有人躺坑

https://www.zhihu.com/question/38842804

服务端和客户端都写在一个脚本里面逻辑上会复杂很多，会考虑哪些服务端调用，哪些客户端调用，是否重复调用

LobbyHook

该脚本绑定在玩家控制的预设上

编辑器崩溃

----- Total AssetImport time: 0.033754s, AssetImport time: 0.028249s, Asset hashing: 0.000000s [0 B, 0.000000 mb/s]

Refresh: detecting if any assets need to be imported or removed ... Refresh: elapses 0.006545 seconds (Nothing changed)

Cleanup mono

Failed to dispose EditorCache.

(Filename: C:/buildslave/unity/build/artifacts/generated/common/runtime/UnityEngineDebugBindings.gen.cpp Line: 42)

[Server]

public void Cmd\_AddCard(List<Card>cards)

{

//摸牌

for (int i = 0; i < cards.Count; i++)

{

Card card = cards[i];

HaveCards.Add(card);

}

Rpc\_AddCard();

}

[ClientRpc]

public void Rpc\_AddCard()

{

LocalAddCard();

}

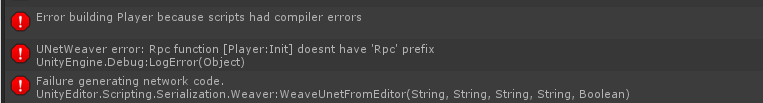
如果rpc\_AddCard有参数就会导致unity崩溃

那么服务端如何向客户端同步列表数据

没有权限

trying to send command for object without authority

潜规则



[SyncVar]

同步变量，由服务器自动同步到客户端

当被改变时，会自动广播给所有的客户端

[SyncVar(hook = "OnScoreChanged")]

[Client]

只会在客户端被调用

[Server]

只会在服务端被调用

[Command]

客户端调用服务器函数

1.只能由客户端调用

2.客户端必须挂载NetWorkIndextity组件

[ClientCallback]

由引擎在客户端调用

[ClientRpc]

由服务端调用客户端函数

[ServerCallback]

由引擎在服务端调用

[Space]

[Header("Gameplay")]

//参考资料

https://docs.unity3d.com/Manual/class-NetworkBehaviour.html

https://docs.unity3d.com/Manual/UNetConcepts.html

网络实体对象

NetworkBehaviour

网络核心组件

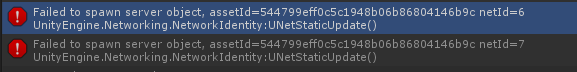
NetworkIdentity

标识它是一个网络物体

1.挂载组件的网络对象必须由服务器生成NetworkServer.Spawn();

2.权限，LocalPlayerAuthority表示它是否能被客户端控制

3.Inspector面板包含跟踪信息:例如场景ID、网络ID、资源ID等



Failed to spawn server object, assetId=544799eff0c5c1948b06b86804146b9c netId=6

UnityEngine.Networking.NetworkIdentity:UNetStaticUpdate()

