

Version: 2021.1

语言: 中文

New in Unity 2021.1

- 包
- 在 Unity 中操作
- 资源工作流程
- 输入
- 2D
- 图形
- 物理系统
- 脚本
- 多玩家和联网
- 音频
- 视频概述
- 动画
- 创建用户界面 (UI)
- 导航和寻路
- Unity 服务
- XR
- 开源代码仓库
- Unity Asset Store
- 平台开发

将“Unity 用作库”用于其他应用程序

启用深层链接

- 独立平台
- macOS

[Unity User Manual 2021.1](#) / [平台开发](#) / [Android](#) / [构建和使用适用于 Android 的插件](#) / 扩展 UnityPlayerActivity Java 代码

扩展 UnityPlayerActivity Java 代码

本页面包含以下部分：

- [扩展 UnityPlayerActivity 文件](#)
- [从自定义 UnityPlayerActivity 文件指定 Unity 启动参数](#)
- [包含示例清单的 UnityPlayerActivity 示例文件](#)

扩展 UnityPlayerActivity 文件

在开发 Unity Android 应用程序时，可使用插件来扩展标准的 `UnityPlayerActivity` 类（这是 Android 上的 Unity Player 的主 Java 类，类似于 Unity iOS 上的 `AppController.mm`）。应用程序可以覆盖 Android 操作系统和 Unity Android 应用程序之间的所有基本交互。

要覆盖默认活动，请执行以下操作：

- 新建一个从 `UnityPlayerActivity` 派生的 `Activity`（请参阅 Android 文档中有关[活动\(Activity\)](#)的部分）；
- 修改 [Android 清单](#)以将新 `Activity` 作为应用程序的入口点。