**AddComponentMenu 添加组件菜单项**

Posted on 2013年07月22日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script) /被围观 20 次

在编辑器添加一个用于添加组件的菜单项，将拥有该属性的脚本添加到选中的物体上。（用法：[AddComponentMenu(“Duan/Script\_Mobile/BreakAndEnd”)]）

例：在当前脚本中加入AddComponentMenu属性，选中某物体后，将拥有该属性的脚本添加到选中的物体上。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **using** UnityEngine; |
| 02 | **using** System.Collections; |
| 03 |  |
| 04 | */// <summary>* |
| 05 | */// 按返回退出应用* |
| 06 | */// </summary>* |
| 07 | [AddComponentMenu("Duan/Script\_Mobile/BreakAndEnd")] |
| 08 | **public** **class** BreakAndEnd : MonoBehaviour { |
| 09 |  |
| 10 | *// Update is called once per frame* |
| 11 | **void** Update () { |
| 12 | endGame(); |
| 13 | } |
| 14 | *//Unity3D教程手册：www.unitymanual.com* |
| 15 | **void** endGame(){ |
| 16 | **if** ( Application.platform == RuntimePlatform.Android && |
| 17 | (Input.GetKeyDown(KeyCode.Escape) || Input.GetKeyDown(KeyCode.Home)) ) |
| 18 | { |
| 19 | *//Home键好像不一定能用。。默认就是把程序挂到后台，并不是退出。* |
| 20 | Application.Quit(); |
| 21 | } |
| 22 | } |
| 23 | } |