Unity3D教程：脚本的互调

1. 在一个游戏对象中，脚本的调用很简单，如下：

[html] view plaincopyprint? 　　var Contro； 　　Control = GetComponent(scriptname);//scriptname指要调用的脚本名字

2. 不同的游戏对象中，脚本的调用，需要先找到游戏对象，再找到脚本。  
  
    注：如果这些代码你写在函数外面的话有可能会错，如果出错，剪切到函数里面就行了。

[html] view plaincopyprint? <pre class=“html” name=“code”> var aa:GameObject; aa=GameObject.Find(“GameObjectname”); //GameObjectname指你要调用的游戏对象 var mus:scriptname = aa.GetComponent(scriptname);//scriptname指调用的脚本名字</pre><br> <pre></pre> Unity3D教程手册 <p><span style=“font-size:24px”> <span style=“color:#ff0000”> </span></span></p> <p></p> <p> </p> <p><span style=“font-size:24px”></span> </p> <p><span style=“font-size:24px”>