3.19.2017

生成地图写在gamestate里的，因为GameState的Server里是主控其余都不为主控，生成的函数只会在server中调用，client中都是server中复制过去的，但是server中只会复制一些基本属性，所以其他属性必须声明需要复制后引擎才会进行复制

要想复制属性，首先bReplicates = true是必要的

其次属性的声明方式为：

UPROPERTY(Replicated)，不管是私有还是公开都有作用。其次还必须声明这个函数,以及添加“Net/UnrealNetwork.h”这个头文件

#include “Net/UnrealNetwork.h”

声明部分：

virtual void GetLifetimeReplicatedProps(TArray< FLifetimeProperty > & OutLifetimeProps) const override;

定义部分：

void 类名::GetLifetimeReplicatedProps(TArray< FLifetimeProperty > & OutLifetimeProps) const

{

Super::GetLifetimeReplicatedProps(OutLifetimeProps);

DOREPLIFETIME(类名, 需要同步的属性名);

DOREPLIFETIME(类名, 需要同步的属性名);

}

当一个变量(Flag)发生变化后调用函数：

UPROPERTY(ReplicatedUsing = OnRep\_ReplicateInit)

bool Flag = false;

函数的声明方式：

UFUNCTION()

void OnRep\_ReplicateInit();

当判断一个Actor的Role是否为主控的时候，采用这种方法Role == ROLE\_SimulatedProxy不要使用Role < ROLE\_Authority