Unity3D 使用 Visual Studio Code 编輯程式的設定方式

Visual Studio Code 是微軟開發可用於 Windows、Mac、Linux 的跨平台編輯器,可編輯多種語言,包括 C++、C#、HTML、CSS 等等,亦可使用於 Unity3D 當作腳本編輯器,但若用於 Unity3D 時 Debug 功能及程式碼自動完成僅支援 C#語言。

若用於 Unity3D 時, Debug 功能僅支援 Mac 版和 Linux 版, 不支援 Windows 版 Unity3D。

1. 到 <u>https://code.visualstudio.com/</u>下載 VS Code。



2. 解壓縮後將 Visual Studio Code 拉到應用程式內。



3. 進入 Unity3D, 開啟 Asset Store 搜尋「VSCode」, 下載並載入。



4. 開啟「Unity > Preferences」,最下方會出現 VSCode,將「Enable Integration」、「Output Messages To Console」、「Always Write Launch File」三個項打勾。

Unity Preferences		
	VSCode	
General	Support development of this plugin, follow @reapazor and @dotbunny on Twitter.	
External Tools	Enable Integration	✓
Colors	Output Messages To Console Always Write Launch File	R R
Keys	Automatic Updates	
GI Cache		
Cache Server	Force Update	
VSCode	Write Workspace Settings	
		2.20-RELEASE

- Unity Preferences

 General

 External Script Editor

 Add .unityproj's to .sln

 Editor Attaching

 Colors

 Image application

 Open by file extension +

 Keys

 Revision Control Diff/Merge

 Apple File Merge +

 Cl Cache

 Tizen SDK Location

 Browse

 VSCode

 JDK

 NDK

 Browse

 It L2CPP requires that you have Android NDK r10b installed.

 If you are not targeting IL2CPP you can leave this field empty.
- 5. 切到 External Tools,確認 External Script Editor 是選在「Code」。

6. 新增 C#腳本後,使用 Open C# Project In Code 開啟腳本檔案。



7. 若出現 Error Starting OmniSharp,表示 mono 版本太舊,請到 mono 的官方 網站「http://www.mono-project.com/」下載最新版本的 mono 安裝即可。



