Сеть

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

Быстрый гайд-введение

- Создайте свой Player Controller Blueprint.
- Добавьте к нему встроенный в Аппарат компонент Network Bearer component. Это посредник и он нужен, чтобы передавать трейты обычным костяным сущностям.
- 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.
- Настроенный таким образом Player Controller установите в качестве активного для текущего game mode-а.
- Пользовательские инстансы игроков Player Controller будут онлайн автоматически, что достигается внутренним устройством Аппарата.
- Добавьте несколько дополнительных сущностей на сервер через „Bring Online“ вызов API.
- Отправляйте трейты от клиента серверу через выделенные „Push“ API вызовы из Player Controller.
- 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 13:58**