**Unity3D教程：调试Unity3D工程**

Posted on 2013年02月20日 by U3d / [Unity3D 软件操作](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e8%bd%af%e4%bb%b6%e6%93%8d%e4%bd%9c) /被围观 465 次

1.建立一个新的Unity3D工程，然后选择Assets->Sync MonoDevelop Project。然后Unity3D会自动在你的工程目录下建立一个visual工程（以.sln结尾的文件）。然后关闭Unity3D工程。

2.打开MonoDevelop工具，File->Open,找到你刚才生成的.sln文件打开。文件打开后按快捷键F5，这时候MonoDevelop工具会自动连接对应的Uniyt3D工程进行同步。

3.在MonoDevelop工具中写好测试代码，然后在需要Debug的代码行处添加好断点，切回到Unity3D工程点击运行，当Unity3D执行的你加好断点的位置，就会自动停止下来，这时候可以在monoDevelop中的断点处查找到此时你想要的某变量的值了。