**调用dll注意**

Posted on 2013年05月15日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 27 次

1.DllImport 指定的Plugin名称里不要包括 .dll。

2.在 Assets 下面创建一个 “Plugins” 文件夹， 将打包成的 dll 放进去，否则找不到。

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | **using** UnityEngine; |
| 02 | **using** System.Runtime.InteropServices; |
| 03 |  |
| 04 | **class** SomeScript : MonoBehaviour { |
| 05 | [DllImport ("PluginName")] |
| 06 | **private** **static** **extern** **float** FooPluginFunction (); |
| 07 |  |
| 08 | **void** Awake () { |
| 09 | print (FooPluginFunction ()); |
| 10 | } |
| 11 | } |