

CActor Class Reference

Inheritance diagram for CActor:



[Legend](#)

Public Types

enum BornAnimationType { BornAnimationType.NONE, BornAnimationType.FADE_IN, BornAnimationType.SKY_DROP, BornAnimationType.ROTATE_SCALE_UP }

Public Member Functions

```
virtual void Init (int id, int level, Vector2 pos)
override void Update ()
override void Delete ()
    GameObject.Destroy对象 More...
virtual void OnStrike (CHero hero, Vector2 collidePos)
virtual void OnTrigger (CHero hero, Vector2 dir)
virtual bool MoveTo (Vector2 targetPos)
override void OnDeath ()
    void TriggerFunc (CCharacter character)
override bool Attack (Vector2 targetPos, int combolIndex, CCharacter targetCharacter, bool checkRange=true)
override Vector2 GetBoneLocalPosition (string boneName)
    void CollidedShake (Vector2 collideDir)
    void SetStatePic (bool enabled, ActorStaticPic state=ActorStaticPic.SkillReady, float time=5)
```

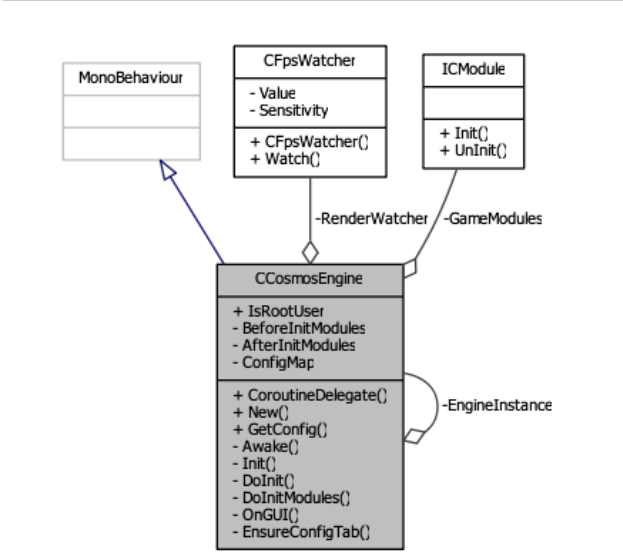
Public Member Functions inherited from CCharacter

Public Member Functions inherited from CBehaviour

Static Public Member Functions

static CActor CreateActor (int actorId, int level, Vector2 pos)

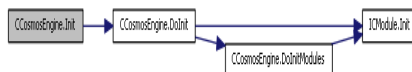
Public Attributes



void CocosEngine.Init ()

Definition at line 57 of file CocosEngine.cs.

Here is the call graph for this function:



Here is the caller graph for this function:



七.CHM效果图

隐藏 查找 上一步 前进 停止 刷新 主页 字体 打印 选项(O)

目录(C) 索引(N) 搜索(S) 收藏夹(I)

AnimatedColor

BoneComponent

CAudioManager

CBehaviour

CActorAI

CBaseActorAnimat

CBuffer

CBullet

CCharacter

CCharacter

CCharacter

CCharacter

CCharacter

CCharacterDepth

CCharacterSkill

CCollisionDetector

CEffector

CGameCamera

CHero.CArrow

CHero.CHeroMove

CPart

CSkill

CSkillSkeleton

CCameraRepresent

CCharacterBuff

CCosmosEngine

CFiber

CFX_AutoDestructShu

CFX_AutodestructWhe

CFX_AutoRotate

CFX_LightIntensityFad

CFX_ShurikenThreadFi

Strike Hero 1.1

Action Game

Main Page Packages Classes Files

Class List

Class Index

Class Hierarchy

Class Members

Public Types | Public Member Functions |

Static Public Member Functions | Public Attributes | Events |

Private Member Functions | Private Attributes | List of all members

CSkill Class Reference

Skill要做的事: 1.Add SelfBufs 2. More...

Inheritance diagram for CSkill:

MonoBehaviour

CBehaviour

CSkill

MonoBehaviour

CBehaviour

+ _Transform

+ _gameObject

+ TimeScale

+ ApplicationQuitEvent

IsDeleted

- IsApplicationQuited

+ Awake()

+ Start()

+ Update()

+ Delete()

+ DeleteSelf()

OnDestroy()

- OnApplicationQuit()

CSkill

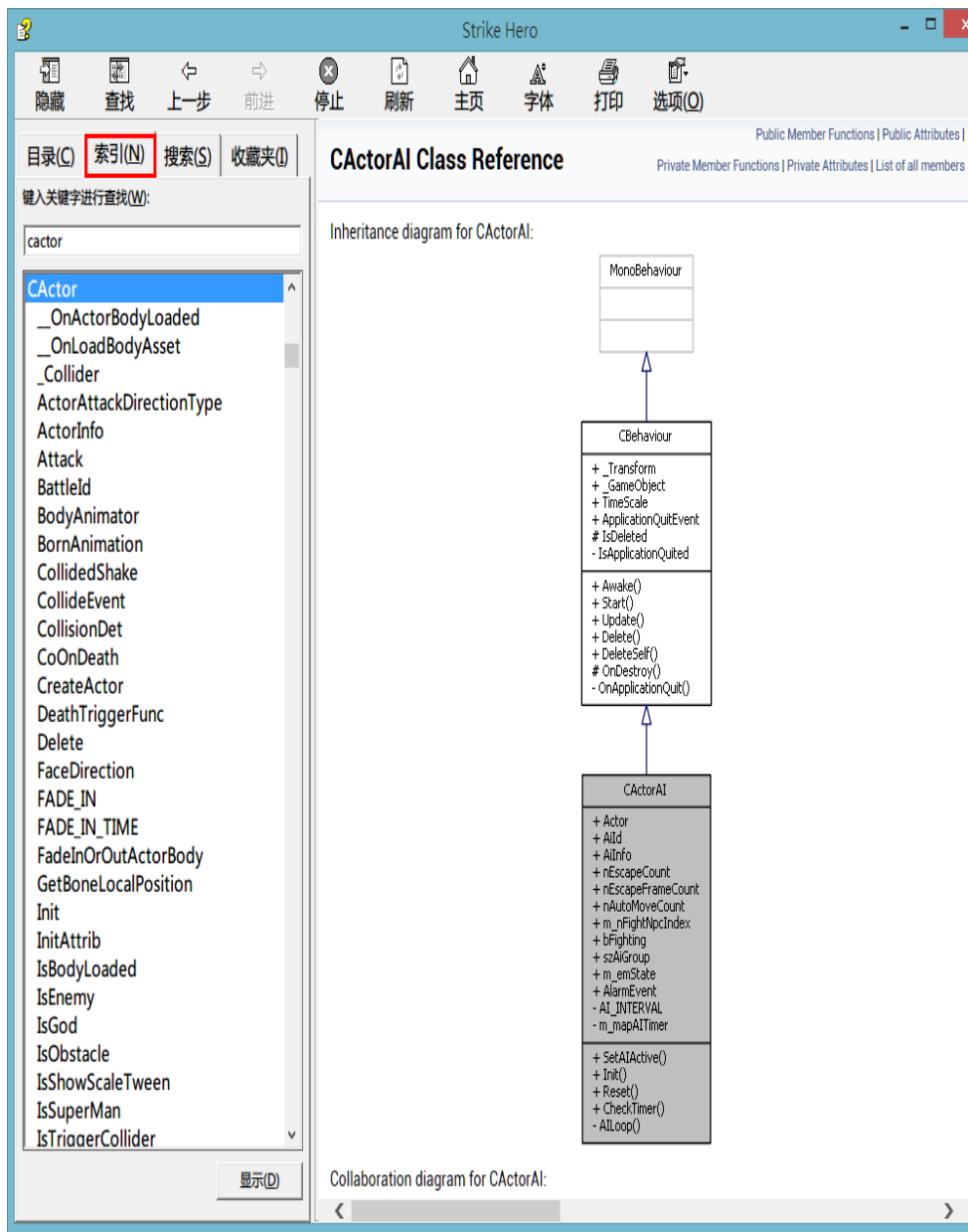
+ Caster

+ Target

+ TargetPosition

+ TypeId

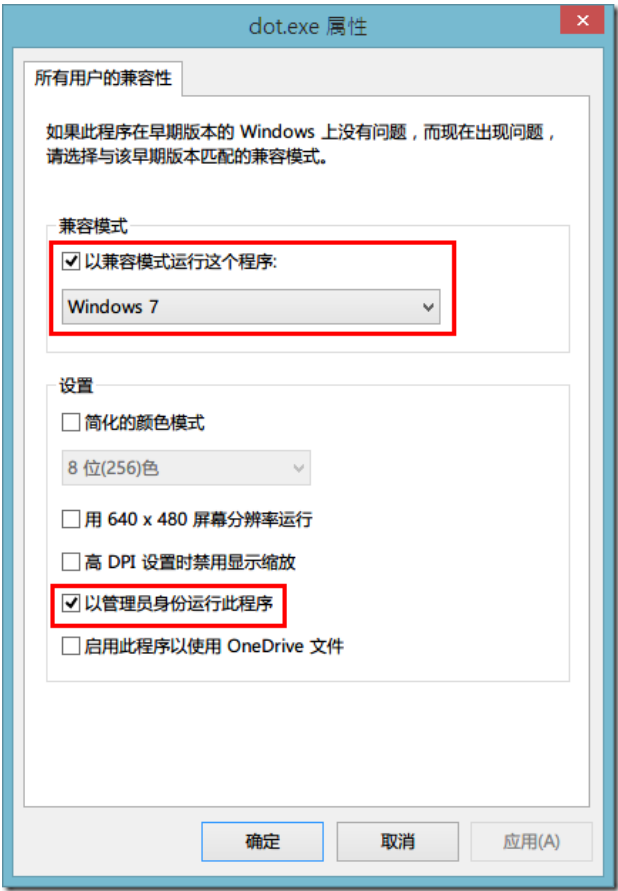
+ Uid



分享一下我的Doxygen配置文件: <http://pan.baidu.com/s/1hqh5CIm>

八.提醒


提醒一下, 如果是WIN8的操作系统, 建议设置dot的兼容性, 并以管理员身份运行, 否则一直会弹出dot停止运行的警告框



分类: 我的随笔 , .Net , Unity 项目日志

标签: 软件

[好文要顶](#)[关注我](#)[收藏该文](#)



赵青青

关注 - 20

粉丝 - 66

[+加关注](#)

1 0

(请您对文章做出评价)

« 上一篇: [Spine Skeleton Animation 2D骨骼动画 For Game 介绍](#)
» 下一篇: [Unity 脚本的未来发展](#)
posted @ 2014-07-14 10:47 赵青青 阅读(303) 评论(0) 编辑 收藏

[刷新评论](#) [刷新页面](#) [返回顶部](#)

注册用户登录后才能发表评论, 请 [登录](#) 或 [注册](#), [访问网站首页](#)。

- 【推荐】50万行VC++源码: 大型组态工控、电力仿真CAD与GIS源码库
- 【推荐】融云即时通讯云—豆果美食、Faceu等亿级APP都在用

ActiveReports

全方位的报表解决方案



交互式报表

立即下载



最新IT新闻:

- 魅族Flyme OS 5.1.5.0稳定版发布: PRO 5支持VoLTE
- 约谈后又被发现有无证商家 “饿了么”成都遭重罚15万
- 中国有全球最好的资本市场, 也有全球最大的非理性繁荣
- 诺基亚将以1.91亿美元收购法国数字健康公司Withings
- 美国一半程序员非科班出身, 他们是怎么做到的?

» 更多新闻...



最新知识库文章:

- 架构漫谈（九）：理清技术、业务和架构的关系
 - 架构漫谈（八）：从架构的角度看如何写好代码
 - 架构漫谈（七）：不要空设架构师这个职位，给他实权
 - 架构漫谈（六）：软件架构到底是要解决什么问题？
 - 架构漫谈（五）：什么是软件
- » 更多知识库文章...