Web接口：

http.cs 使用http接收网页数据。

StartCoroutine(PostRequest(url));

开启协程接收网页，url是要接收的网页url。

//发送Post请求

        using (UnityWebRequest webRequest = UnityWebRequest.Post(url, form))

使用post请求。

//获得返回数据

                Debug.Log("网页信息："+webRequest.downloadHandler.text);

获取到的网页数据在这里。

动画生成：

主要数据结构在input.cs

public struct SceneStruct

    {

        public string  id;  //场景id

        public float  time; //场景用时

        public string  background; //场景背景

        public int roleNumber; //角色数量

        public RoleStruct[] role; //场景角色

    }

    [Serializable]

    public struct RoleStruct

    {

        public string  id;  //角色id

        public string  action;  //角色动作

        public string  prop; //道具id

    }

public void test()

测试函数

private void anim()

主要动画生成函数

IEnumerator Timer()

计时器，用来控制每个画面的时间

private void loadBackground()

加载每个画面的背景函数

private void loadRole()

加载人物的函数

private void loadAction()

加载动作的函数

private input.SceneStruct[] sceneScript;

获取到input中的场景信息结构