1、TestGUI为测试脚本

2、Net目录为Http和Socket的实现以及网络协议的数据解析和请求参数的打包

其中NetWriter里有SetMd5Key为设置网络协议请求参数的Key，用于跟服务校验请求参数的有效性

3、GameNet目录 Net为对Http和Socket的接口统一封装，方便调用

NetDelegate为回调函数的申明

ResponseCommonData为协议的通用头解析，可有可无，目前的实现为空

ServerResponse为协议生成器生成的代码

4、Des为des的加密脚本

5、例子中的

NetWriter.SetUrl("http://ph.scutgame.com/service.aspx");

NetWriter writer = NetWriter.Instance;

writer.writeString("PageIndex", "1");

writer.writeInt32("PageSize", 10);

Net.Instance.Request(1001,httpCallback,null );

Request接口会根据url是否带http字段来判断是否是用http还是socket