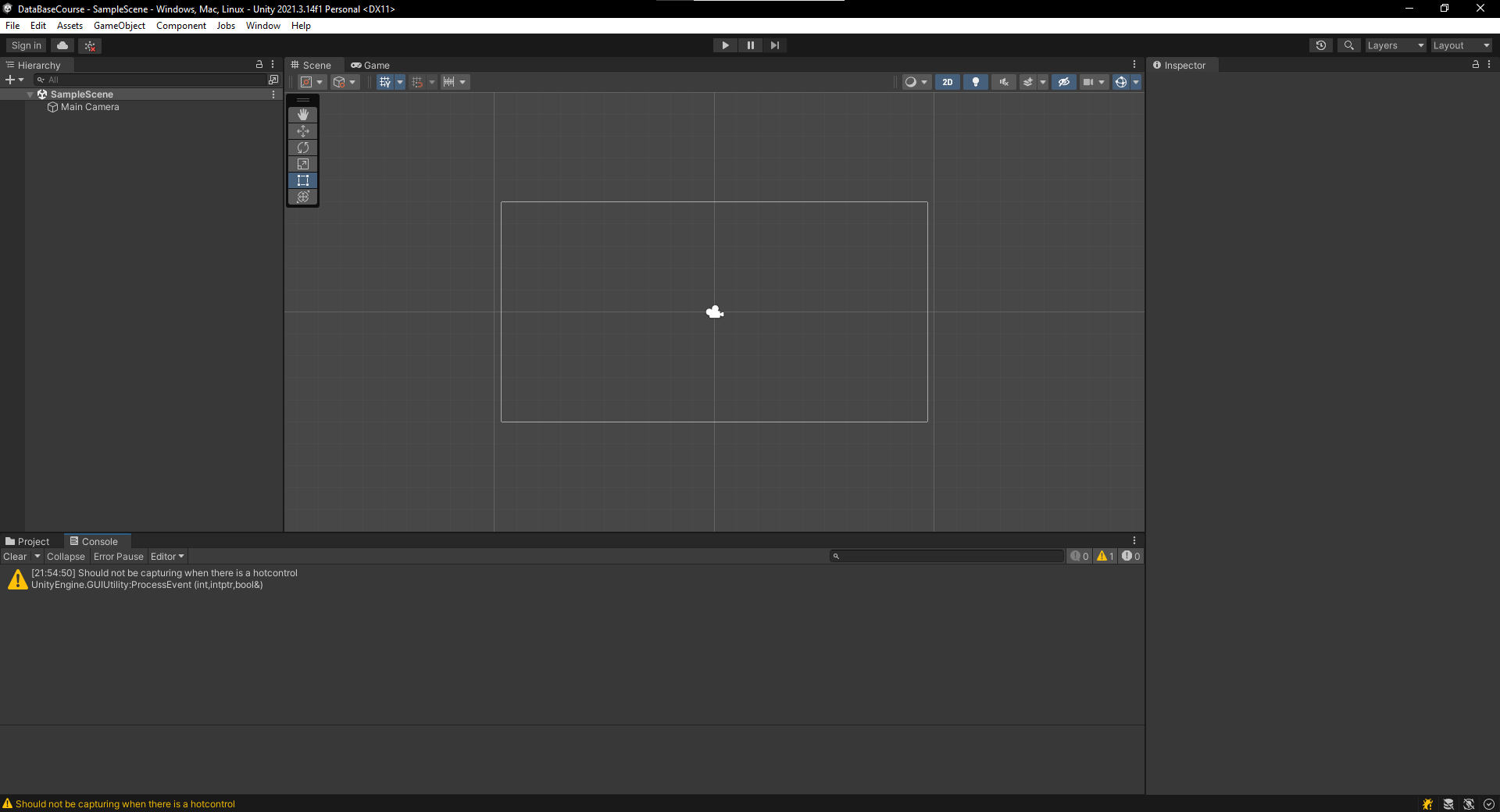
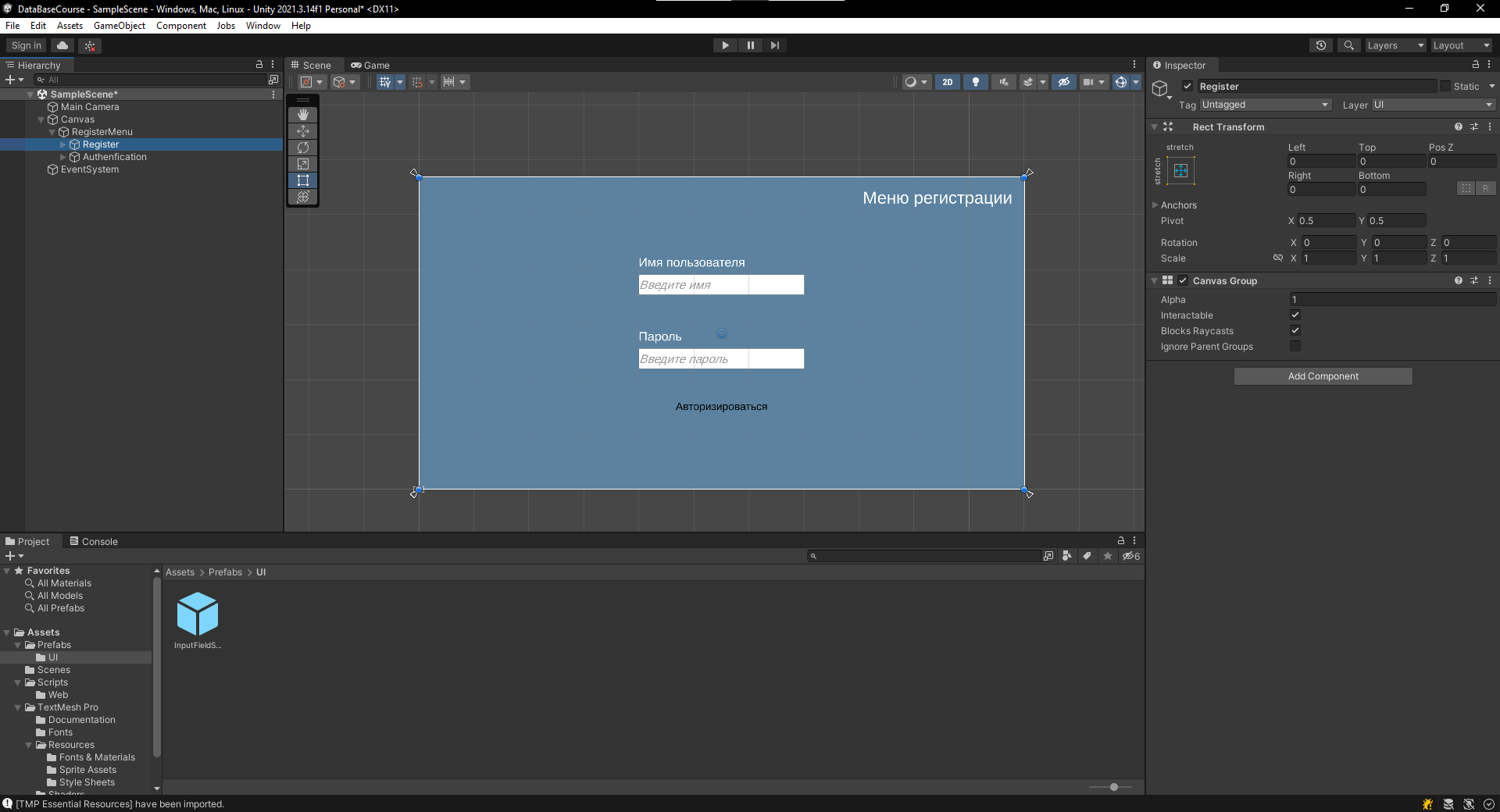
Первым делом нужно спланировать, как будет связываться приложение с базой данных.   
Я решил, что лучше всего связывать приложение будет с помощью POST запросов.

У каждого запроса будет свой ID, чтобы сервер мог различать, что нужно присылать в ответ.

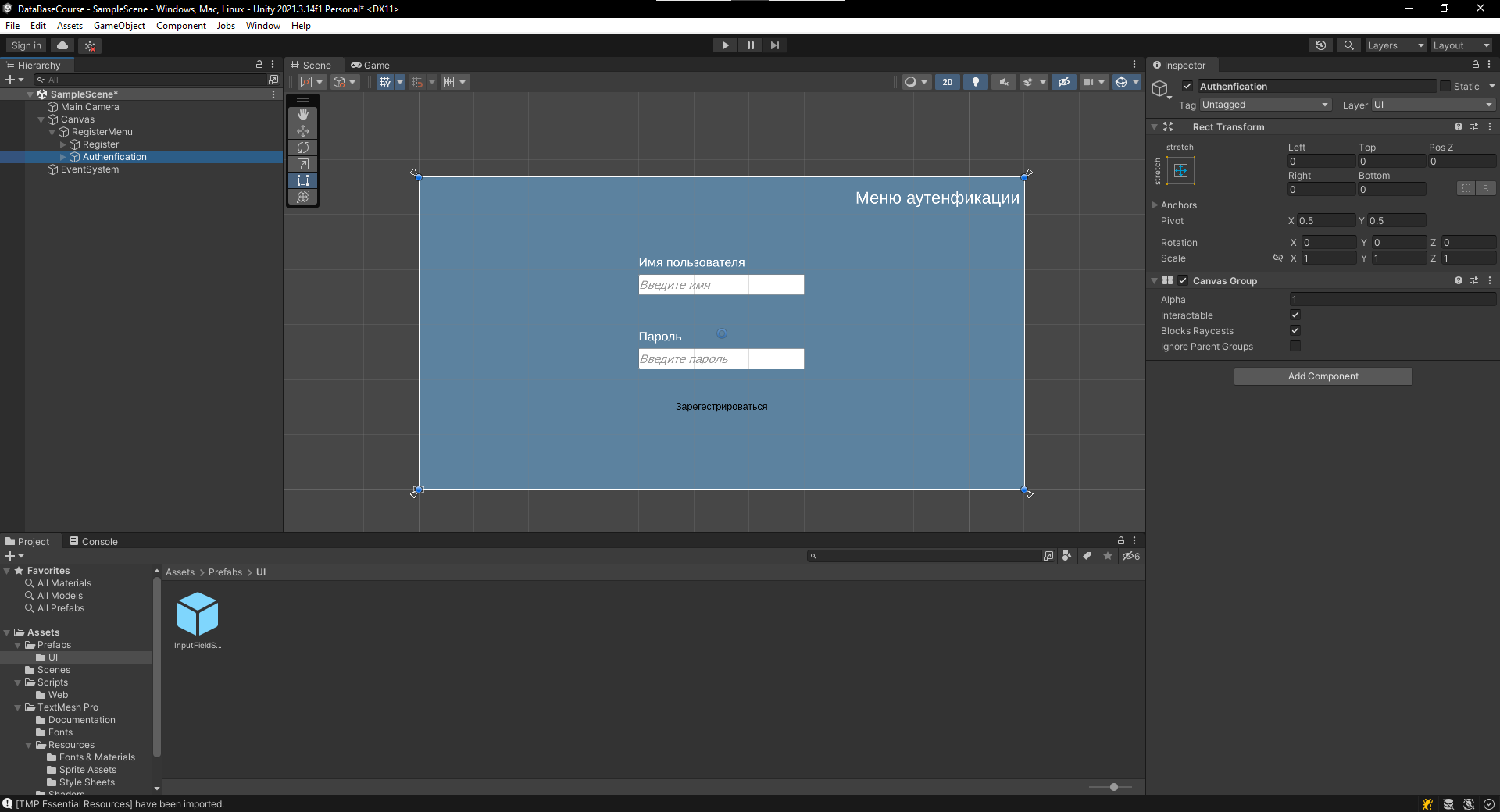
Далее создадим новый проект на Unity и сверстаем UI меню для регистрации или входа пользователя.



Новый проект

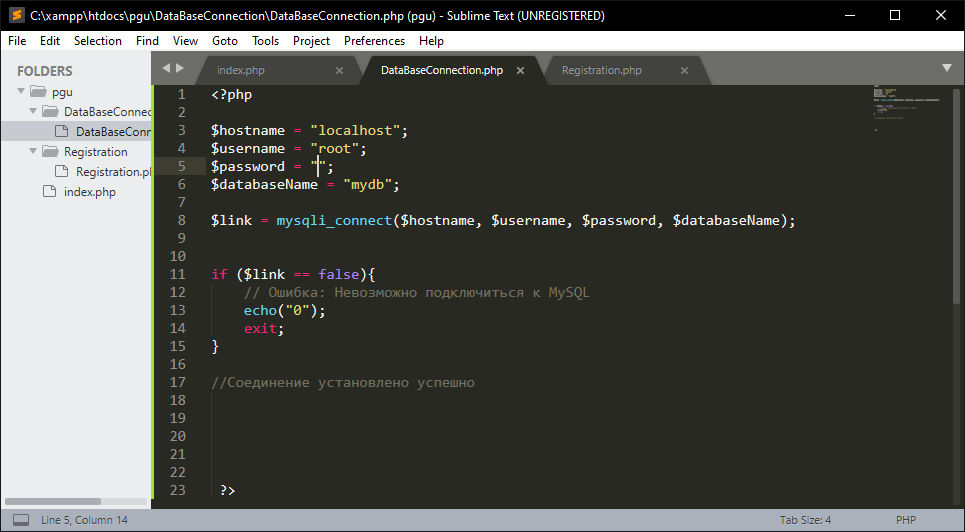


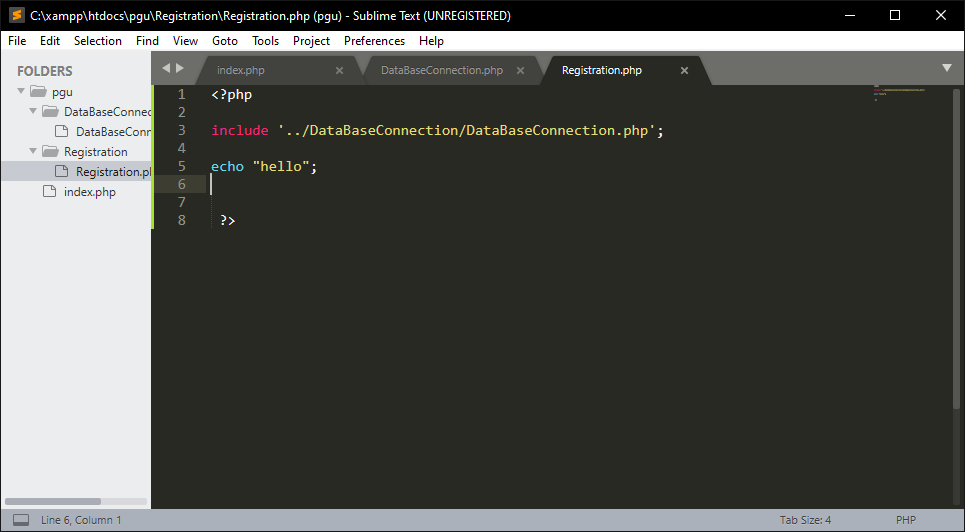
Меню регистрации



Меню авторизации

Написал быстрый тестовый скрипт для того, чтобы проверить, работает ли передача данных с сервера на приложение.



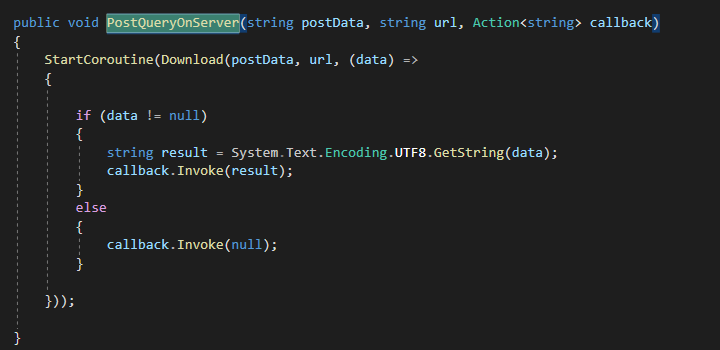


С приложения мы обращаемся по адресу "http://localhost/Registration/Registration.php"   
По этой ссылке выполняется скрипт написанный выше, а он вызывает подскрипт подключения к базе данных, после чего возвращает ответ “hello”

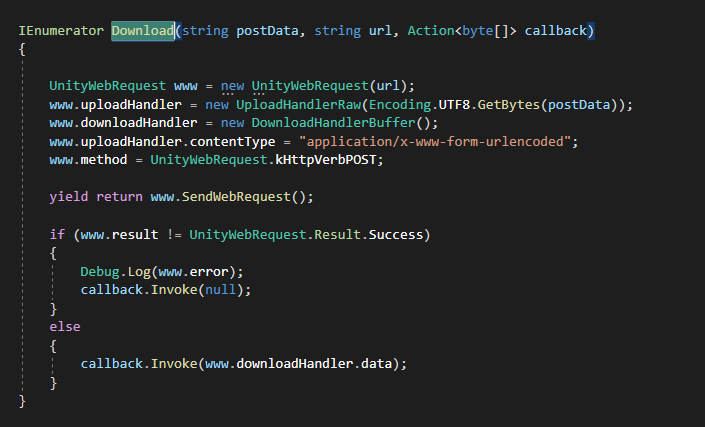
В приложении скрипт работает так, что он запрашивает ответ по ссылке:



Static метод для вызова с верхнего уровня

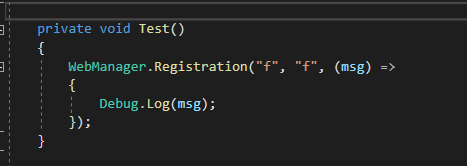


Метод вызова корутины



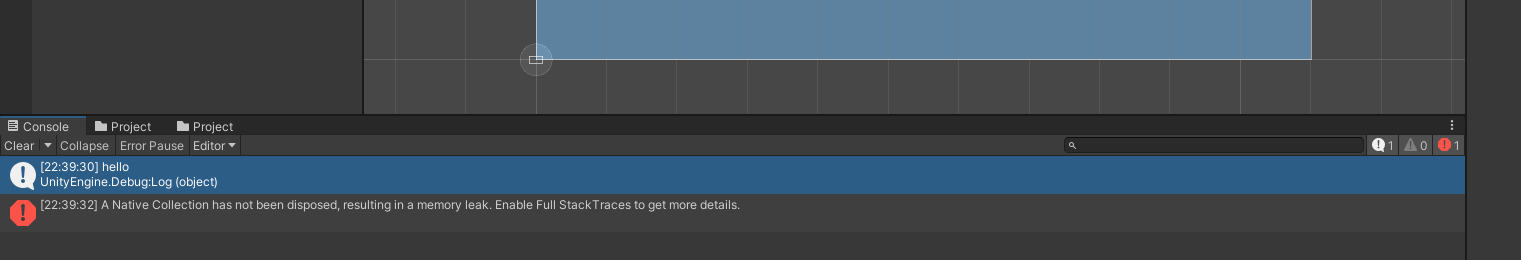
Корутина с запросом на сервер

Был написан класс WebManager. У него паттерн проектирования SINGLETON для того, чтобы я мог вызывать его из любого узла программы с помощью Static методов. Внутри этого класса я добавил класс WebSender который уже отсылает запросы на сервер. Он запускает корутину и ждет ответа, после чего отсылает его обратно в WebManager callback’ом с типом string, для дальнейшей обработки.



Тестовый метод

А всё вышесказанное вызывает тестовый метод, который выводит результат на консоль движка:



Тестовый ответ от сервера

Всё верно, результат “hello”.