**JS脚本静态变量调用方法**

Posted on 2013年04月23日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 108 次

假设有两个个脚本，分别为text1.js与text2.js。在text1.js中声明静态变量，例如：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **static** **var** flag：boolean = **false**； |

在text2.js中接受静态变量：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | **if**(text1.flag) |
| 2 | { |
| 3 | *//语句* |
| 4 | } |