**Game Networking, Audio Effects, UI Design**

Tri komponentat kryesore të Networked real time game:

* Assets.
* Physics.
* Networking.

*Një lojë single player i ka vetëm dy të parat. Një lojë multyplayer i ka që të tirat.*

**Çka janë asetet**: Janë elementet kritike të cilat e ndërtojnë lojën. Përshembull nëse duam ta vendosim një objekt në lojë e bëjmë duke përdorur një aset si foto, e njëjta vlen edhe për audio e cila bën pjesë në asete.

**Pse përdoret fizike:** Fizika na mundëson lëvizjen e aseteve dhe na lejonë të vendosim se si objektet e ndryshme të ndërveprojnë me njëra tjetrën.

**Pse përdoret networking:** Është komponent shumë e rëndësishme për lojrat multyplayer, na mundëson të lejojmë ndërveprimin në mes të userave.

**Dy mënyra të integrimit të networking feature:**

* Lojrat e krijuara me Unity, duhet të përdorim *NetworkManager ose High Level API*.
* Kur duam të ndërtojmë network infrasctructure ose advanced multiplayer game, duhet të fillohet nga *NetworkTransport API*.

**HLAPI** është një high level API për networking e cila është pjesë e Unity.

**Cilat janë hapat e konvertimit të një loje single player to multiplayer**:

* Duhet të integrohet një Network Manager.
* Duhet të krijohet një user interface që i mundëson userit të gjejë lojra dhe ti join ato.
* Networked player prefabs që kontrollohen nga playeri.
* Duhet të krijohen skripta dhe objekte të cilat janë multiplayer aware.

*Në një skenë duhet të jetë vetëm një Network Manager aktiv.*