**为Android手机的选单键及返回键加入功能**

Posted on 2013年04月19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 246 次

大部份的应用程式或游戏，都会有呼叫选单或返回前画面的功能键，通常当我们需要呼叫选单或返回时，都会在各个不同的使用者介面上寻找选单键或返回键，而Android手机很贴心的在手机面板上就已制作了这两个按钮，如此贴心的设计，导致Android的使用者习惯利用这两个按键来呼叫选单或返回，所以如果开发Android游戏而不为这两个按键加入应有的功能，可能很容易就被Android使用者扣分。

查看官网的KeyCode列表，会发现竟然完全没有提到Android功能键，那麽该如何为此二个按键加入功能呢？

其实，这两个按键是直接对应到电脑键盘的，选单键就是键盘的Menu key，返回键就是键盘的Escapekey，也就是说，即使使用Unity开发的游戏同时要在不同的平台上发布，也不用为了这两个按键另外去判断目前游戏执行的平台是否为Android，直接将按键功能做好就行了。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | functionUpdate(){ |
| 02 |  |
| 03 | **if**(Input.GetKeyDown(KeyCode.Escape)){ |
| 04 |  |
| 05 | ........... |
| 06 |  |
| 07 | } |
| 08 |  |
| 09 | **if**(Input.GetKeyDown(KeyCode.Menu)){ |
| 10 |  |
| 11 | ........... |
| 12 |  |
| 13 | } |
| 14 |  |
| 15 | } |