

Unity 远程调试工具

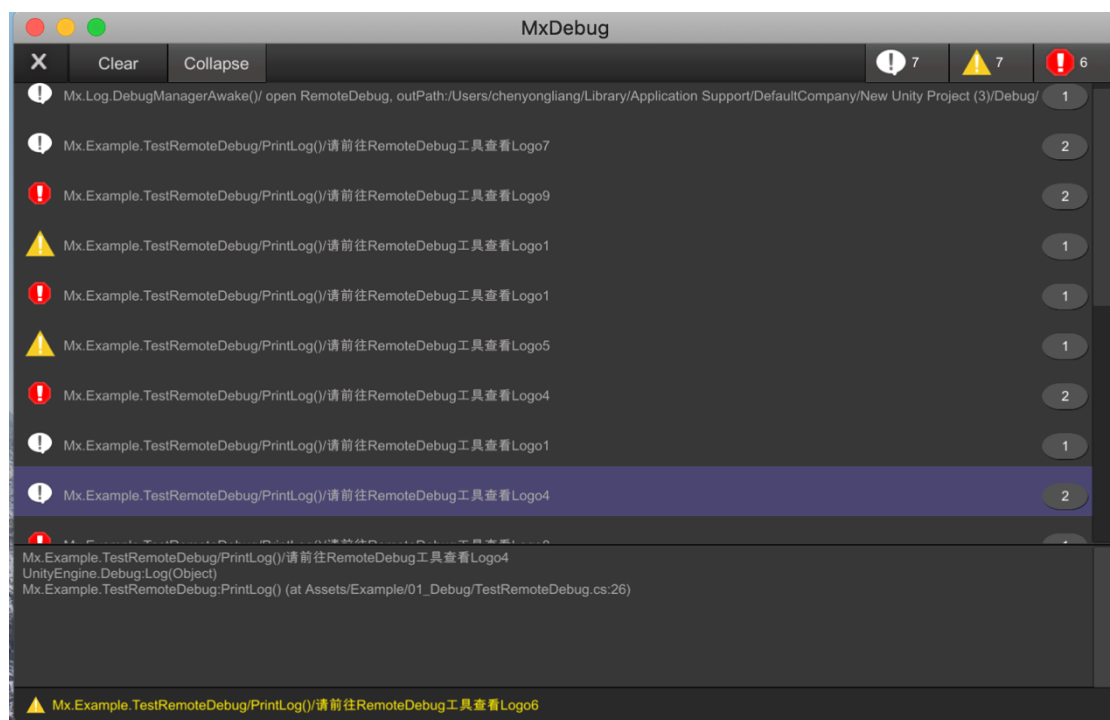
(Debug v4.2)

目录

UNITY 远程调试工具 (DEBUG4.2)	1
一、 介绍	3
二、 API	4
1. 打开调试功能	4
2. 关闭调试功能	4
3. 远程调试	4
三、 如何集成	5
1. 下载 MxDebug 工具	5
2. 打开或者关闭日记功能	5
3. 远程调试功能	5
4. 接收端	5
四、 源码下载	6

一、 介绍

[MxDebug](#) 是一个跨平台 Log 管理工具，是 [MXFramework 框架](#) 的一个子模块。可以不需链接 USB 线，输出 Unity 所有级别的 Log 信息，整个模块解耦合，低入侵，简单易用，对已经开发好的项目只需要一句 API 就可以集成进去。不需要时候可以随时移除。工具分为接收端和输入端。接收端已经开发好了提供源码，输入端是集成到您现有项目中去的，只需要一句代码就会输出你原有项目中的(Debug 和 Print 和异常信息)。还可以关闭所有 Log 输出以节省性能。



(MxDebug 界面)

二、 API

1. 打开调试功能(默认是开启的,正式上线的时候建议关闭)

`public static void OpenDebug(){} (位于 Mx.log 命名空间下)`

功能默认是打开, 会输入 Unity 所有级别的 Log 信息

2. 关闭调试功能(建议项目正式上线的时候关闭所有日记输出)

`public static void CloseDebug(){} (位于 Mx.log 命名空间下)`

该工能是关闭 Unity 的所有日记输出, 关闭所有级别的 log 信息, 建议项目正式上线的时候关闭所有日记输出以便节省性能。

3. 远程调试

`public static void RemoteDebug(){} (位于 Mx.log 命名空间下)`

该功能是由于项目远程调试时候使用, 将所有 log 信息会通过 UDP 协议发送给电脑 Debug 工具(接收端), 这个就可以不需要连接 USB 线, 和不通过 ADB 命令和 Xcode 软件也能查看全部 log。当应用发生异常或者错误的时候会根据时间保存一份 txt 格式的错误信息到本地, 会详细的记录发生异常的原因, 时间, 和是由哪些类, 引发的异常或错误的原因。

txt 存放路径: `Application.persistentDataPath + "/Debug/" + 时间`

三、 如何集成

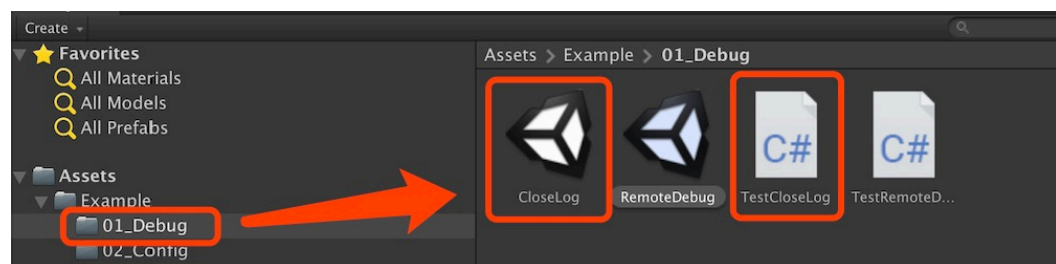
1. 下载 [MxDebug](#) 工具

将 `MxDebug/Tool/Debug.unitypackage` (输入端) 导入到您的工程

2. 打开或者关闭日记功能 (请参考 [Example/01_Debug/CloseLog](#))

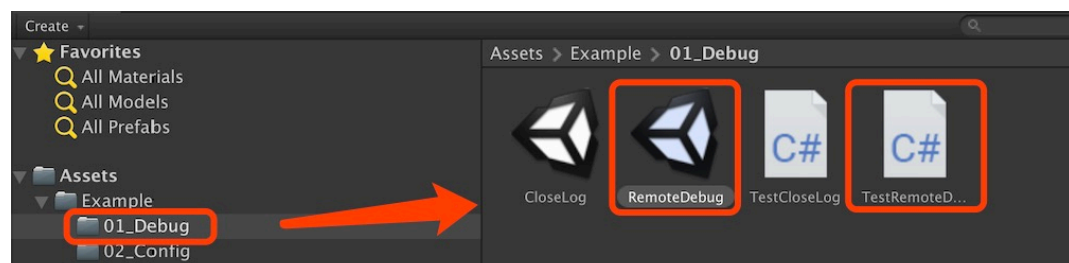
`Mx.Log.DebugManager.Instance.OpenDebug;`//打开日记

`Mx.Log.DebugManager.Instance.CloseDebug();`//关闭日记



3. 远程调试功能 (请参考 [Example/01_Debug/ RemoteDebug](#))

`Mx.Log.DebugManager.Instance.RemoteDebug();`//开启远程调试



4. 接收端

MxDebug/Assets 目录下的是接收端，全部都是 C#代码，你可以发布成 exe 文件或者其他平台。也可以二次开发

四、 源码下载

MxDebug 源码：<https://github.com/yongliangchen/MxDebug>

MxFramework 源码：<https://github.com/yongliangchen/MXFramework>

QQ 交流群：[1079467433](#)