Cómo vincular la aplicación de escritorio de Wimumo y Construct3

# Mensajes sobre websocket

La aplicación de escritorio posee un servidor websocket (inseguro) en el puerto 80

Una vez establecida la conexión websocket, la aplicación de escritorio re-ruteará los mensajes que reciba por OSC con las envolventes de los canales, identificados según sus paths.

El formato del mensaje websocket es del tipo:

“1,<valor>” en el caso del ch1 (path OSC "/wimumo020/env/ch1")

“2,<valor>” en el caso del ch2 (path OSC "/wimumo020/env/ch2")

# Procesado de los mensajes webscket desde Construct

Por usar el protocolo websocket sin seguridad, tanto la aplicación de Wimumo como el juego de construct deben corren en la misma PC.

En construct se deberá incorporar en la escena un objeto Websocket.

Luego, en la hoja de eventos deberá realizar la conexión al iniciar al escena, conectando a “ws://localhost” con el protocolo "echo-protocol"

Una vez establecida la conexión se estarán recibiendo continuamente los mensajes con las envolventes de ambos canales. Para procesarlos puede utilizarse el evento de recepción de mensaje de texto del objeto Websocket junto con la expresión tokenat para determinar a qué canal corresponde el mensaje:

tokenat(Websocket.MessageText,0,",") = "1" en el caso del canal 1 tokenat(Websocket.MessageText,0,",") = "2" en el caso del canal 2

Una vez filtrado el canal se puede obtener el valor de la muestra utilizando nuevamente tokenat:

tokenat(mensaje,1,",")

A continuación se observa un ejemplo de una hoja de eventos que actualiza el alto de un Sprite con el valor de envolvente del canal 1 y el ancho con el valor del canal 2.

Interfaz de usuario gráfica, Aplicación, Word

Descripción generada automáticamente