**网页数据交互**

Posted on 2013年04月17日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 134 次

网页数据交互的实现原理：

[**Unity3D与网页数据交互的基本原理**](http://www.unitymanual.com/2084.html)

1.Unity向网页发送数据的函数：Application.ExternalCall(“SayHello”,gameObject.name)，这个函数将调用网页中的SayHello函数，gameObject.name为传递的参数。

2.网页向Unity发送数据的函数：网页中用GetUnity().SendMessage(message, “AcceptName”, buildingname)函数来调用unity中的函数，此函数的参数message为unity中的物体，AcceptName为物体上的函数，buildingname为传递的参数。

网页中的函数如下：

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

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | unction SayHello(message){*//此函数来接收unity中发送出来的message值，并将处理后的数据再发送回unity中* |
| 02 |  |
| 03 | jQuery.post('../Unity/javascript/DBhelper.ashx', {id:message}, function(data) |
| 04 |  |
| 05 | { |
| 06 |  |
| 07 | **var** msg=JSON.parse(data);*//将json数据解析* |
| 08 |  |
| 09 | **var** buildingname = msg[0].Building\_name; |
| 10 |  |
| 11 | **var** buildingcategory=msg[0].Building\_category; |
| 12 |  |
| 13 | **var** buildingpic = msg[0].Building\_pic; |
| 14 |  |
| 15 | GetUnity().SendMessage(message, “AcceptName”, buildingname);*//向unity中的message物体上的MyFunction函数发送buildingname值* |
| 16 |  |
| 17 | GetUnity().SendMessage(message, “AcceptCategory”, buildingcategory); |
| 18 |  |
| 19 | GetUnity().SendMessage(message, “AcceptImg”, buildingpic); |
| 20 |  |
| 21 | }); |
| 22 |  |
| 23 | } |

此函数将Unity中发送的数据message传到DBhelper.ashx中，在DBhelper.ashx中将传递过来的数据进行查询等操作，然后再用GetUnity().SendMessage(message, “AcceptName”, buildingname)将处理好的数据buildingname传给unity中的AcceptName函数。

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

|  |  |
| --- | --- |
| 001 | 以下是Unity中的脚本，可以实现中文，关于中文的实现由于文章有限，在此不再说明，只说明怎样接收网页中的数据。 |
| 002 |  |
| 003 | **var** chineseSkin : GUISkin;*//在此可以选择字体，并设置为中文。建议编辑器设为uft-8。* |
| 004 |  |
| 005 | **var** buildingname:**String**;*//用来接收从网页中传递过来的buildingname值* |
| 006 |  |
| 007 | **var** buildingcategory:**String**;*//用来接收从网页中传递过来的buildingcategory值* |
| 008 |  |
| 009 | **var** buildingpic:Texture2D;*//用来接收从网页中传递过来的buildingpic值* |
| 010 |  |
| 011 | **var** windowRect0 = Rect (20, 20, 250, 200); |
| 012 |  |
| 013 | **var** enable:boolean; |
| 014 |  |
| 015 | function Awake(){ |
| 016 |  |
| 017 | enable = **false** ; |
| 018 |  |
| 019 | } |
| 020 |  |
| 021 | function OnMouseDown () { |
| 022 |  |
| 023 | Application.ExternalCall(“SayHello”,gameObject.name);*// 向网页中的SayHello函数发送gameObject.name数据* |
| 024 |  |
| 025 | enable = **true**; |
| 026 |  |
| 027 | } |
| 028 |  |
| 029 | function AcceptName(bdname){*//用于接收网页中发送回来的数据* |
| 030 |  |
| 031 | buildingname=bdname; |
| 032 |  |
| 033 | } |
| 034 |  |
| 035 | function AcceptCategory(buildingType){*//用于接收网页中发送回来的数据* |
| 036 |  |
| 037 | buildingcategory=buildingType; |
| 038 |  |
| 039 | } |
| 040 |  |
| 041 | function AcceptImg(img){ |
| 042 |  |
| 043 | **var** www :WWW = new WWW(“http:*//localhost:1166/Unity/images/”+img+“”);* |
| 044 |  |
| 045 | **yield** www; |
| 046 |  |
| 047 | buildingpic=www.texture; |
| 048 |  |
| 049 | } |
| 050 |  |
| 051 | function OnGUI(){ |
| 052 |  |
| 053 | GUI.skin=chineseSkin; |
| 054 |  |
| 055 | **if**(enable) |
| 056 |  |
| 057 | { |
| 058 |  |
| 059 | windowRect0 = GUI.Window (0, windowRect0, DoMyWindow, “属性”); |
| 060 |  |
| 061 | } |
| 062 |  |
| 063 | } |
| 064 |  |
| 065 | function DoMyWindow (windowID : **int**) { |
| 066 |  |
| 067 | GUI.Label(Rect(10,50,80,30),“建筑物名字”); |
| 068 |  |
| 069 | GUI.TextField(Rect(100,50,100,30),buildingname); |
| 070 |  |
| 071 | GUI.Label(Rect(10,100,80,30),“建筑物类型”); |
| 072 |  |
| 073 | GUI.TextField(Rect(100,100,100,30),buildingcategory); |
| 074 |  |
| 075 | GUI.DrawTexture(Rect(10,150,200,50),buildingpic,ScaleMode.ScaleToFit,**true**,0); |
| 076 |  |
| 077 | **if**(GUI.Button(Rect(190,20,50,30),“退出”)){ |
| 078 |  |
| 079 | enable = **false**; |
| 080 |  |
| 081 | } |
| 082 |  |
| 083 | GUI.DragWindow (Rect (0,0,10000,10000)); |
| 084 |  |
| 085 | } |
| 086 |  |
| 087 | function OnMouseOver(){ |
| 088 |  |
| 089 | transform.Rotate(0,Time.deltaTime\*100,0,Space.World); |
| 090 |  |
| 091 | } |
| 092 |  |
| 093 | function OnMouseEnter(){ |
| 094 |  |
| 095 | renderer.material.color = Color.blue; |
| 096 |  |
| 097 | } |
| 098 |  |
| 099 | function OnMouseExit(){ |
| 100 |  |
| 101 | renderer.material.color = Color.yellow; |
| 102 |  |
| 103 | } |