**为导航条增加工具**

Posted on 2013年07月03日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script) /被围观 54 次

我们需要在导航条中增加一些我们自己的小工具。我们可以如下使用：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **using** UnityEditor; |
| 02 |  |
| 03 | **static** **public** **class** WayPointTool |
| 04 |  |
| 05 | { |
| 06 |  |
| 07 | **private** **static** **int** index = 0 ; |
| 08 |  |
| 09 | **private** **static** Dictionary<**string**,NvWayPoint> m\_WayPointJasonTable; |
| 10 |  |
| 11 | **private** **static** Dictionary<**int**,WayPoint> m\_WayPointTable; |
| 12 |  |
| 13 | [MenuItem(“Game Tool Chain/WayPoint Tool/Reload WayPoint”)] |
| 14 |  |
| 15 | **static** **void** ReloadWayPoint() |
| 16 |  |
| 17 | { |
| 18 |  |
| 19 | } |
| 20 |  |
| 21 | } |

因为在导航条中的工具类没有被编辑器或者使用者实例化，所以，类和对象以及函数都需要是静态的。