**Unity3D链接MySQL方法（三）**

Posted on 2013年07月17日 by U3d / [Unity3D脚本/插件](http://www.unitymanual.com/category/script) /被围观 26 次

有两个比较关键的问题：

1、向服务器提交数据时，最好使用MD5加密（至少官方论坛上是这样建议的），之前的unity3d端脚本用到了一个“md5functions.Md5Sum(name + score + secretKey)”函数，是加密函数，在服务器端进行相应解密，具体实现如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | #pragma strict |
| 02 |  |
| 03 | **static** function Md5Sum(strToEncrypt: **String**) |
| 04 |  |
| 05 | { |
| 06 |  |
| 07 | **var** encoding = System.Text.UTF8Encoding(); |
| 08 |  |
| 09 | **var** bytes = encoding.GetBytes(strToEncrypt); |
| 10 |  |
| 11 | *// encrypt bytes* |
| 12 |  |
| 13 | **var** md5 = System.Security.Cryptography.MD5CryptoServiceProvider(); |
| 14 |  |
| 15 | **var** hashBytes:**byte**[] = md5.ComputeHash(bytes); |
| 16 |  |
| 17 | *// Convert the encrypted bytes back to a string (base 16)* |
| 18 |  |
| 19 | **var** hashString = “”; |
| 20 |  |
| 21 | **for** (**var** i = 0; i < hashBytes.Length; i++) |
| 22 |  |
| 23 | { |
| 24 |  |
| 25 | hashString += System.Convert.ToString(hashBytes[i], 16).PadLeft(2, “0”[0]); |
| 26 |  |
| 27 | } |
| 28 |  |
| 29 | **return** hashString.PadLeft(32, “0”[0]); |
| 30 |  |
| 31 | } |
| 32 |  |

2、如果把Unity3D发布成Web，在访问服务器时要在服务器端配置crossdomain.xml(跨域策略文件)，具体内容如下（简单配置，所有都可以访问）：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | <?xml version=“1.0”?> |
| 2 |  |
| 3 | <cross-domain-policy> |
| 4 |  |
| 5 | <allow-access-**from** domain=“\*”></allow> |
| 6 |  |
| 7 | </cross-domain-policy> |

这样Unity才能读写服务器中数据库的数据