

Application

```
Application.Quit();//退出游戏只在运行时有效
Application.OpenURL();//打开网页
Application.systemLanguage;//操作系统语言
Application.platform;//平台
Application.dataPath;//Data目录 编辑器时是Assets文件夹 运行时是
_Data文件夹
Application.persistentDataPath;//持久化目录 操作系统分配给应用程序用于存取的目录
Application.streamingAssetsPath;//不压缩文件夹(项目内)
Application.targetFrameRate;//目标帧率 移动平台 30FPS 主机 60+
Application.runInBackground;//后台运行
Application.logMessageReceived;//输出日志 事件
Application.wantsToQuit//即将退出 事件
```

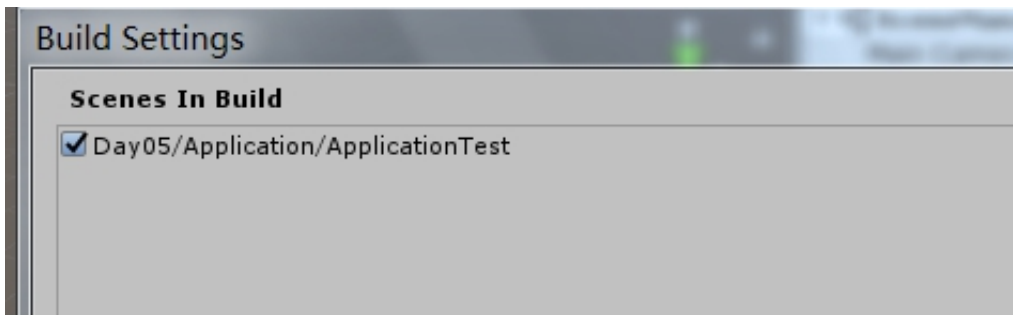
各平台StreamAsset路径 (移动平台只能用www读取)

```
1 private string WWWStreamAssetPath()
2 {
3     string filepath;
4     #if UNITY_EDITOR
5     filepath = "file://" + Application.dataPath + "/StreamingAssets/";
6     #elif UNITY_IPHONE
7     filepath = "file://" + Application.dataPath + "/Raw/" ;
8     #elif UNITY_ANDROID
9     filepath = "jar:file://" + Application.dataPath + "!/assets/" ;
10    #endif
11    return filepath;
12 }
```

SceneManager 场景管理

```
using UnityEngine.SceneManagement; //需要引用这个命名空间
SceneManager.LoadScene();//加载场景
SceneManager.LoadSceneAsync();//异步加载场景可以从返回值中取得加载进度
SceneManager.UnloadSceneAsync();//异步卸载场景
```

需要把加载的场景放到Build Seetings 中 如下图:



中间场景加载方案

当前场景>中间场景>目标场景

所有场景之间切换都通过同一个中间场景,中间场景很小主要用来显示加载进度

协同程序

可以异步(与update并行)执行一段代码,并非线程
定义,调用和停止协同程序:

```
1     private void OnGUI()
2     {
3         if (GUILayout.Button("开启协程")) StartCoroutine("Test");//也可以这
4         if (GUILayout.Button("停止协程")) StopCoroutine("Test"); //只能停止
5     }
6     //定义一个协同程程序
7     IEnumerator Test()
8     {
9         print("A");
10        yield return new WaitForSeconds(1);//等待1秒
11        //每隔1秒打印i
12        for (int i = 0; i < 100; i++)
```

```
13     {
14         print(i);
15         yield return new WaitForSeconds(1);
16     }
17 }
```

应用场景

- 按时间等待
- 分帧执行
- 读取网络数据或本地文件

表19-17 与协同程序有关的函数

函数	说明
StartCoroutine	启动一个协同程序
StopCoroutine	终止一个协同程序
StopAllCoroutines	终止所有协同程序
WaitForSeconds	等待若干秒
WaitForFixedUpdate	等待直到下一次FixedUpdate调用

WWW (unity 2019以后版本www会弃用,用UnityWebRequest取代)

Unity封装的用于读取文件和网络下载的类
使用www下载或者读取本地文件要在url前加上相应的协议名称：

用途	协议
下载网络数据	http://
下载FPT文件	ftp://
读取本地文件	file://

示例代码：

```

1 public class WWWTest : MonoBehaviour {
2     WWW www;
3     public string url =
4         "http://public-cdn.cloud.unitychina.cn/hub/prod/UnityHubSetup.exe"
5
6     private void OnGUI()
7     {
8         if (GUILayout.Button("开始下载")) StartCoroutine("DownLoad");
9     }
10    //WWW下载
11    IEnumerator DownLoad()
12    {
13        www = new WWW(url);
14        yield return www; //www.progress表示下载进度
15        print("下载完成!");
16        File.WriteAllBytes("D:\\UnityHubSetup.exe", www.bytes); //写入文件
17    }
18 }

```

UnityWebRequest

常用API:

Get(url) 创建一个http为传入url的 UnityWebRequest 对象
 Post (url) 向Web服务器发送表单信息
 Put(url) 将数据上传到 Web 服务器
 SendWebRequest() 开始请求
 Abort() 直接结束联网
 Head() 创建一个为传输HTTP头请求的 UnityWebRequest 对象
 GetResponseHeader() 返回一个字典，内容为在最新的 HTTP 响应中收到的所有响应头

示例代码

```

1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;

```

```

3 using UnityEngine;
4 using UnityEngine.Networking;
5 public class Test : MonoBehaviour
6 {
7     // Start is called before the first frame update
8     void Start()
9     {
10         //StartCoroutine("UnityWebRequest_Test");
11         //StartCoroutine("UnityWebRequest_Test1");
12         StartCoroutine("UnityWebRequest_Test2");
13     }
14     //演示:访问网页
15     IEnumerator UnityWebRequest_Test()
16     {
17         UnityWebRequest uwq = UnityWebRequest.Get("http://www.baidu.com");
18         yield return uwq.SendWebRequest(); ;
19         if (string.IsNullOrEmpty( uwq.error))//如果错误消息为空
20         {
21             print(uwq.downloadHandler.text);
22         }
23         else
24         {
25             print(uwq.error);
26         }
27     }
28     //演示:读取本地读取文件
29     IEnumerator UnityWebRequest_Test1()
30     {
31         UnityWebRequest uwq = UnityWebRequest.Get(@"File://D:\a.txt");
32         yield return uwq.SendWebRequest(); ;
33         if (string.IsNullOrEmpty(uwq.error))//如果错误消息为空
34         {
35             print(uwq.downloadHandler.text);
36         }
37         else
38         {
39             print(uwq.error);
40         }
41     }
42     //演示Post请求:查询手机号码归属地案例(返回Json)

```

```
43     IEnumerator UnityWebRequest_Test2()  
44     {  
45         Dictionary<string, string> data=new Dictionary<string, string> ();  
46         data.Add("tel", "18181953333");//表单数据  
47         UnityWebRequest uwq = UnityWebRequest.Post(@"https://tcc.taobao.cc  
48         yield return uwq.SendWebRequest(); ;  
49         if (string.IsNullOrEmpty(uwq.error))//如果错误消息为空  
50         {  
51             print(uwq.downloadHandler.text);  
52         }  
53         else  
54         {  
55             print(uwq.error);  
56         }  
57     }  
58 }
```

作业:

用www下载百度log,创建一个方块,使用百度log作为贴图