**XLua**

1. **在C#中执行Lua代码**

luaenv.DoString("require 'main'")

**2，C#调用Lua代码**

**一、获取一个全局基本数据类型**

luaenv.Global.Get<int>("a")

**二、访问一个全局的table三种方法**

1，映射到普通class或struct

2，映射到一个interface

3，映射到LuaTable类

**三、访问一个全局的function**

1、映射到delegate

2、映射到LuaFunction

**3，在Lua中调用C#**

**1，new C#对象**

local newGameObj = CS.UnityEngine.GameObject()

**2，访问C#静态属性，方法**

CS.UnityEngine.Time.timeScale = 0.5

**3，获取类型（相当于C#的typeof）**

typeof(CS.UnityEngine.ParticleSystem)

**4，Lua的配置**

**xLua所有的配置都支持三种方式**

打标签；静态列表；动态列表

**下列标签的含义**

XLua.LuaCallCSharp

XLua.ReflectionUse

XLua.CSharpCallLua

XLua.GCOptimize

XLua.BlackList