**Unity3D脚本：读取同名物体**

Posted on 2013年02月18日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 235 次

在[**Unity**](http://www.unitymanual.com)场景里有一定数量的具有相同名字的GameObject,那么如何通过**[脚本](http://www.unitymanual.com/category/script" \t "_blank)**获取这些同名GameObject,不要用标签的方法，需要的是得到一组物体，而不是一个物体，所以GameObject.Find();这个函数不能满足需要。代码如下：

foreach (GameObject go in GameObject.FindObjectsOfType(typeof(GameObject))) {  
if (go.name == "obj") {  
objs.Add(go);  
}  
}