**Unity3D教程：ref 、out、params参数区别**

ref和out 都是按地址传递的，使用后都将改变原来的数值。ref 方法参数关键字使方法引用传递到方法的同一个变量。当控制传递回调用方法时，在方法中对参数所做的任何更改都将反映在该变量中。若要使用 ref 参数，必须将参数作为 ref 参数显式传递到方法。ref 参数的值被传递到 ref 参数。 传递到 ref 参数的参数必须最先初始化。属性不是变量，不能作为 ref 参数传递。

class RefRefExample 　　{ 　　static void Method(ref string s) 　　{ 　　s = “changed”; 　　} 　　static void Main() 　　{ 　　string str = “original”; 　　Method(ref str); 　　// str is now “changed” 　　} 　　}

 方法参数上的 out 方法参数关键字使方法引用传递到方法的同一个变量。当控制传递回调用方法时，在方法中对参数所做的任何更改都将反映在该变量中。当希望方法返回多个值时，声明 out 方法非常有用。使用 out 参数的方法仍然可以返回一个值。一个方法可以有一个以上的 out 参数。若要使用 out 参数，必须将参数作为 out 参数显式传递到方法。out 参数的值不会传递到 out 参数（也就是out只出不进）。不必初始化作为 out 参数传递的变量。然而，必须在方法返回之前为 out 参数赋值。属性不是变量，不能作为 out 参数传递。ref可以把参数的数值传递进函数，但是out是要把参数清空就是说你无法把一个数值从out传递进去的，out进去后，参数的数值为空,所以你必须初始化一次。  
  
    两个的区别：ref是有进有出，out是只出不进。

class OutExample { static void Method(out int i) { i = 44; } static void Main() { int value; Method(out value); // value is now 44 } }