

プロフィール

Author:matudozer

携帯のアプリを作っています。

特技は

・思い付きで作りはじめて、あとで全面的に直す

・難しいことは後回しにして、いつの間にか忘れる

・簡単にできて、効果が高い方法が大好き　です。

UnityのTipsの他に自作アプリも紹介してます。

- 最新記事
- ポリゴンとメッシュの違い。テクスチャとマテリアルの違い (03/18)

小石キック (02/04)

DrawCallMinimizerを使用して、ドローコールを削減 (01/23)

ドローコール削減のため、マテリアルを1つにしてテクスチャのUVを変更 (12/23)

UnityとC++ライブラリ間の値の受け渡し (12/15)

Unityのアニメータで1回だけアニメーションさせる (12/06)

PlayerPrefsではなく、自前ファイルに入出力 (12/02)

月別アーカイブ

2016/03 (1)

2016/02 (1)

2016/01 (1)

2015/12 (4)

2015/11 (10)

2015/09 (2)

2015/08 (1)

2015/07 (2)

2015/06 (2)

2015/04 (11)

2015/03 (2)

カテゴリ

matudozerのアプリ作成日記

Home > スポンサー広告 > スポンサーサイト > Unity > UnityからサーバへHTTPリクエストを送り、レスポンスを受け取る

スポンサーサイト



上記の広告は1ヶ月以上更新のないブログに表示されています。

新しい記事を書く事で広告が消せます。

category - スポンサー広告 --/--/--

UnityからサーバへHTTPリクエストを送り、レスポンスを受け取る

オンラインランキングや、更新するコンテンツなどデータをサーバで管理したいときがあります。

HTTPを使用した、Unity⇄サーバ間の簡単な通信プログラムを記述します。

- ※GET、POST、タイムアウトに対応
- ※サーバプログラムはPHPを使用しています

参考URL
[WWWクラスのタイムアウト処理](#)

Unity(クライアント)の処理

```
using UnityEngine;
using System;
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;

public class HttpRequestManager : MonoBehaviour {
    // URL
    string url = "http://111.111.111.111/server.php";
    // サーバへリクエストするデータ
```

Unity (30)

作成したアプリ (7)

未分類 (0)

タグ

小技 ツール アプリ UGUI

性能改善 ネットワーク

ネイティブ連携 ドローコール

ファイル ギャンブル カメラ

ユニティちゃん スカイボックス

入門 アニメーション

ツイッター

Tweets by @matudozer



matudozer

@matudozer

アプリ「小石キック」がアンドロイダー様で紹介されました。
ありがとうございます！
[androider.jp/official/app/4...](#)
[#小石キック](#) [#ユニティちゃん](#)

```
string user_id = "0";
string user_name = "matudozer";
string user_data = "xx.yy.zz";

// タイムアウト時間
float timeoutsec = 5f;

void Start() {
    // サーバへPOSTするデータを設定
    Dictionary<string, string> dic = new Dictionary<string, string>();
    dic.Add ("id", user_id);
    dic.Add ("name", user_name);
    dic.Add ("data", user_data);
    StartCoroutine(HttpPost(url, dic)); // POST

    // サーバへGETするデータを設定
    string get_param = "?id=" + user_id + "&name=" + user_name + "&data=" + user_data;
    StartCoroutine(HttpGet(url + get_param)); // GET
}

// HTTP POST リクエスト
IEnumerator HttpPost(string url, Dictionary<string, string> post)
```



今すぐ給料の3倍以上稼げるようになりたいなら

♪

Click!

Sponsored



インターネットに詳しくない私でも平均収入が30万円超えちゃいました。

Click!

Sponsored

(TO HOUSE)

487 m

(SCORE)

150

Embed

View on Twitter

検索フォーム

検索

全記事表示リンク

全ての記事を表示する

RSSリンクの表示

最近記事のRSS

最新コメントのRSS

リンク



クリックして確認▶

```
}
上記広告は1ヶ月以上更新のないブログに表示されています。新しい記事を書くことで広告を消せます。
WWW www = new WWW(url, form);

// CheckTimeOut()の終了を待つ。5秒を過ぎればタイムアウト
yield return StartCoroutine(CheckTimeOut(www, timeoutsec));

if (www.error != null) {
    Debug.Log("HttpPost NG: " + www.error);
}

else if (www.isDone) {
    // サーバからのレスポンスを表示
    Debug.Log("HttpPost OK: " + www.text);
}

}

// HTTP GET リクエスト
IEnumerator HttpGet(string url)
{
    WWW www = new WWW(url);

    // CheckTimeOut()の終了を待つ。5秒を過ぎればタイムアウト
    yield return StartCoroutine(CheckTimeOut(www, timeoutsec));

    if (www.error != null) {
        Debug.Log("HttpGet NG: " + www.error);
```


[管理画面](#)
[このブログをリンクに追加する](#)

アクセスカウンタ


[お気に入りに追加](#)

```

    }

    else if (www.isDone) {

        // サーバからのレスポンスを表示
        Debug.Log("HttpGet OK: " + www.text);

    }

}

// HTTPリクエストのタイムアウト処理
IEnumerator CheckTimeOut(WWW www, float timeout)
{

    float requestTime = Time.time;

    while(!www.isDone)
    {

        if(Time.time - requestTime < timeout)

            yield return null;

        else
        {

            Debug.Log("TimeOut"); //タイムアウト

            break;

        }

    }

```



今すぐ給料の3倍以上稼げるようになりたいなら♪

Click!

Sponsored



インターネットに詳しくない私でも平均収入が30万円超えちゃいました。

Click!

Sponsored

上記広告は1ヶ月以上更新のないブログに表示されています。新しい記事を書くことで広告を消せます。

※コルーチンの中でコルーチンを「yield return StartCoroutine()」の形で呼び出すと、処理が終わるのを待ちます

PHP(サーバ)の処理

```

<?php

// POSTかGETか？
if ($_SERVER['REQUEST_METHOD'] == "POST") {

    // UnityからPOSTされたデータを受け取る

    $id = $_POST["id"];
    $name = $_POST["name"];
    $data = $_POST["data"];

}

else {

    // UnityからGETされたデータを受け取る

    $id = $_GET["id"];
    $name = $_GET["name"];
    $data = $_GET["data"];

}

// Unityへのレスポンスを設定
$res = "Unityから受け取ったデータ:" . " id=" . $id . " name=" . $name . " data=" . $data;

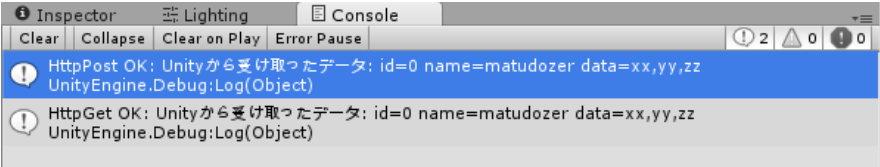
```

```
echo $res;

?>
```

※サーバからUnityにレスポンスを送る場合は、「echo」を使用します

(実行例 Unityのコンソールログ)



1 拍手

0

0

ツイート

関連記事

Unityのアニメータで1回だけアニメーションさせる



今すぐ給料の3倍以上稼げるようになりたいなら♪

Click!

Sponsored



インターネットに詳しくない私でも平均収入が30万円超えちゃいました。

Click!

Sponsored

上記広告は1ヶ月以上更新のないブログに掲載されています。新しい記事や情報を得るため、この広告を消します。

Resources.Loadでスプライトを取得する

[タグ] ネットワーク

category - Unity 0 2015/11/29

prev

home

next

コメント

名前

タイトル

No title

メールアドレス

URL

パスワード

非公開コメント

☐ 管理者にだけ表示を許可する

本文

Designed by [はやまりえ](#) Powered by FC2ブログ
Copyright © matudozerのアプリ作成日記 All Rights Reserved.

	<p>今すぐ給料の3倍以上稼げるようになりたいなら♪</p> <p>Click!</p> <p>Sponsored</p>		<p>インターネットに詳しくない私でも平均収入が30万円超えちゃいました。</p> <p>Click!</p> <p>Sponsored</p>
--	---	--	--



上記広告は1ヶ月以上更新のないブログに表示されています。新しい記事を書くことで広告を消せます。