**以loginrequest为例子，我们onresponse方法是由clinet接收到消息的回调函数然后转发给GameFacade再转发给OnResponse，若在OnResponse中进行对游戏物体的操作，就属于再多线程里面操作游戏物体，这是unity不允许的，所以我们采取委婉的方式，设置标志位，zaiupdata中进行检测，这样就间接地通过主线程来进行处理服务器返回的消息**

bool islogin = false;

bool ReturnCodeisfail = false;

private void Update()

{

if (islogin)

{

islogin = false;

RoomListPlane.SetActive(true);//显示房间列表

RoomListPlane.GetComponent<RoomListRequest>().FlashRoomList();//刷新房间列表

LoginPlane.SetActive(false);//隐藏自己

}

if (ReturnCodeisfail)

{

ReturnCodeisfail = false;

tishi.ShowXinXi("登录失败，请检查密码用户名和网络");

}

}

public override void OnResponse(string data)

{

ReturnCode returnCode = (ReturnCode)int.Parse(data);

if (returnCode == ReturnCode.Success)

{

islogin = true;

}

else if(returnCode == ReturnCode.Fail)

{

ReturnCodeisfail = true;

}

}

}