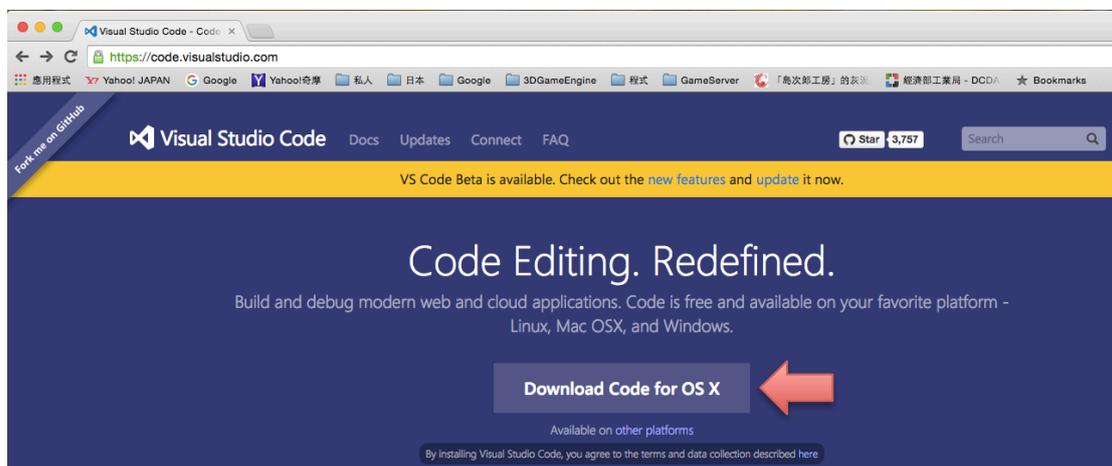


## Unity3D 使用 Visual Studio Code 編輯程式的設定方式

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。

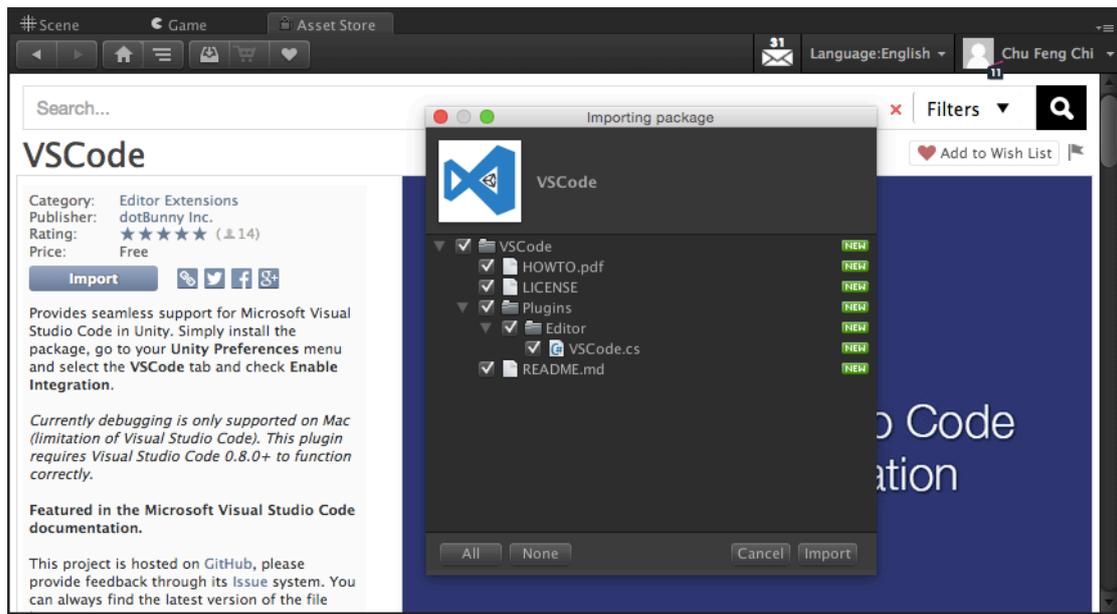
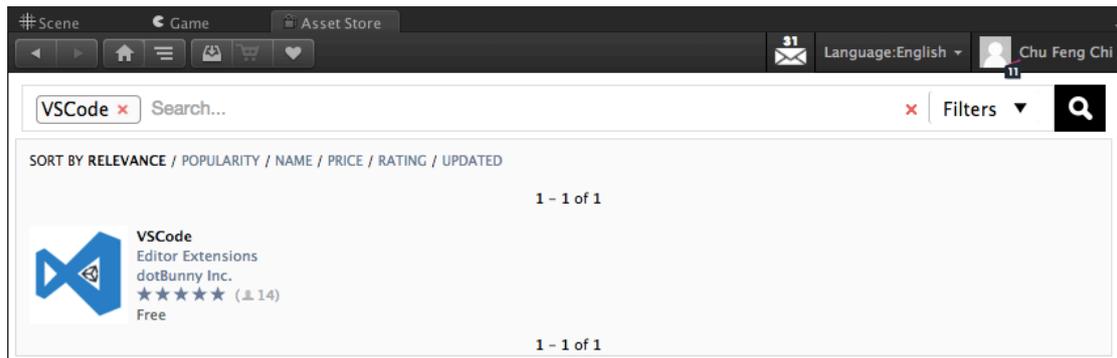
1. 到 <https://code.visualstudio.com/> 下載 VS Code。



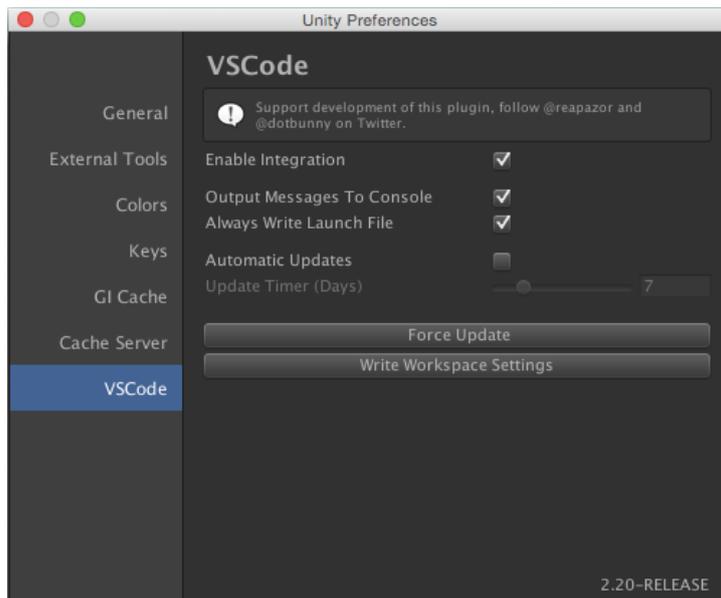
2. 解壓縮後將 Visual Studio Code 拉到應用程式內。



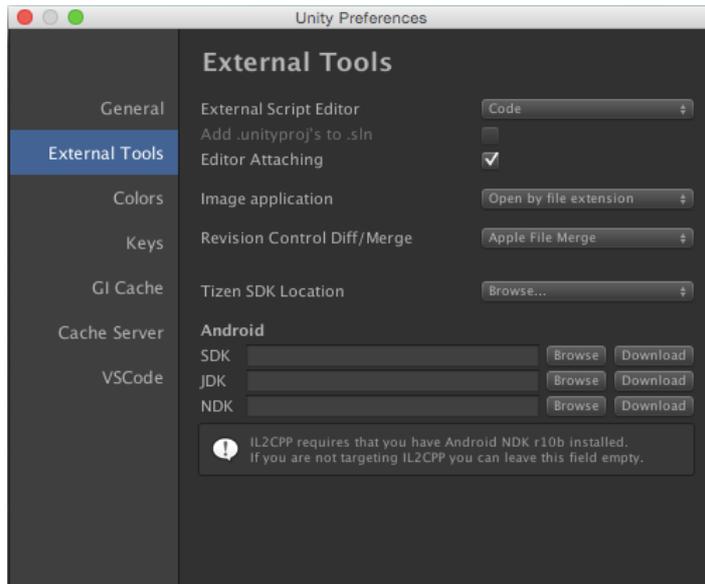
3. 進入 Unity3D，開啟 Asset Store 搜尋「VSCode」，下載並載入。



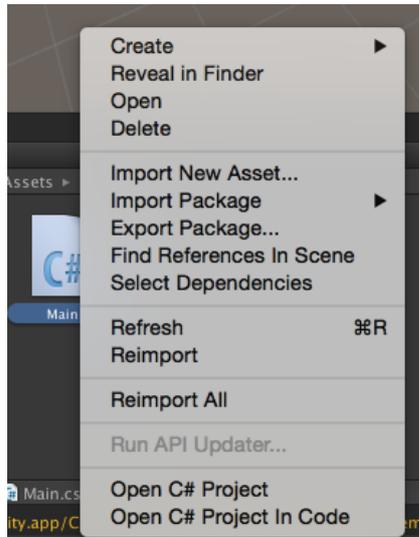
4. 開啟「Unity > Preferences」，最下方會出現 VSCode，將「Enable Integration」、「Output Messages To Console」、「Always Write Launch File」三個項打勾。



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。

