**Unity3D不同场景中的传值**

Posted on 2013年03月13日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 317 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)不同场景中的传值。

c#中：在一个场景login定义一个公共静态变量：

public static sta\_username;

在另一个场景调用这个值：

string username = login.sta\_username;