﻿using UnityEngine;

using System.Net;

using System.Net.Sockets;

public class dns : MonoBehaviour

{

[SerializeField] private string domainName = "google.com";

{

string ipAddress = GetIPFromDomain(domainName);

if (!string.IsNullOrEmpty(ipAddress))

{

Debug.Log($"Домен: {domainName} → IP: {ipAddress}");

}

else

{

Debug.LogError("Не удалось получить IP для указанного домена!");

}

}

public string GetIPFromDomain(string domain)

{

try

{

IPAddress[] addresses = Dns.GetHostAddresses(domain);

if (addresses.Length > 0)

{

return addresses[0].ToString();

}

}

catch (SocketException ex) // Обработка ошибок (если домен не существует)

{

Debug.LogError($"Ошибка DNS: {ex.Message}");

}

return null; // Если что-то пошло не так

}

}