1. 将插件目录下的Scripts与Plugins复制到您工程的Assets目录下。
2. 然后在您的任意一个MonoBehaviour类中即可引入，引入步骤如下
3. 在u3d的Start方法中注册DolitDataChannel.onConnectedCallback与DolitDataChannel.onTextDataCallback两个回调，分别为注册上云渲染节点的回调与接收到客户端数据的回调，注意此回调非UI线程，如需操作一些逻辑上的操作还需要异步Post到逻辑线程中执行。
4. 注册完毕之后调用DolitDataChannel.InitChannel();进行初始化工作。 返回true为初始化成功，等待连接成功后会执行DolitDataChannel.onConnectedCallback回调函数，此回调执行后即可调用DolitDataChannel.SendText 发送字符串给前端。 目前为了接口简便易用，建议直接使用字符串方式，比如可以发一个自定义的json给前端，如果需要二进制数据。可以考虑base64下放到json数据中。
5. 如果收到客户端数据时，会执行先前注册DolitDataChannel.onTextDataCallback委托代理，注册此回调并非在UI线程中，如需一些UI线程中的操作请需要用异步Post的方式。

以上步骤均有代码可以参考放在u3ddemo中了。

如何调试测试:

本目录下附带了一个调试工具 测试工具/data\_channel\_unit\_test\_server.exe

可方便在没部署到云渲染节点时，可用于开发环境下本地消息调试，启动u3d应用时需传入

-DLCAPort=3003 参数即可连接到单元测试用的server上。

例如: .\DolitDataChannelU3DDemo.exe -DLCAPort=3003

正式部署时如何开启:

需要在云渲染后台中应用设置中勾选UE4/U3D通信插件即可。