<https://www.cnblogs.com/elang/p/6231293.html>

在项目中有时需要从服务器上下载比较大的资源文件，比如我们做更新的时候需要下载AssetBundle文件，unity中提供了www接口可以用来下载文件，但是使用之后发现这个接口在下载比较大的文件时非常占用内存，然后用c#的WebClient接口来下载同样的资源，发现内存占用情况和www完全不一样，下面探讨这两个接口下载文件造成内存占用的原因。

www获取下载进度