

Unity

Unity Extra

Menus na barra
de ferramentas



Na Unity, é possível adicionarmos menus na barra de ferramenta.

Isso é algo bastante útil pois podemos criar scripts e tools para facilitar nosso dia a dia.

Por exemplo, podemos criar um menu para abrir as cenas do nosso jogo, ou para aplicar scripts e vários objetos selecionados, por exemplo.

Para adicionarmos estes menus, precisamos:

1. Uma função estática void.
2. Utilizar o componente do UnityEditor **MenuItem**
3. De preferência, uma classe isolada, apenas para essa finalidade.

```
#if UNITY_EDITOR
[UnityEditor.MenuItem("Ebac/Test")]
0 references
public static void Test()
{
    Debug.Log("Test");
}
#endif
```

Hotkeys

Também podemos adicionar **Hotkeys** nas configurações do **menu**. Elas servem como atalhos rápidos para a função que você está configurando.

Abaixo uma lista de como configurar as **Hotkeys**.

% – CTRL on Windows / CMD on OSX

– Shift

& – Alt

LEFT/RIGHT/UP/DOWN – Arrow keys

F1...F2 – F keys

HOME, END, PGUP, PGDN

Hotkeys

Para adicionarmos as **Hotkeys**, basta colocá-las no final da frase que estará dentro do **MenuItem**, como no exemplo abaixo.

Aqui, estamos configurando a combinação de teclas CTRL + G como atalho para esta função.

```
#if UNITY_EDITOR
[UnityEditor.MenuItem("Ebac/Test2 %g")]
// references
public static void Test2()
{
    Debug.Log("Test2");
}
#endif
```

De preferência, precisamos também adicionar o **define UNITY_EDITOR**.

Defines são usados para adicionarmos e/ou removermos códigos de alguma plataforma.

Ao utilizar um define UNITY_EDITOR, por exemplo, falamos que esse código estará disponível apenas no editor da unity. Se usarmos o UNITY_ANDROID, por exemplo, o código estará disponível apenas quando estivermos com a plataforma Android na Unity.

```
#if UNITY_EDITOR
[UnityEditor.MenuItem("Ebac/Test")]
0 references
public static void Test()
{
    Debug.Log("Test");
}
#endif
```

Colocamos o **#if UNITY_EDITOR** no começo e o **#endif** no final, para fechar a declaração.

Para adicionarmos estes menus, precisamos:

1. Uma função estática void.
2. Utilizar o componente do UnityEditor **MenuItem**
3. De preferência, uma classe isolada, apenas para essa finalidade.

```
#if UNITY_EDITOR
[UnityEditor.MenuItem("Ebac/Test")]
0 references
public static void Test()
{
    Debug.Log("Test");
}
#endif
```

Documentação

Defines:

<https://docs.unity3d.com/Manual/PlatformDependentCompilation.html>

Menu Item:

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Menulitem.html>