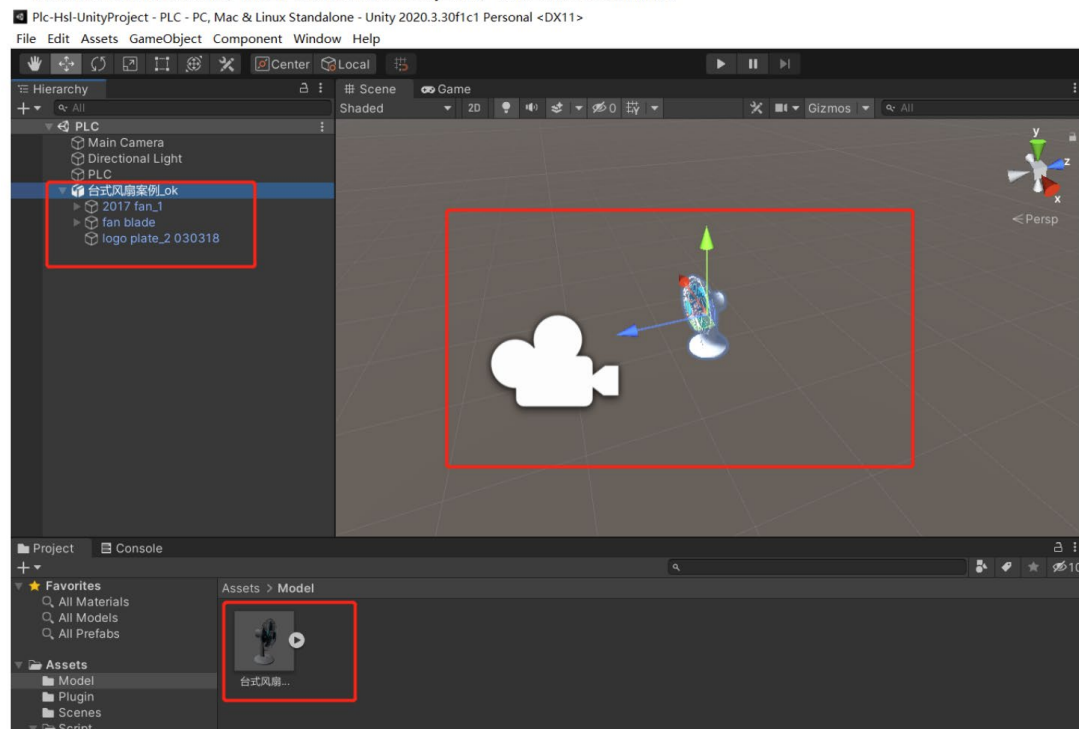
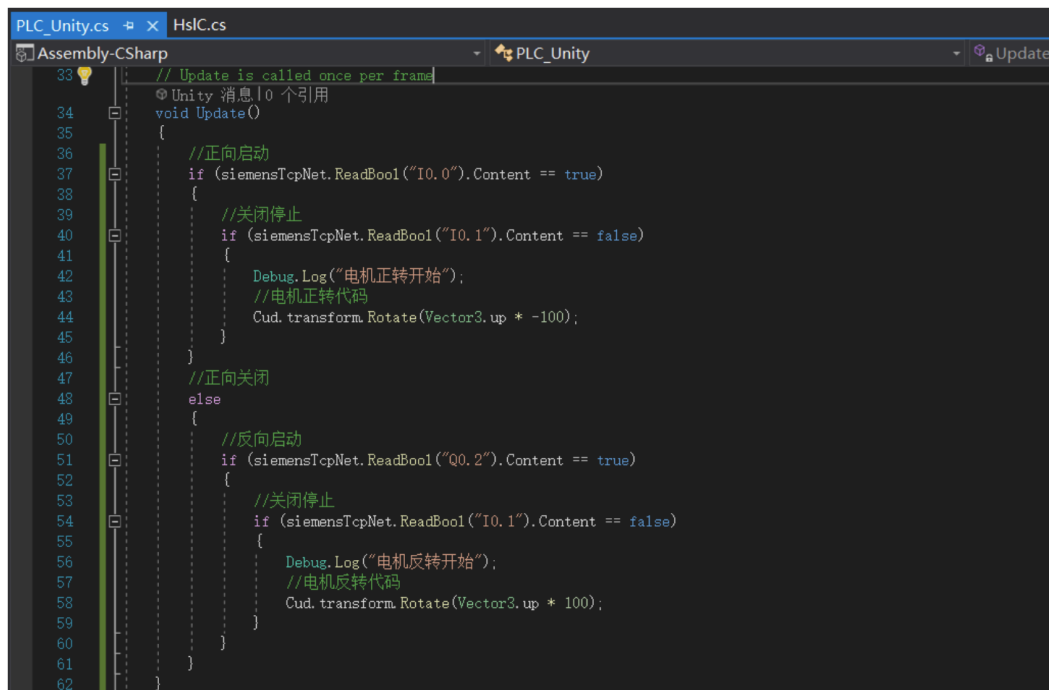


连接成功以后咱们开始进行下一步，PLC进行操作然后会传送数据给unity进行接收，然后咱们在unity进行相对应的操作，首先咱们导入一个风扇模型用来代替电机，然后把风扇模型拖入unity里面，把模型放到摄像机前方

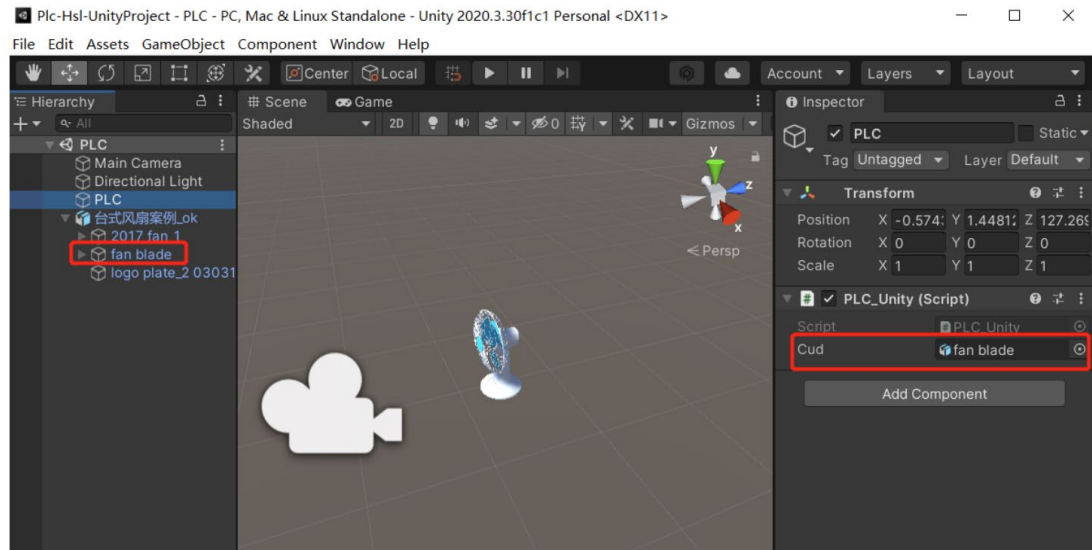


然后咱们开始进行PLC操控Unity里面的风扇进行转动，打开咱们刚刚创建的PLC\_Unity脚本进行编写，首先创建一个GameObject用来存放咱们的风扇的扇叶进行旋转，然后编写逻辑（注意看注释）bool M100 = siemensTcpNet.ReadBool("PLC里面的变量地址").Content;用来读取

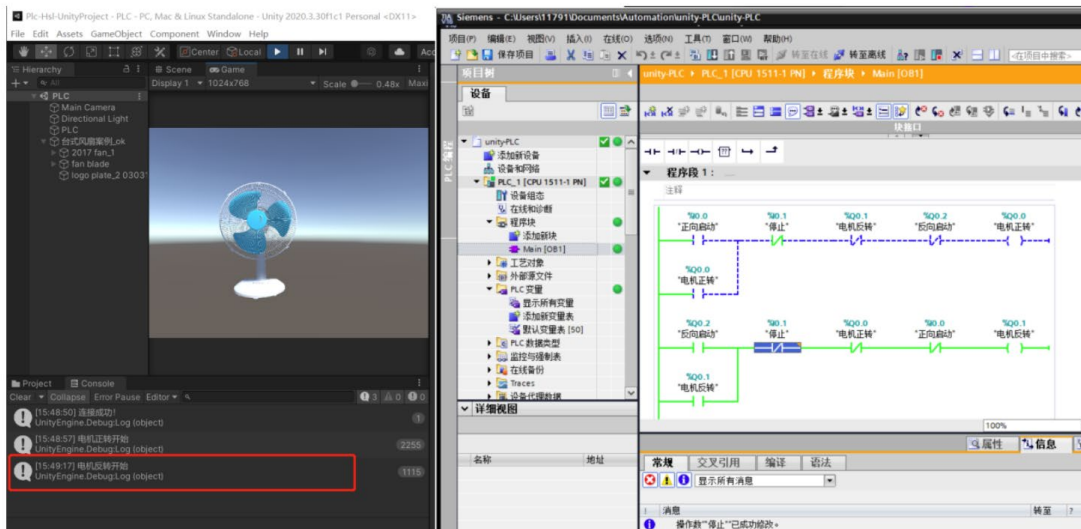
```
public GameObject Cud;
```



代码编写完成以后咱们运行unity进行测试（注意要把风扇的扇叶的模型放入咱们刚刚在代码里面创建Cud里面，直接拖入就可以）

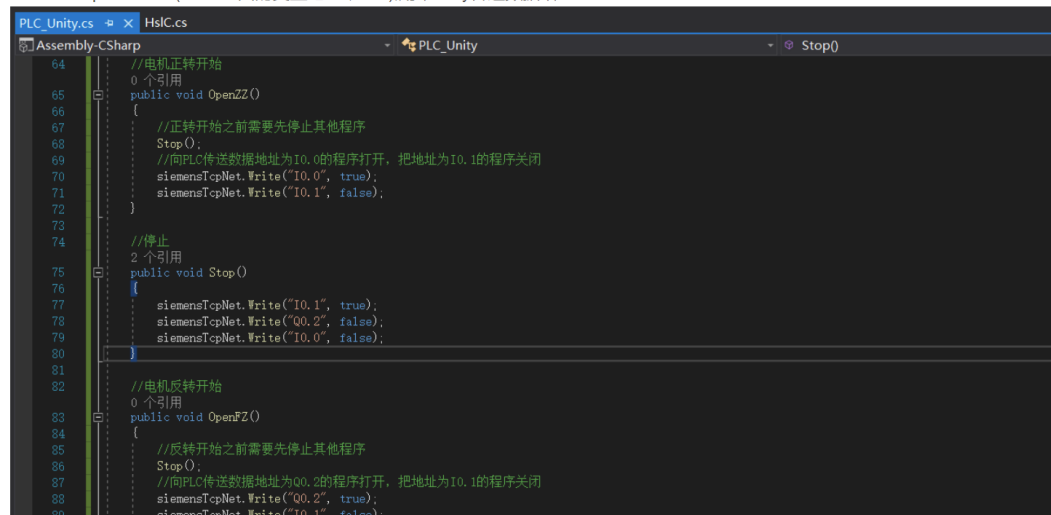


然后咱们运行unity，把PLC里面把正向启动打开，然后unity里面的风扇就会正向转动（截图看不到风扇转动，下面Console会有正向电机开始的提示，反向电机转动操作相同（需先把正向转动关闭））



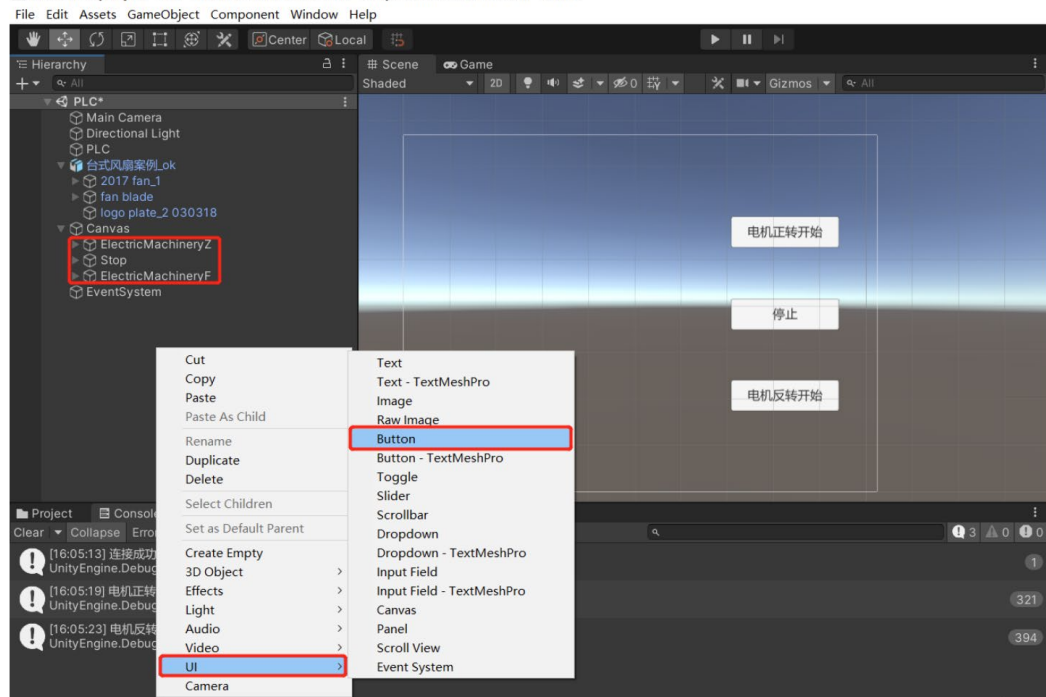
这样使用PLC来控制unity的操作就结束了（主要代码读取PLC传过来的数据bool M100 = siemensTcpNet.ReadBool("PLC里面的变量地址").Content）。

现在咱们开始使用unity控制PLC的开关，首先咱们打开咱们的PLC\_Unity脚本，进行编写（注意看注释）主要代码 siemensTcpNet.Write("PLC里面的变量地址", true);用来unity传送数据给PLC

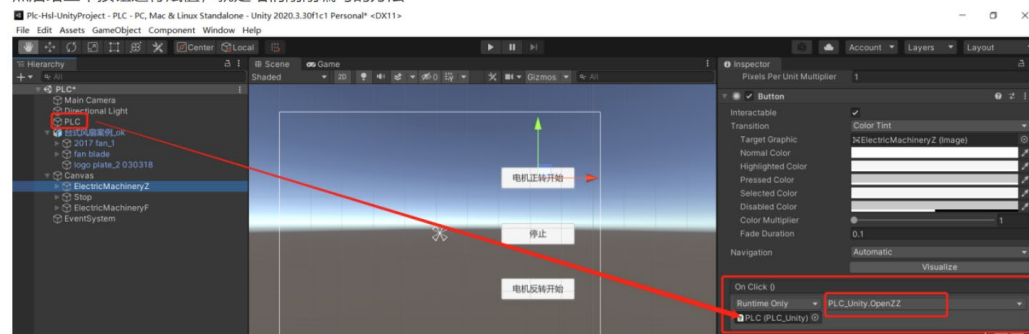


然后咱们去unity界面进行测试，首先咱们创建三个按钮用来控制电机正转开始，停止，电机反转开始

Plc-Hsl-UnityProject - PLC - PC, Mac & Linux Standalone - Unity 2020.3.30f1c1 Personal\* <DX11>



然后给三个按钮进行赋值，就是咱们刚刚编写的方法



然后咱们运行测试，咱们不操作PLC界面只用操作unity里面的这三个按钮就可以了

