**Unity3D与web交互的方法**

Posted on 2013年01月08日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script)/被围观 260 次

var version : int = 1;

function CheckVersion ()  
{  
var update\_url = "http://mysite.com/myGame/version.txt";  
update\_post = WWW(update\_url);  
yield update\_post; //等待数据传递  
if(update\_post.error)  
{  
print("URL输入错误: " + update\_post.error);  
}  
else  
{  
var latestVersion : int;  
//取得传入的值  
latestVersion = int.Parse(update\_post.data);  
if (latestVersion > version)  
{  
//你的代码写在下面  
}  
}  
}

unity3d输出数据的方式如下，采用Application.ExternalCall,该方法只适合在web3d环境下使用。  
该方法支持基本类型的传递和数组传递，任何类型都会转换成字符串类型使用。  
例子代码：//不待参数的调用函数 MyFunction1  
Application.ExternalCall ("MyFunction1");

//调用函数MyFunction2，传递一个字符串  
Application.ExternalCall ("MyFunction2", "Hello from Unity!");

//调用函数MyFunction3，传递混合参数  
Application.ExternalCall ("MyFunction3", "one", 2, 3.0);

在web中使用的函数，接受参数的能力。