

UNITY + PHP 寫入資料庫

吳智鴻 教授

Chih-Hung Wu

國立臺中教育大學 數位內容科技學系

chwu@mail.ntcu.edu.tw

Website: chwu.weebly.com

Department of Digital Content and Technology NTCU

步驟

- 資料庫
 - 1. 建立simplifiedata資料庫
 - 2. 匯入simplifiedata.sql
 - 3. 建立root帳號密碼。 root/ 1234
- 網頁
 - 1. c:\xampp\htdocs\unity\
 - 2. 建立addscore.php
- Unity專案
 - 1. create PHP gameobject
 - 2. add c# ，命名php

資料庫 simpledata

資料表 score

phpMyAdmin

伺服器: 127.0.0.1 » 資料庫: simpledata » 資料表: highscores

瀏覽 結構 SQL 搜尋 新增 匯出 匯入 權限 操作 追蹤

資料表結構 關聯檢視

#	名稱	類型	編碼與排序	屬性	空值(Null)	預設值	備註	額外資訊	動作
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			否	無		AUTO_INCREMENT	修改 刪除 更多
<input type="checkbox"/>	2 name	varchar(50)	utf8_unicode_ci		否	無			修改 刪除 更多
<input type="checkbox"/>	3 score	int(5)			否	無			修改 刪除 更多

全選 已選擇項目: 瀏覽 修改 刪除 主鍵 獨一 索引 空間

列印 提議資料表結構 追蹤資料表 移動欄位 正規化

增加 1 個欄位 於 score 之後 執行

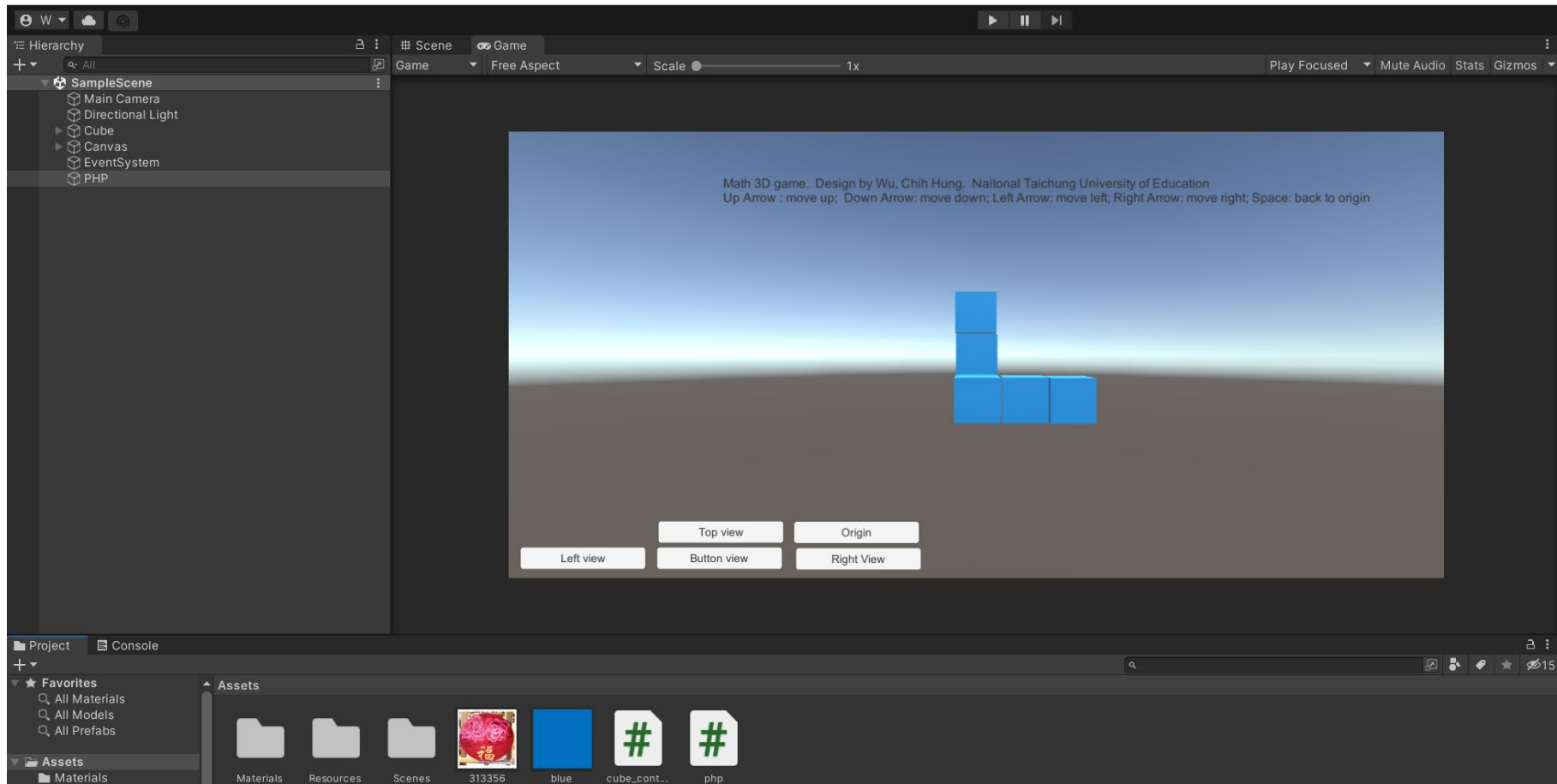
PHP addscore.php

- 建立目錄
 - C:\xampp\htdocs\Unity\
- PHP程式名稱
 - addscore.php

```
addscore.php X
C: > xampp > htdocs > Unity > addscore.php
1  <?php
2
3  $hostname_conn = "localhost"; //本機
4  $database_conn = "simplifiedata"; // 要連線的資料表名稱
5  $username_conn = "root"; // 連入的帳號
6  $password_conn = "1234"; // 連入的密碼
7
8
9  if($_REQUEST['action']=="submit_highscore")
10 {
11     $name = $_REQUEST['name'];
12     $score = $_REQUEST['score'];
13
14     #$conn_db =mysqli_connect($hostname_conn, $username_conn, $password_conn, $database_conn);
15     $conn_db =mysqli_connect("localhost","root", "1234", "simplifiedata");
16
17     if(mysqli_connect_error())
18     {
19         echo "Connection Error." . mysqli_connect_error(); }
20     else
21     {
22         echo "Database Connection Successfully."; }
23
24     mysqli_query($conn_db, "SELECT * FROM highscores");
25     mysqli_query($conn_db, "INSERT INTO highscores VALUES ('','$name', '$score')");
26
27     echo "Insert " . $name. "" . $score;
28
29     mysqli_close($conn_db);
30 }
31 ?>
```

UNITY

create gameobject->PHP

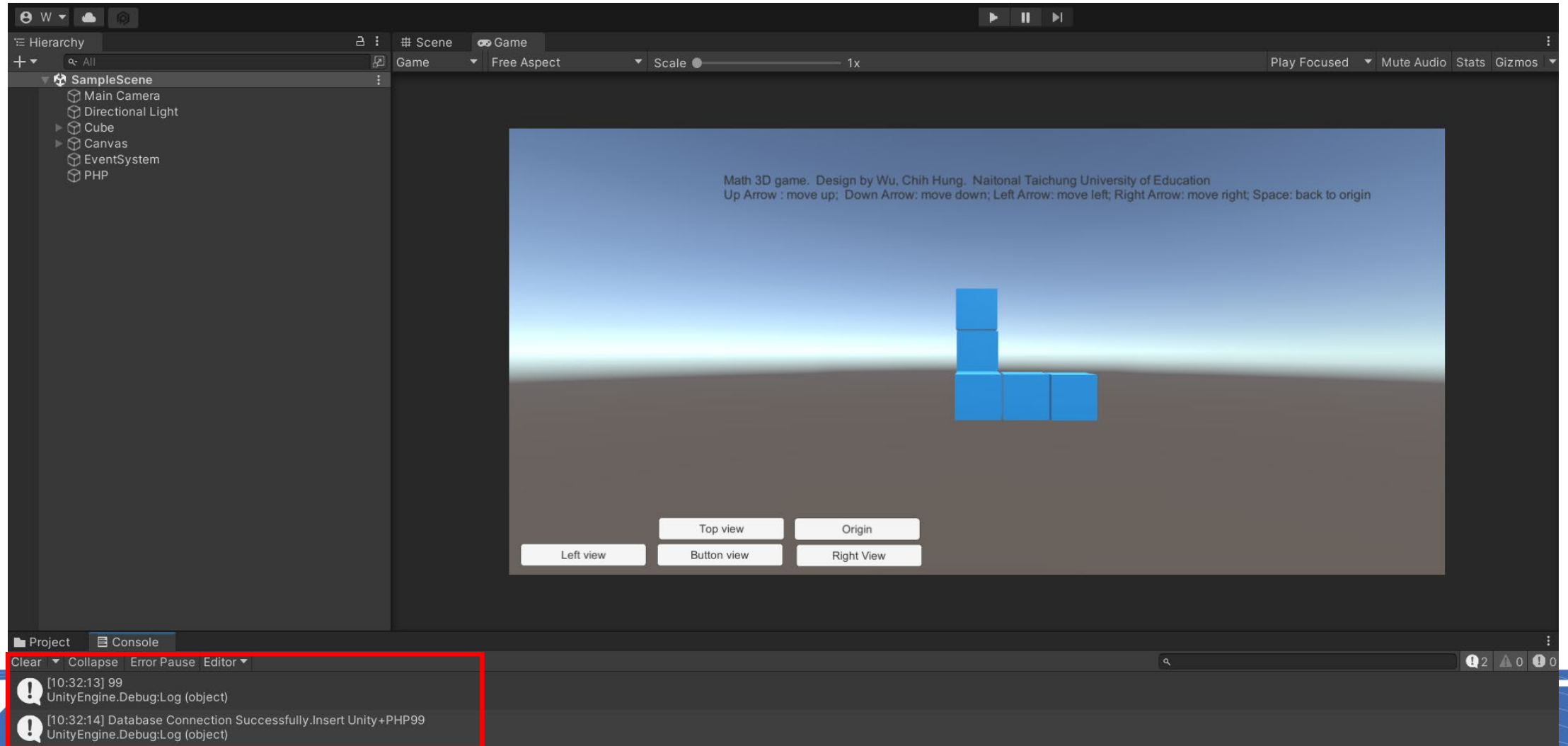


建立一個C# program php

StartCoroutine(submit_highscore(“玩家名稱”,分數))

```
php.cs 2 X
Assets > php.cs > ...
1 using System.Collections;
2 using System.Collections.Generic;
3 using UnityEngine;
4
5 using UnityEngine.Networking;
6 using System.Text.RegularExpressions;
7
0 references
8 public class php : MonoBehaviour
9 {
10     1 reference
11     string url = "http://localhost/unity/addscore.php";
12     // Start is called before the first frame update
13     0 references
14     void Start()
15     {
16         //int score = ArrowController.eat_arrow;
17         int score = 99;
18         1 reference
19         StartCoroutine(submit_highscore("Unity+PHP",score));
20         Debug.Log(score);
21     }
22     0 references
23     public void update_score()
24     {
25         //int score = ArrowController.eat_arrow;
26         //StartCoroutine(submit_highscore("Unity+PHP",score));
27         //Debug.Log(score);
28     }
29     1 reference
30     IEnumerator submit_highscore(string player_name, int player_score)
31     {
32         WWWForm form = new WWWForm();
33         form.AddField("action","submit_highscore");
34         form.AddField("name",player_name);
35         form.AddField("score",player_score);
36
37         WWW www = new WWW(url,form);
38         yield return www;
39
40         if (!string.IsNullOrEmpty(www.error))
41         {
42             Debug.Log(www.error);
43         }
44         Debug.Log(www.text);
45     }
46     // Update is called once per frame
47     0 references
48     void Update()
49     {
50     }
51 }
52
```

UNITY執行 Console會顯示成功



成功寫入資料庫

← 伺服器: 127.0.0.1 » 資料庫: simpledata » 資料表: highscores

瀏覽 結構 SQL 搜尋 新增 匯出 匯入 權限 操作 追蹤 觸發器

✓ 顯示第 0 - 3 列 (總計 4 筆, 查詢用了 0.0005 秒。)

```
SELECT * FROM `highscores`
```

效能分析 [行內編輯] [編輯] [SQL 語句分析] [建立 PHP 程式碼] [重新整理]

全部顯示 | 資料列數: 25 | 篩選資料列: 搜尋此資料表 | 依主鍵排序: 無

+ 選項

	id	name	score
<input type="checkbox"/> 編輯 複製 刪除	1	Unity+PHP	100
<input type="checkbox"/> 編輯 複製 刪除	2	Unity+PHP	100
<input type="checkbox"/> 編輯 複製 刪除	3	Unity+PHP	99
<input type="checkbox"/> 編輯 複製 刪除	4	Unity+PHP	99