**Unity3D 扫描全盘获取文件路径**

Posted on 2013年02月28日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 226 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)解决扫描全盘获取文件路径。

C#中Directory.GetDirectories(path：String)获取路径中子目录的方法，递归函数，可以在手机达想要效果。

import System.IO;

import System.Collections;

var www : WWW;

var files:String[];

var file:ArrayList;

function Start () {

file=new ArrayList();

he("/sdcard/","\*.png",file);

print(file.Count);

}

function Update(){

if(Input.GetKey(KeyCode.Escape)){

Application.Quit();

}

}

function OnGUI(){

GUI.Label(Rect(100,100,100,100),file.Count+"----"+files.Length);

}

function he(path:String,pattern:String,al:ArrayList){//如果al你用String[]的话，会报错，说你的数组不够大，所以我用ArrayList

if(path!=null){

var f1:String[]=Directory.GetFiles(path,pattern);

for(var f11:String in f1){

al.Add(f11);

}

var d1:String[]=Directory.GetDirectories(path);

for(var d11:String in d1){

var f2:String[]=Directory.GetFiles(d11,pattern);

for(var f22:String in f2){

al.Add(f22);

}

he(d11,pattern,al);

}

}

}