**Unity3D教程：扫描全盘获取文件路径**

Posted on 2013年06月17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 44 次

扫描全盘获取文件路径，c#可以解决这个问题，先看了file类，后来看Directory类，终于明白，里面有Directory.GetFiles（path:String）,Directory.GetFiles（path:String，pattern:String）和Directory.GetFiles（path:String，pattern:String,SearchOption）

三种获取路径中的文件路径的方法,第一种和第二种方法都可以运行，但第三种方法可以在电脑上（除了系统盘）以外的盘达到效果，在手机上就不能运行了！怎么办？

最后用try-catch搞定了，以下代码可以运行了：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | <span style="font-size:10px;color:#3333ff;">function he(path:**String**,pattern:**String**,al:ArrayList){ |
| 02 |  |
| 03 | **if**(path!=**null**){ |
| 04 |  |
| 05 | **var** f1:**String**[]=Directory.GetFiles(path,pattern); |
| 06 |  |
| 07 | **var** d1:**String**[]; |
| 08 |  |
| 09 | **for**(**var** f11:**String** **in** f1){ |
| 10 |  |
| 11 | al.**Add**(f11); |
| 12 |  |
| 13 | } <!--DVFMTSC--> *//Unity3D教程手册* |
| 14 |  |
| 15 | **try**{ |
| 16 |  |
| 17 | d1=Directory.GetDirectories(path); |
| 18 |  |
| 19 | **for**(**var** d11:**String** **in** d1){ |
| 20 |  |
| 21 | **try**{ he(d11,pattern,al);} |
| 22 |  |
| 23 | **catch**(Exception){} |
| 24 |  |
| 25 | } |
| 26 |  |
| 27 | }**catch**(Exception){} |
| 28 |  |
| 29 |  |
| 30 |  |
| 31 | } |
| 32 |  |
| 33 | } |