



Multijoueur

Dans unity

Alex Gagnon

Les objets

- ▶ NetworkManager
- ▶ NetworkManagerHud
- ▶ NetworkIdentity
- ▶ NetworkTransform
- ▶ NetworkBehaviour

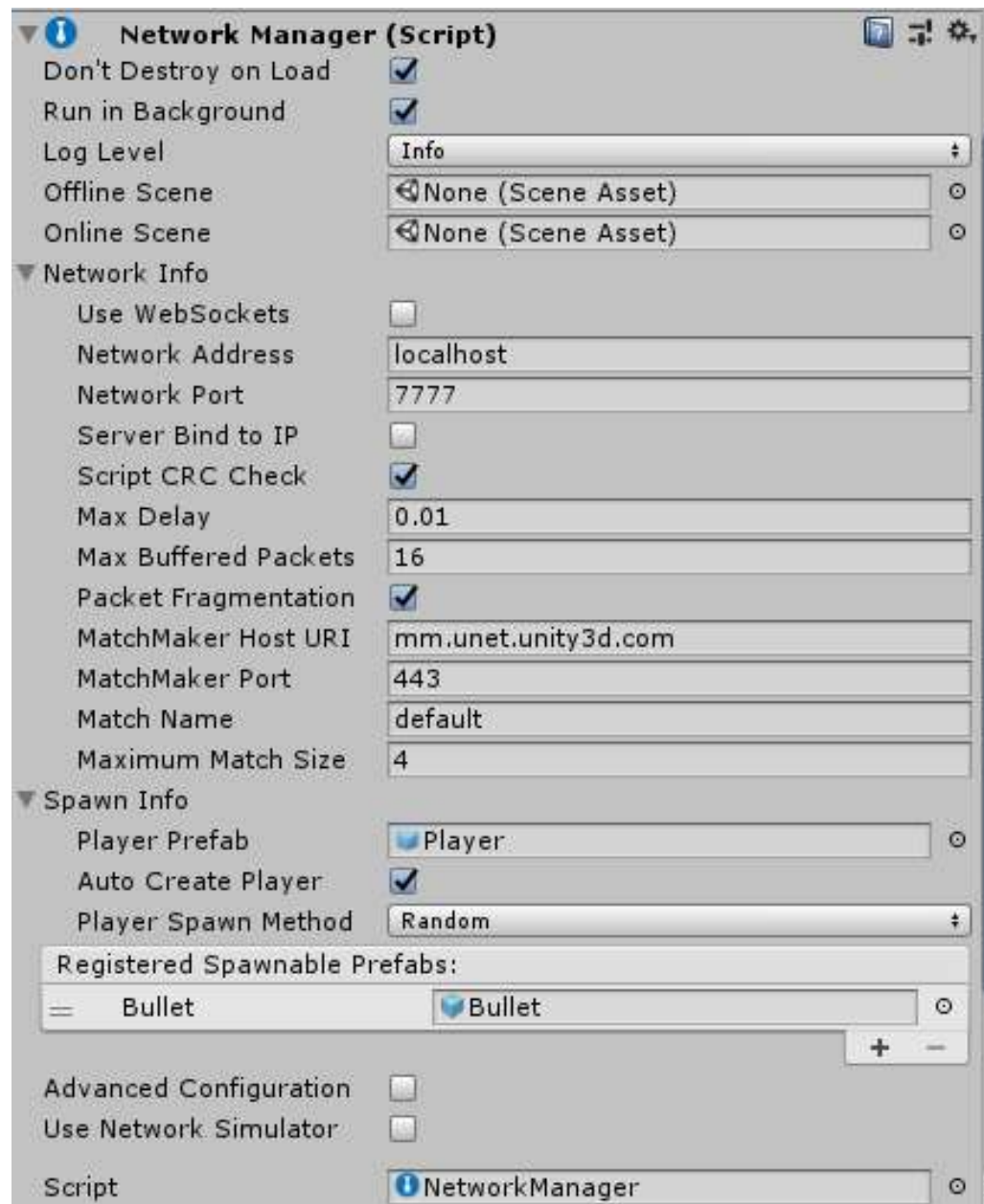
Le NetworkManager

S'occupe de l'état du jeu, de la communication entre les différentes sessions.

Ajouter un NetworkManager

Pour ajouter un networkManager :

1. Créer un emptygame
2. Ajouter le component
NetworkManager



Le NetworkManagerHud

Permet la création d'un menu pour rejoindre une partie multijoueur. Ce component travail avec le component NetworkManager et doit donc être ajouté au même gameObject.

LAN Host(H)

LAN Client(C)

LAN Server Only(S)

Enable Match Maker (M)

Principe d'host et client

L'host est l'ordinateur qui héberge la « partie ». Il représente l'autorité et en cas de désynchronisation, il décide de qui à raison. Il transmet ensuite l'information au client qui affiche les éléments du jeu selon les informations transmises par le serveur.

Notes

Pour éviter la triche, plusieurs compagnies utilisent des serveurs d'hébergement dédié. Ils arrivent également que le serveur ne transmette pas toute l'information au client pour éviter de la triche.

Le NetworkIdentity

Permet d'identifier de manière unique un GameObject.



NetworkTransform

Permet de transmettre l'information des propriétés du transform d'un objet.

