

Formação da URL do Cliente de Web Services de Gravação (C#)

Passos para acessar os web services de gravação:

1) Para gerar um JSON no Unity, você pode fazer de 2 modos:

1.1. Se você tem uma classe:

```
string strJSON = JsonUtility.ToJson(objJogador);
```

1.2. Também é possível fazer uma string se você não tiver uma classe para ela:

```
string strJSON = "{ \" + String.Format(\"\\\"sexo\\\": {0}, \\\"cabelo\\\": {1}, \" +  
                    \"\\\"pele\\\": {2}\", intSexo, intCabelo,  
                    intPele) + \" }\";
```

2) Converta o string de JSON para Base 64:

```
byte[] byteJSON = Encoding.UTF8.GetBytes(strJSON);
```

```
string strJSONC = Convert.ToBase64String(byteJSON);
```

3) Junte com o token e crie a URL para obter os valores do web service:

```
string strURL = String.Format(\"http://www.endereco.com.br/ws/servico.php?  
token={0}&valor={1}\", strToken, strJSONC);
```

4) O retorno sempre será um JSON.