# 基于Unity的技术文档

1. 网络

1.使用C# 实现与后端通讯。请求方式POST

# 热更

基于XLua更方案

1. 业务代码使用Lua，通过打包lua文件成AB包，实现热更代码逻辑
2. 美术资源通过打包AB包实现更新资源
3. 编辑/测试环境测试路径streamingAssetsPath路径
4. 真机环境persistentDataPath