**Unity3D脚本：脚本调用**

Posted on 2013年02月19日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 232 次

[**Unity3D**](http://www.unitymanual.com)中一个脚本如何调用另一个脚本的东西？

js调用js：直接脚本名.变量名

C#调用C#：声明static public 变量名，然后脚本名.变量名调用

js调用C#：var c = gameObject.GetComponent("脚本名");

脚本名.变量名调用

C#调用js：脚本名c = (脚本名)gameObject.GetComponent<脚本名>();

脚本名.变量名调用