**实现Android不锁屏**

Posted on 2013年07月24日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script) /被围观 33 次

手机不锁屏功能使用Android编辑器ADT其实是很容易实现的，但是Unity并没有提供现成的接口，但是可以调用Android接口，来辅助实现这个不锁屏的功能。

修改AndroidManifest.xml文件，添加<uses-permission android:name=“android.permission.WAKE\_LOCK” />

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | package com.test; |
| 02 |  |
| 03 | import android.os.Bundle; |
| 04 | import android.view.WindowManager; |
| 05 |  |
| 06 | import com.unity3d.player.UnityPlayerActivity; |
| 07 |  |
| 08 | **public** **class** MainActivity extends UnityPlayerActivity { |
| 09 |  |
| 10 |  |
| 11 | @**Override** |
| 12 | **protected** **void** onCreate(Bundle savedInstanceState) { |
| 13 | super.onCreate(savedInstanceState); |
| 14 |  |
| 15 | *//不锁屏* |
| 16 | getWindow().addFlags(WindowManager.LayoutParams.FLAG\_KEEP\_SCREEN\_ON); |
| 17 | } |
| 18 | } |