Unity3D教程：成员变量和全局变量

在函数外面定义的变量叫做成员变量，它们能够通过Unity的检查器进行访问，存储在成员变量中的值将自动地保存在项目中。

[C#] 纯文本查看 复制代码

[?](http://www.unitymanual.com/)

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | var memeberVariable = 0.0; |

    上面的变量将作为一个叫做“Memeber Variable”的数字属性出现在检查器中。如果设置变量的类型为组件类型（Transform、Rigidbody、Collider和脚本名等） ，可以通过把游戏对象拖拽到检查器中这种类型的变量上来设置它们。

var enemy : Transform; 　　function Update() 　　{ 　　if( Vecter3.Distance(enemy.postion, transform.position) < 10 ) 　　{ 　　print(“I sense the enemy is near!”); 　　} 　　}

你也可以创建私有成员变量， 它们主要用来存储状态信息， 而且在脚本外具有不可见性。私有成员变量不保存在磁盘上， 也不能在检查器中进行编辑。只有在检查器被设置为调试模式时，才允许你通过修改私有成员变量来实时地更新调试器。[Unity3D](http://www.unitymanual.com/)教程手册

private var lastCollider : Collider; 　　function OnCollisionEnter(collisionInfo : Collision) 　　{ 　　lastCollider = collisionInfo.other; 　　}

使用static 关键字进行声明的变量叫做全局变量，例如：

//一个名为“TheScriptName”的脚本中拥有一个someGlobal静态变量 static var someGlobal = 5; //你可以在脚本中像使用普通变量一样来使用它 print(someGlobal); someGlobal = 1;

为了能在其他脚本中访问全局变量，需要加上“TheScriptName.”前缀：

print(TheScriptName.someGlobal); 　　TheScriptName.someGlobal = 10;