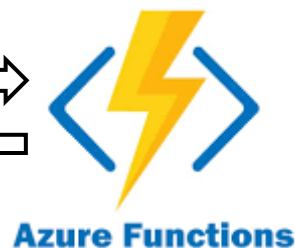




Unity

任意のユーザID(指定されていない場合、プレイヤー数をデータベースから受け取り結果を基に新規作成)のデータを送信。

データベースから受け取ったデータを送信する。



Unityから受け取ったデータが新規または、更新する必要があるデータだった場合、データベースに登録する

登録されたデータとその他の登録されているデータからステージごとに上位5個のデータを送信する。

