**Unity3D Platform Dependent Compilation多平台兼容性使用注意事项**

Posted on 2013年03月29日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 314 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)支持Platform dependent compliation。想让在Android和桌面平台使用不同的连接方式，假如我想让除了Android端外的平台执行某段代码：

#if UNITY\_STANDALONE\_WIN || UNITY\_STANDALONE\_OSX || UNITY\_EDITOR

……

#endif

然后你会发现，你U3D切换平台到Android端，这段代码依旧不会变灰色 ，以前不注意，导致导入到真机上老是不是我想要的结果。

应该这么做：

#if UNITY\_STANDALONE\_WIN || UNITY\_STANDALONE\_OSX || UNITY\_EDITOR && ！UNITY\_ANDROID

……

#endif

看到上面后面加了个并且判断！ 这样这段代码就会变灰色。

简单一个直观判断，你要这段代码在什么平台执行，如果切换到其他平台，这段代码需要变灰色（不适用）。