**DontDestroyOnLoad重复实例化**

[Unity3D](http://www.unitymanual.com/)提供了一个不删除前一个场景中的某一个对象或者脚本的API——DontDestoryOnLoad（对象或者某个脚本）。它是为了在游戏开发中可以创建多个场景，但又不会因为场景过度而删除对象。  
  
    但是我们在用这个API的时候我们会发现一个很奇怪的问题就是：如果A里面放了个东西o，当到场景B的时候，o 也会出现在B场景中，这里一看，感觉还是对的，然后你再返回到场景A, 你就会惊讶的发现，A里面出现了两个o,然后你到B, 看到B里面也出现了两个o, 再回到A, A里面出现了3个o, 一直递增上去。[Unity3D教程](http://www.unitymanual.com/" \t "_blank)手册  
  
    那我们有什么好的解决办法呢？我的办法就是把要DontDestroyOnLoad的对象做成一个预制体，然后专门用一个static bool变量来记录这个对象是否被克隆，当第一次被克隆的时候我们就把这个布尔变量变成真，只有在这个布尔变量是假的情况下才克隆这个预制体。那么这个问题就解决了。  
  
    下面的代码是引用的是上述相同的办法。把背景音乐做成了一个预制体，上面绑定了播放音乐的代码：

using UnityEngine; using System.Collections; public class DontDesMusic : MonoBehaviour { public GameObject MusicBk; public static bool IsHaveMusicBk = false; private GameObject clone; // Use this for initialization void Start () { if(!IsHaveMusicBk) { clone = Instantiate(MusicBk,transform.position,transform.rotation) as GameObject; IsHaveMusicBk = true; } DontDestroyOnLoad(clone); } // Update is called once per frame void Update () {} }