

Краткая документация.

Данный проект демонстрирует использование WebRTC для передачи данных между Unity и веб-браузером. Основной целью является передача фотографий с веб-клиента на десктопную версию Unity. Для установления WebRTC соединения используется сервер сигнализации, реализованный на Node.js.

Для работы нужен Unity.WebRTC 3.0.0!

Особенности реализации

Используется WebRTC для создания RTCPeerConnection и RTCDataChannel.

Для обмена SDP и ICE-кандидатами применяется сервер сигнализации на Node.js.

Сервер сигнализации минималистичен и служит только для передачи сообщений между клиентами.

В проекте реализованы:

Web-версия клиента.

Десктопная версия клиента.

Как запустить проект

Запустите сервер сигнализации

Перейдите в папку проекта, где расположен файл server.js.

Выполните команду: `node server.js`

После запуска сервера консоль отобразит сообщения о подключениях клиентов.

Запустите десктопную версию Unity

Соберите проект Unity в режиме Desktop Build, если это не было сделано ранее.

Запустите скомпилированное приложение и запустите веб-версию клиента.

Запустите проект в режиме Web Build или откройте веб-страницу клиента.

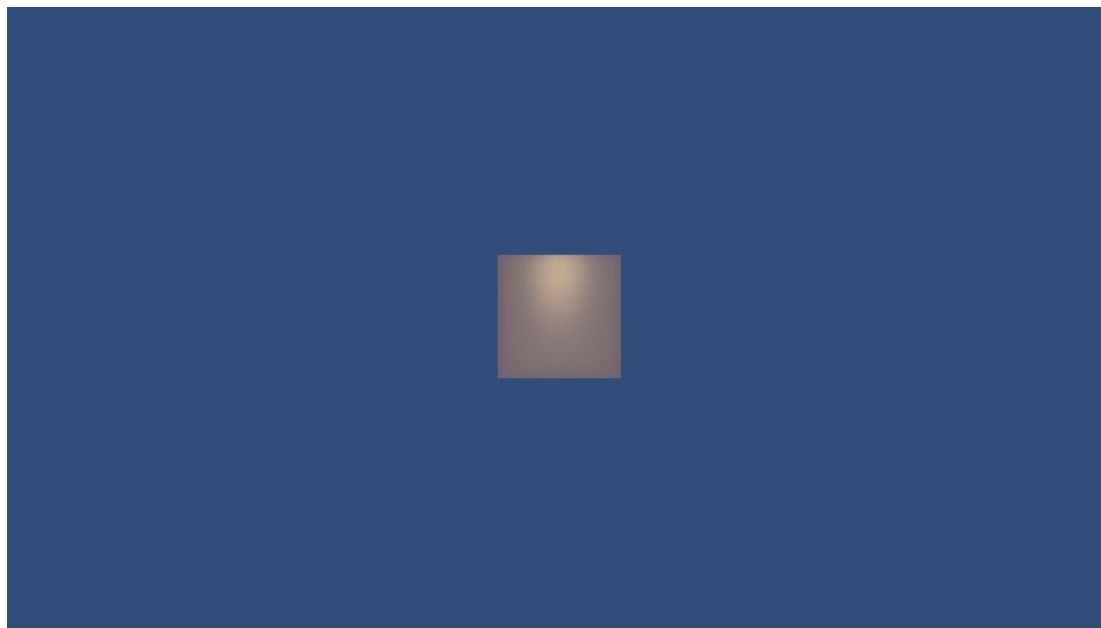
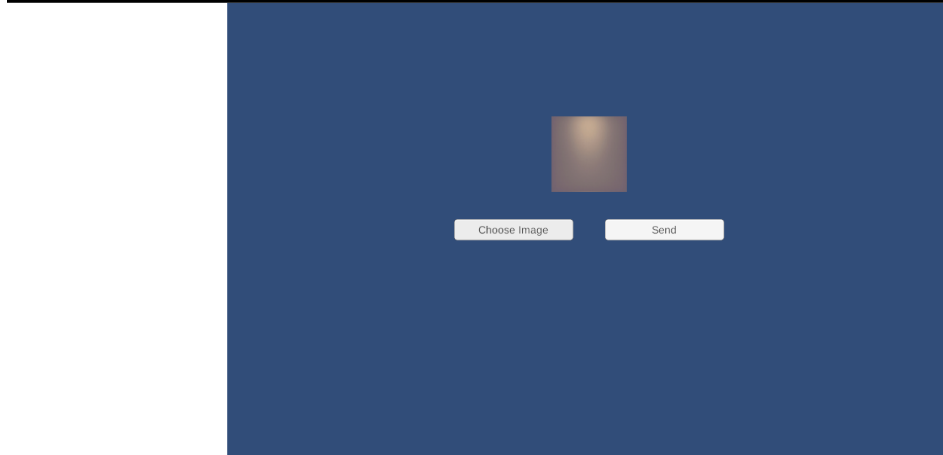
В консоли приложения должно появиться сообщение Client connected.

Отправляйте изображения

На веб-версии клиента выберите или создайте изображение для передачи.

Нажмите кнопку для отправки изображения.

В десктопной версии Unity фотография будет отображена на экране.



```
Client connected.  
Message received  
Message received  
Client connected.  
Message received
```