

2.C#调用外部的 Lua 代码文件

①在 Resources 文件夹下创建一个 lua 文件，文件的后缀是 txt；XLua 中完整的 Lua 文件名格式如下：fileName.lua.txt。

②然后在 C#代码中用 Lua 虚拟机的 DoString 方法加载执行该 lua 文件；

```
luaEnv.DoString("require 'fileName'");
```

3.C#获取 Lua 代码中的数据

```
luaEnv.Global.Get<int>("a");           //获取 lua 中数值.  
I  
luaEnv.Global.Get<string>("b");         //获取 lua 中字符串.  
luaEnv.Global.Get<bool>("c");           //获取 lua 中布尔.  
luaEnv.Global.Get<LuaFunction>("D");    //获取 lua 中方法.
```

3.Lua 调用 C#

```
CS.UnityEngine.GameObject           //获取 C#中的类.  
CS.UnityEngine.Debug.Log()          //获取 C#中的方法.  
CS.UnityEngine.GameObject.Find()    //获取 C#中的方法.
```

注意事项：

Lua 调用 C#，需要在 C#的命名空间之前要加前缀：“CS.”。