

Сеть

Пока доки ещё печатаются, здесь расположен быстрый гайд-введение.

Быстрый гайд-введение

1. Создайте свой Player Controller Blueprint.
2. Добавьте к нему встроенный в Аппарат компонент Network Bearer component. Это посредник и он нужен, чтобы передавать трейты обычным **КОСТЯНЫМ СУЩНОСТЯМ**.
3. Если хотите, то добавьте Subjective component, чтобы отправлять input-трейты от клиента серверу. Убедитесь, что компонент установлен как replicated через стандартное свойство „Component Replicates“ в панели деталей. Убедитесь, что сущностный объект имеет правильно установленное Traitmark Pass свойство. Это аспект безопасности - белый лист трейтов, которые сервер готов получать от клиента.
4. Настроенный таким образом Player Controller установите в качестве активного для текущего game mode-a.
5. Пользовательские инстансы игроков Player Controller будут онлайн автоматически, что достигается внутренним устройством Аппарата.
6. Добавьте несколько дополнительных сущностей на сервер через „Bring Online“ вызов API.
7. Отправляйте трейты от клиента серверу через выделенные „Push“ API вызовы из Player Controller.
8. Отправляйте трейты от сервера клиентам через „Push“ API вызовы, предоставленные сущностями Subject.

From:

<http://turbanov.ru/wiki/> - **Turbopedia**

Permanent link:

<http://turbanov.ru/wiki/ru/toolworks/docs/apparatus/networking>

Last update: **2022/01/05 16:58**

