**Unity3D脚本：更改脚本和类名，且不破坏现有脚本引用的方法**

Posted on 2013年02月01日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 255 次

Unity开发过程中，难免遇到需要修改类名（以及对应脚本名）的时候，但如果草率地在MonoDevelop里把类名直接改掉，会破坏现有场景以及Project Assets中所有引用该脚本的链接，届时还需要一个一个把脚本添加回去，非常麻烦。其实只要遵循以下3个步骤，即可顺利重命名类名，且不破坏任何资源链接以及脚本之间的引用：

在Project Assets中，修改脚本文件名称。

双击改好名的脚本，在MonoDevelop中打开，然后将光标移至类名处，按键盘F2键，在弹出对话框中输入新名称（与脚本名相同）。

Ctrl+S保存脚本。

注意：第3步中如果改名牵涉到多个引用到该类的脚本，且这些脚本正好在MonoDevelop中的其他tab打开了，会发现这些脚本也被修改了，此时还需要对他们一一进行保存，否则编译器会报错，更快捷的方法是：File->Save All。