**Unity3d编辑器中missing an assembly reference System.Data的处理办法**

Posted on 2013年06月09日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 63 次

在Unity3D中处理Sqlite数据连接，在脚本工程中用c＃写好了，工程也顺利编译通过了，切换到Unity3D编辑器中运行，结果弹出错误“The type or namespace name 'Data' does not exist in the namespace 'System' ”，看提示应该是说System.Data的assemble信息丢失。检查了下MonoDevelop工程设置，已经加入到reference里面。目前有两种办法解决：

方法一：将需要包含的库对应dll链接库加入到unity3d工程的assets下。以macosx下为例,跳转到/Applications/Unity/MonoDevelop.app/Contents/Frameworks/Mono.framework/Versions/2.10.2/lib/mono/gac/System.Data，将对应版本的dll拷贝出来。

方法二：将涉及System.Data的功能封装成dll再加入Unity3D脚本工程reference。其实论坛中还提到一个办法，修改Unity程序自动编译机制，将链接库加入进去，但是我发现4.0以上的Unity已经找不到那个perl的脚本了。