**Unity3D教程：四步解决高级脚本编译**

Posted on 2013年06月04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 26 次

Unity把所有的脚本编译为.NET dll文件，这些 dll文件将在运行时实时地进行汇编。这使得Unity的脚本运行速度非常快，比传统的 JavaScript快 20倍左右，只比本地 C++代码慢50%左右。在保存脚本时，Unity 便会花极少的时间对它们进行编译，在编译的过程中，你可以看到在主窗口的右下角会显示一个小型旋转进展图标。

脚本编译分为四步进行：

1、在“Standard Assets”、“Pro Standard Assets”和“Plugins”中的脚本，首先进行编译。一个文件夹中的脚本不能在另一个文件夹的脚本中直接使用，但可以通过使用GameObject.SendMessage 来进行交互。

2、在“Standard Assets/Editor” 、“Pro Standard Assets/Editor”和“Plugins/Editor”中的脚本，其次进行编译。如果你想要使用 UnityEditor 命名空间，你必须把脚本放到这些文件夹中。例如，增加菜单项或自定义导航， 你必须把相应的脚本放到这些文件夹中。这些脚本能够访问上级组中的脚本。Unity3D教程手册

3、在“Editor”中的脚本，然后进行编译。

跟上步的情况基本相同，不同点在于这些脚本不能访问下级组中的脚本。这在编写编辑器代码时会出现一些问题， 因为你不能编辑下级组中的脚本。 可以通过两种方式来解决：

(1)、移动想要访问的脚本到“Plugins”文件夹中。

(2)、利用 JavaScript 的动态类型化功能。在JavaScript中，你不需要知道所使用的类的类型。例如，GetComponent函数和 SendMessage函数都仅仅使用一个字符串来代替类型。

4、其他脚本最后进行编译。

不在上面提到的文件夹中的脚本将最后进行编译。这些脚本有权访问 “Standard Assets”、“Pro Standard Assets”和“Plugins”文件夹中的脚本，这使得你可以在不同语言脚本之间进行交互。例如，如果你想要创建一个 JavaScript，并在其中使用一个 C#脚本。你可以把 C#脚本放到“Standard Assets”文件夹中，而把 JavaScript放到该文件夹的外面。这样javaScript就可以直接访问C#脚本了。Unity3D教程手册

第一组（“Standard Assets” 、“Pro Standard Assets”和“Plugins”文件夹）中的脚本在编译时会比较耗时，因为它们在编译的同时，第三组（“Editor”文件夹）也在进行预编译。因此，如果你想减少编译的时间，可以把第一组中的脚本移到第四组中去，但我们并不推荐这样做。

针对 Unity版本进行条件编译，这段代码用来在指定的 Unity版本中启用一些可用的游戏特性。

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | *// Specific version define including the minor revision* |
| 02 |  |
| 03 | #if UNITY\_2\_6\_0 |
| 04 |  |
| 05 | *// Use Unity 2.6.0 specific feature* |
| 06 |  |
| 07 | #endif |
| 08 |  |
| 09 | *// Specific version define not including the minor revision* |
| 10 |  |
| 11 | #if UNITY\_2\_6 |
| 12 |  |
| 13 | *// Use Unity 2.6.x specific feature* |
| 14 |  |
| 15 | #endif |
| 16 |  |