**高级脚本编译的四个步骤**

Posted on 2013年04月02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 187 次

[**Unity**](http://www.unitymanual.com)将脚本编译成.NET dll文件，dll文件将在运行时被实时编译执行。这比传统的javascript快20倍，比C++慢一半左右。在保存的时候，Unity使用一些时间编译你的脚本。在编译的时候，你能看到Unity的主窗口右角有进度符号。

[**Unity3D脚本**](http://www.unitymanual.com/category/script)编译的四个步骤：

1.所有在Standard Assets, Pro Standard Assets, Plugins中的脚本被首先编译。

在这些文件夹之内的脚本不能直接访问这些文件夹以外的脚本。不能直接引用类或它的变量，但是可以使用GameObject.SendMessage与他们通信。

2.所有在Standard Assets/Editor, Pro Standard Assets/Editor, Plugins/Editor中的脚本被首先编译。

如果你想要使用UnityEditor命名空间，你必须放置你的脚本到这些文件夹。例如添加菜单或写入自定义wizards你必须放置你的脚本到哪些文件夹。这些脚本可以访问所有前面组中的脚本。

3.然后所有在Editor中的脚本被编译

如果你想要使用UnityEditor命名空间，你必须放置你的脚本到这些文件夹。例如添加菜单或写入自定义wizards你必须放置你的脚本到哪些文件夹。这些脚本可以访问所有前面组中的脚本，但是不能访问后面组中的脚本。

当编写编辑器代码来编辑那些在后面组中的脚本时，有2中解决方法：1.放置其他脚本到"Plugins"文件夹。2.利用JavaScript动态类型。在JavaScript你不需要知道类的类型再使用它，当使用GetComponent时，你可以使用一个字符串来代替类型。你也能使用SendMessage，凭借一个字符串。

4.所有其他的脚本被最后编译

所有没在上述文件夹的脚本被最后编译。所有这步里编译的脚本有权使用第一组的所有脚本("Standard Assets", "Pro Standard Assets" or "Plugins")。这允许你使用不同的脚本语言相互操作。例如，如果你想要创建一个Javascript，它将使用一个C#脚本。放置C#脚本到"Standard Assets"文件夹，Javascript放在在此文件夹之外，Javascript便可以直接引用C#脚本。

放在第一组的脚本，将需要更长的编译时间，因为你编译第三组需要再次编译它们。因此如果你想要减少编译时间，把那些不常改动的放在第一组，经常改变的放在第四组。