- Hàm “ connect() ” dùng để kết nối có nội dung “

ConfigData cfg = new ConfigData();

cfg.Host = host;

cfg.Port = tcpPort;

cfg.Zone = zone;

cfg.Debug = debug;

#if UNITY\_WEBGL

cfg.Port = httpPort;

#endif

// Khởi tạo SmartFox client

// The singleton class GlobalManager holds a reference to the SmartFox class instance,

// so that it can be shared among all the scenes

#if !UNITY\_WEBGL

sfs = gm.CreateSfsClient();

#else

sfs = gm.CreateSfsClient(UseWebSocket.WS\_BIN);

#endif

// Cấu hình bộ ghi nội bộ Smartfox

sfs.Logger.EnableConsoleTrace = debug;

// Add event listeners

AddSmartFoxListeners();

// Connect to SmartFoxServer

sfs.Connect(cfg);

”