



链滴

# 选取场景对象出现 Inspector 栏后 该对象的 组件成员变量被改变 bug

作者: [xu365082218](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1509833678783>

来源网站: 链滴

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

记录下自己遇见的一些奇葩问题

unity5.4.1f1

在editor环境下

System.Serializable会引起对象为空的问题.这个实现导致了一旦类对象有空成员,运行时点选对象一查看了Inspector面板,这个空成员就会被实例化

最简单的例子

```
[System.Serializable]
```

```
public class test2
```

```
{
```

```
public test a = null;
```

```
}
```

```
[System.Serializable]
```

```
public class test
```

```
{
```

```
public int a;
```

```
public int b;
```

```
}
```

```
public class TestSerial : MonoBehaviour {
```

```
public test2 cur;
```

```
void Start () {
```

```
//1
```

```
cur.a = null;//这个语法应该就有问题的,可是unity里却可以这样,这里的cur默认就不为null,也是Serializable或者是选到了TestSerial这个脚本所在的对象导致的
```

```
}
```

```
void Update () {
```

```
if (cur.a == null)
```

```
Debug.Log("cur.a is null");
```

```
else
```

```
Debug.Log("cur.a is not null");
```

```
}
```

```
}
```

把这个脚本挂到场景里一个对象上,运行后,Console输出 "cur.a is null"

然后在场景里勾选中这个脚本所在的对象,可以看到瞬间update里的输出变为了"cur.c is not null"

这个bug我也是醉了,点一个场景里的对象,挂在对象上的脚本里的成员的子成员还会由null变为不是null。

2017/11/8-官方说这是一个陷阱,用unity工作的时候要注意