# Networking

## FMNetworkManager

## HostNetworkManager

HostNetworkManager permet de récupérer les informations de FMNetworkManager. C’est la partie logique réseau, qui est propre au projet.

## HostNetworkObject

HostNetworkManager met tous les HostNetworkObject dans la liste de synchro de FMNetworkManager OnStart().

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel, Police

Description générée automatiquement

Coté serveur, rien de spécial, il peut changer le transform des objets à sa guise.

Côté client, il faut demander la modification au serveur. J’ai donc mis en place une autodécteciton qui permet de savoir si la dernière modification du transform provient du client, ou du serveur. De ce fait, il est possible d’envoyer la requête au serveur.

L’avantage est qu’il est alors possible de coder le reste du jeu sans avoir en tête le côté networking.

Une image contenant texte, capture d’écran, logiciel

Description générée automatiquement