**Unity3D脚本：如何调用更改其他脚本中的变量**

Posted on 2013年02月24日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 274 次

在一个脚本中定义一个变量a，如何调用更改此脚本中的变量呢？

public class friendInfo : object {

int stat;

public void setStat(int a)

{

stat = a;

}

public int getStat()

{

return stat;

}

}

其他脚本可通过这个脚本中的两个方法来改变变量stat。

引用方法：

public class friendClass : object {

public friendInfo friendinfo\_iapply;

public void Sss{

friendinfo\_iapply.setStat(1); //设置

friendinfo\_iapply.getStat(); //调用

}

}