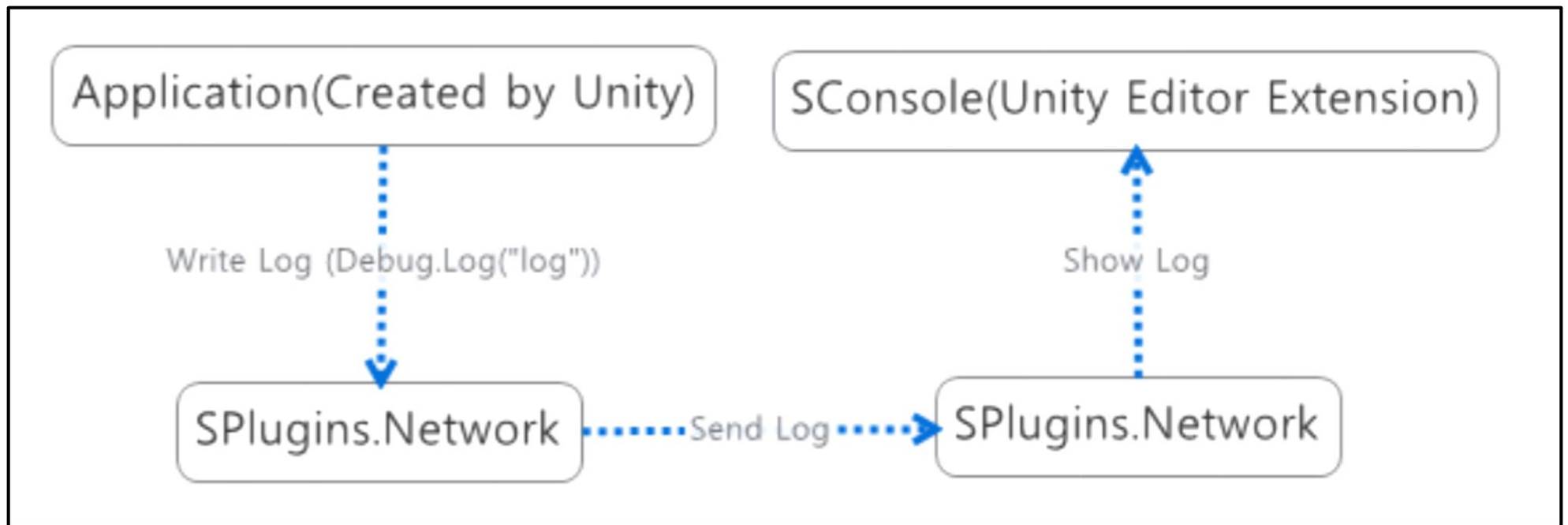


1. 특징

- A. 유니티로 빌드된 어플리케이션에서 발생하는 로그 정보를 네트워크를 통해 유니티 에디터에서 확인가능 합니다.
- B. 검색 및 필터 기능을 이용하여 필요한 로그를 보거나 제외할 수 있습니다.
- C. 어플리케이션이 실행된 시스템 정보 및 실시간 메모리, FPS 정보를 쉽게 확인 가능합니다.
- D. 사용자 지정 명령어를 원격으로 어플리케이션에서 실행 가능합니다.
- E. 원격으로 Pause, Step 기능을 사용하여, 프레임단위 테스트가 가능합니다

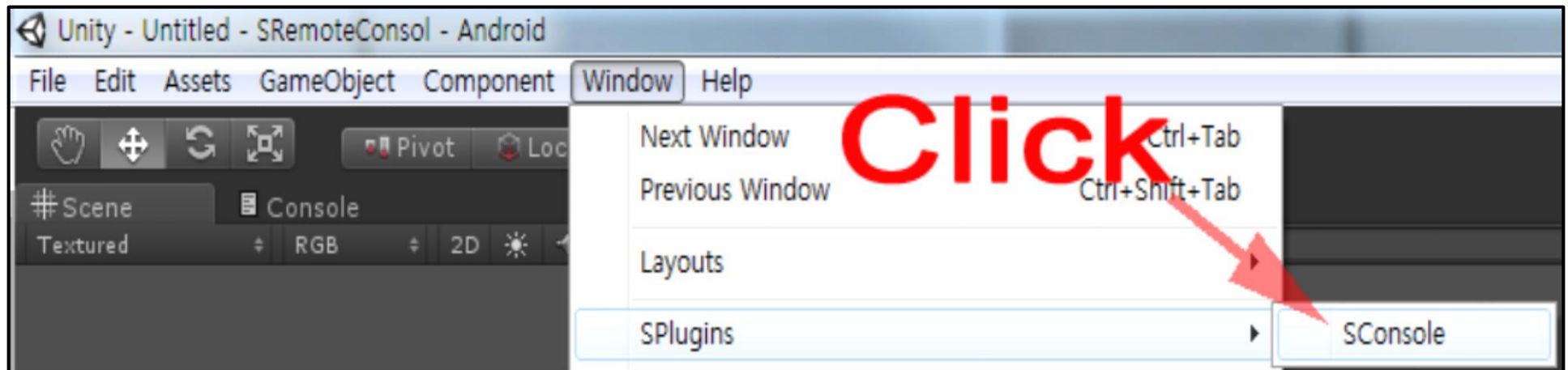


2. 사용 방법

A. 로컬 모드로 실행하기(Assets\Examples\scenes\Example_StartLocal.unity 참고)

유니티 에디터로 플레이 시 네트워크 접속을 하지 않고 로그를 볼 수 있는 방법입니다

- i. SConsole 에디터를 실행 합니다



- ii. 아래와 같은 스크립트를 작성 후 GameObject에 추가합니다(Assets\Examples\Scripts\SampleStartLocal.cs 파일 참고)

```
7 public class SampleStartLocal : MonoBehaviour
8 {
9     void Awake ()
10    {
11        SPlugins.SRemoteConsole.StartLocal ();
12        SPlugins.SRemoteConsole.RegisterUnityDebugLogCallback ();
13    }
14    void OnDestroy ()
15    {
16        SPlugins.SRemoteConsole.ShoutDown ();
17    }
18 }
```

iii. 유니티 에디터로 플레이시 SConsole 에디터에서 로그를 확인 가능합니다

The screenshot displays the SConsole interface within the Unity editor. The main window is titled 'SConsole' and features a toolbar with buttons for 'Clear', 'Collapse', 'Clear On Play', and status indicators for 17 warnings, 1 warning, and 1 error. Below the toolbar, there are tabs for 'Search' (set to 'All'), 'Filter' (set to '[ANIMATION]'), and '[COMMAND]' (set to 'TEST3'). The central log area shows a table of events with columns for Time(S), FrameCount, ObjectName, and Log. The log entries include animation play events for 'unitychan_Left' and 'unitychan_Right', as well as 'Write Log', 'Write Warning', and 'Write Error' messages from 'SPlugins'. A vertical 'HIDE' button is located to the right of the log table. At the bottom of the log area, a command input field contains the text 'UnityChanLoopAnimation:Update() (at Assets\Sample\Scripts\UnityChanLoopAnimation.cs:39)' and a 'SendCommand' button. To the right of the main window, a 'Network' panel shows 'Client' and 'Host' tabs, with fields for 'LocalIP' (192.168.0.100), 'HostIP' (192.168.0.100), and 'Port' (27889), along with a 'Connect' button. Below the network panel, a 'SystemInfo' panel displays system details: 'Profiler' (UsedHeapSize: 46.57627MB, FramePerSecond: 59.63766), 'SystemInfo' (OperationSystem: Windows 7 Service Pack 1 (6.1.7601) 64bit, DeviceModel: Intel(R) Core(TM) i5-2500 CPU @ 3.30GHz (8175 MB), ProcessorCount: 4, SystemMemorySize: 8175).

	Time(S)	FrameCount	ObjectName	Log
!	1.389878	48	unitychan_Left	[ANIMATION] Play Animation [WALK00_F]
!	1.761261	70	SPlugins	Write Log
!	2.10907	90	SPlugins	Write Warning
!	2.519073	114	SPlugins	Write Error
!	2.721462	126	unitychan_Left	[ANIMATION] Play Animation [WALK00_F]
!	3.611448	178	unitychan_Right	[ANIMATION] Play Animation [LOSE00]
!	4.061319	204	unitychan_Left	[ANIMATION] Play Animation [WALK00_F]
!	5.418875	283	unitychan_Left	[ANIMATION] Play Animation [WALK00_F]

UnityChanLoopAnimation:Update() (at Assets\Sample\Scripts\UnityChanLoopAnimation.cs:39)

SendCommand

Network

Client Host

LocalIP 192.168.0.100

HostIP 192.168.0.100

Port 27889

Connect

SystemInfo

▼ Profiler

UsedHeapSize 46.57627MB

FramePerSecond 59.63766

▼ SystemInfo

OperationSystem Windows 7 Service Pack 1 (6.1.7601) 64bit

DeviceModel Intel(R) Core(TM) i5-2500 CPU @ 3.30GHz (8175 MB)

ProcessorCount 4

SystemMemorySize 8175

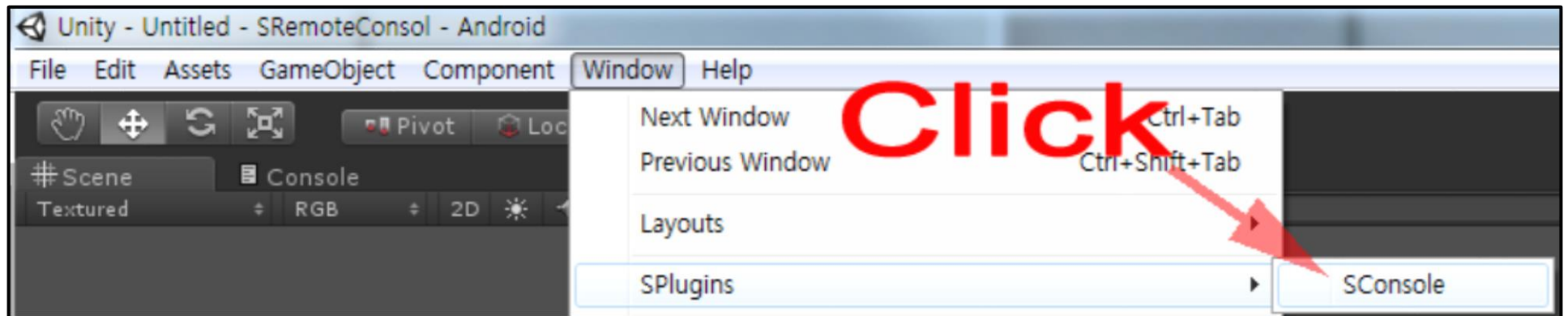
B. 네트워크 모드로 실행하기(Assets\Examples\scenes\Example_StartClient.unity 참고)

SConsole과 Application을 Host 및 Client로 실행하여 Application이 빌드된 플랫폼에 구분 없이 로그를 확인 할 수 있는 방법 입니다

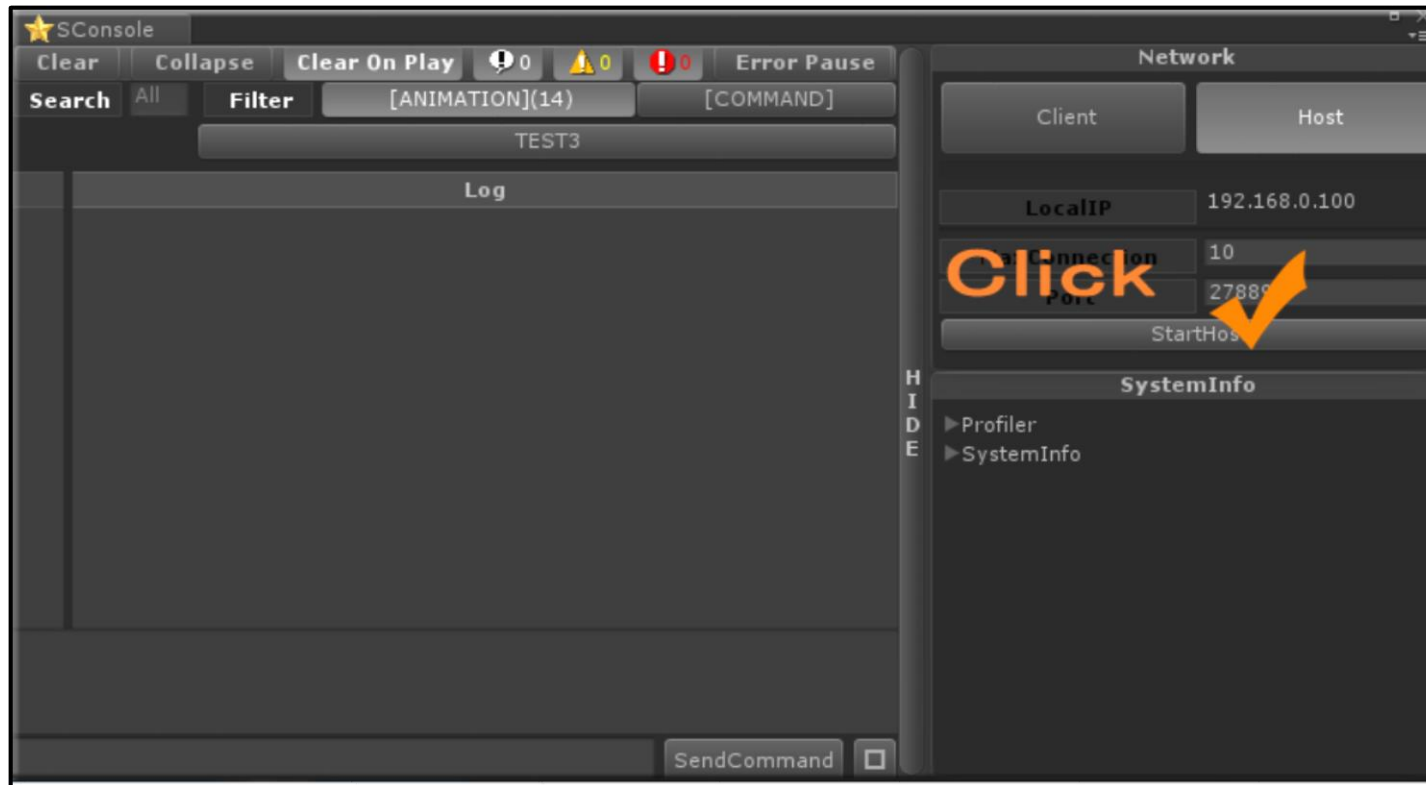
네트워크 접속을 가능하게 하기 위해서는 Host의 IPAddress가 공용IP 이거나,

Host 와 Client가 동일한 지역 네트워크를 사용 해야 합니다(같은 공유기 사용).

i. SConsole 에디터를 실행 합니다



- ii. SConsole 에디터의 StartHost 버튼을 클릭합니다



- iii. 아래와 같은 스크립트를 작성 후 GameObject에 추가합니다(Assets\Examples\Scripts\SampleStartClient.cs 파일 참고)

```
8 public class SampleStartClient : MonoBehaviour
9 {
10     void Awake()
11     {
12         string hostIPAddress = "192.168.0.10"; //SConsoleEditor Local IP
13         int port = 27889; //SConsoleEditor Port
14         SPlugins.SRemoteConsole.StartClient(hostIPAddress, port);
15         SPlugins.SRemoteConsole.RegisterUnityDebugLogCallback();
16     }
17
18     void DelegateSystem(string _message)
19     {
20         this._systemMessageList.Add(_message);
21     }
22
23     void OnDestroy()
24     {
25         SPlugins.SRemoteConsole.ShoutDown();
26     }
27 }
```

접속 해야할 hostIPAddress, port는 SConsole 에디터의 LocalIP, port 와 동일 해야 합니다

- iv. 에디터상에서 플레이를 하거나, 빌드 후 어플리케이션을 실행하면 로그를 확인 가능합니다.

The screenshot displays the SConsole application interface. The main window is divided into several sections:

- Top Bar:** Includes buttons for 'Clear', 'Collapse', 'Clear On Play', and status indicators for 17 messages, 1 warning, and 1 error. It also has 'Error Pause', 'Pause', and 'Play' buttons.
- Search and Filter:** A 'Search' field with 'All' selected, and a 'Filter' dropdown set to '[ANIMATION]'. Other filter options include '[COMMAND]' and 'TEST3'.
- Log Table:** A table with columns 'Time(S)', 'FrameCount', 'ObjectName', and 'Log'. It contains five entries:

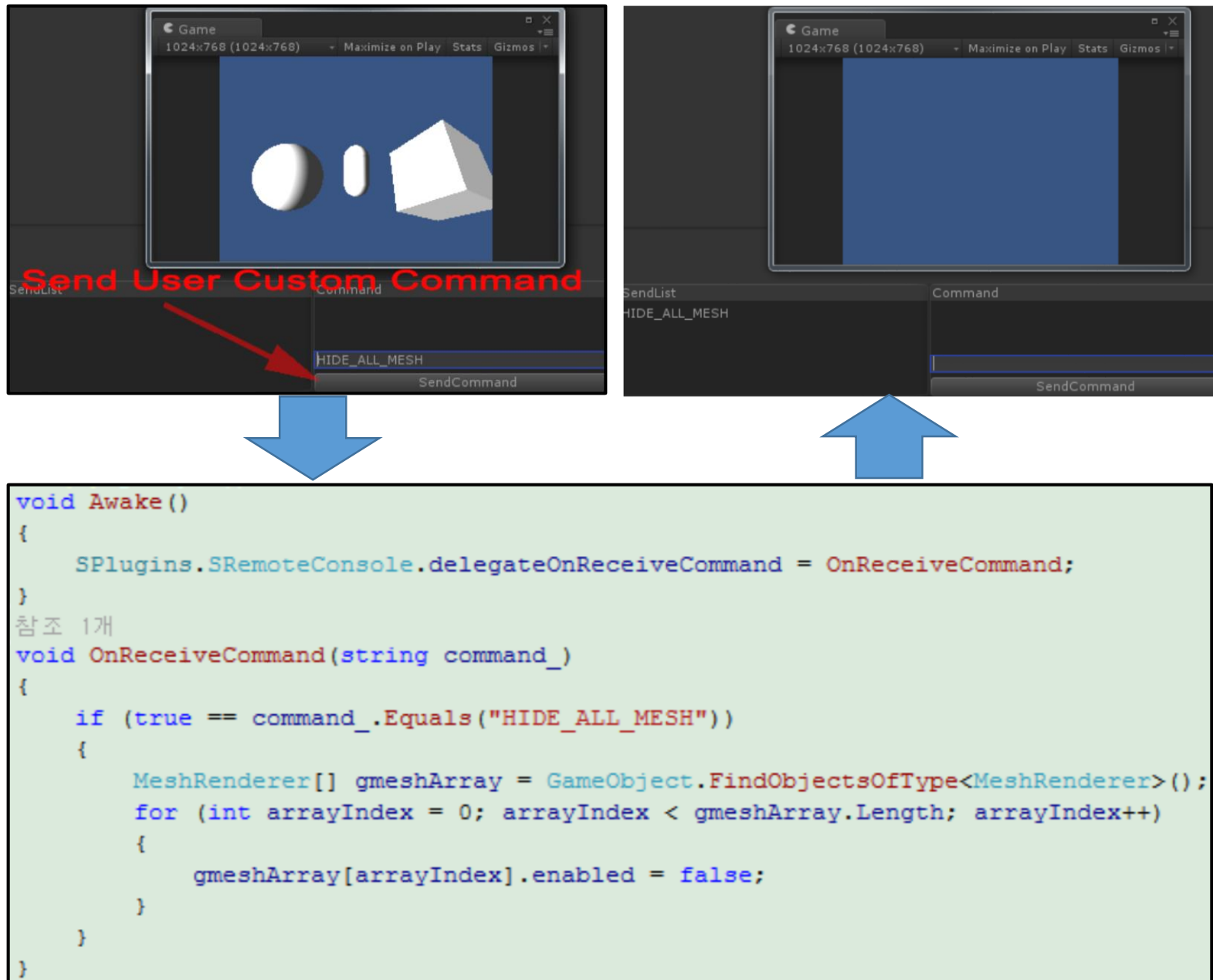
	Time(S)	FrameCount	ObjectName	Log
!	1.389878	48	unitychan_Left	[ANIMATION] Play Animation [WALK00_F]
!	1.761261	70	SPlugins	Write Log
!	2.10907	90	SPlugins	Write Warning
!	2.519073	114	SPlugins	Write Error
!	2.721462	126	unitychan_Left	[ANIMATION] Play Animation [WALK00_F]
- Right Panel:** Contains 'Network' and 'SystemInfo' sections.
 - Network:** Shows 'Client' and 'Host' tabs. Fields include 'LocalIP' (192.168.0.100), 'HostIP' (192.168.0.100), and 'Port' (27889). A 'Connect' button is present.
 - SystemInfo:** Includes a 'Profiler' section with 'UsedHeapSize' (46.57627MB) and 'FramePerSecond' (59.63766). The 'SystemInfo' section lists 'OperationSystem' (Windows 7 Service Pack 1 (6.1.7601) 64bit), 'DeviceModel' (Intel(R) Core(TM) i5-2500 CPU @ 3.30GHz (8175 MB)), 'ProcessorCount' (4), and 'SystemMemorySize' (8175).
- Bottom Left:** A preview window showing a 3D character on a checkered floor, labeled 'SAMSUNG' on the left.
- Bottom Right:** A 'SendCommand' button and a checkbox.

3. 주요 기능

A. 특정 문자열이 포함된 로그만 검색하여 볼 수 있습니다.



B. 실시간으로 사용자 정의 명령어 실행이 가능 합니다



C. 다양한 포맷으로 로그 파일을 저장 가능합니다

TYPE	TIME	FRAME_COUNT	OBJECT_NAME	S	L
Warning	1.006869	40	SPlugins	SLogMgr:OnGUI() (at Assets\Samp	Write Warning
Log	1.410254	63	unitychan_Left	UnityChanLoopAnimation:Update() [ANIMATION]	Play Anim.
Log	1.602892	74	SPlugins	SLogMgr:OnGUI() (at Assets\Samp	Write Log
Error	2.074795	102	SPlugins	SLogMgr:OnGUI() (at Assets\Samp	Write Error
Log	2.748627	142	unitychan_Left	UnityChanLoopAnimation:Update() [ANIMATION]	Play Anim.
Warning	2.984463	156	SPlugins	SLogMgr:OnGUI() (at Assets\Samp	Write Warning
Log	3.641638	195	unitychan_Right	UnityChanLoopAnimation:Update() [ANIMATION]	Play Anim.

Save the log file by the CSV, XML, TXT type

```

<SPluginsRemoteConsoleLog>
  <Data>
    <TYPE>Log</TYPE>
    <TIME>1.355298</TIME>
    <FRAME_COUNT>63</FRAME_COUNT>
    <OBJECT_NAME>SPlugins</OBJECT_NAME>
    <S>SLogMgr:OnGUI() (at Assets\Sample\Scripts\SL
    <L>Write Log</L>
  </Data>
  <Data>

```

```

[TYPE]Log [TIME]9.413408 [FRAME_COUNT]191 [OBJECT_NAME]
[S]UnityChanLoopAnimation:Update() (at Assets\Sample
[L][ANIMATION] Play Animation [LOSE00]

[TYPE]Log [TIME]9.5512 [FRAME_COUNT]199 [OBJECT_NAME]
[S]UnityChanLoopAnimation:Update() (at Assets\Sample
[L][ANIMATION] Play Animation [WALK00_F]

[TYPE]Log [TIME]10.89114 [FRAME_COUNT]278 [OBJECT_NAME]
[S]UnityChanLoopAnimation:Update() (at Assets\Sample

```

D. 어플리케이션이 실행되고 있는 시스템의 정보를 확인 할 수 있습니다



You can see the system information

SystemInfo	
▼ Profiler	
UsedHeapSize	11.99369MB
▼ SystemInfo	
OperationSystem	Android OS 4.0.4 / API-15 (IMM76D/VH29)
DeviceModel	samsung SHV-E160S
ProcessorCount	2
SystemMemorySize	734
GraphicsDeviceName	Adreno (TM) 220
GraphicsMemorySize	256
MaxTextureSize	4096

- 무료 버전은 스택 정보가 표시 되지 않습니다
- 무료 버전은 사용자 명령어 실행 개수에 제한이 있습니다
- 무료 버전은 저장 가능한 로그파일 타입 제한이 있습니다

Need more Help?

Visit <http://splugins.blogspot.com>

Or email us at

sunityplugins@gmail.com

Release Notes

SPluginsRemoteConsole 2.4(2015_01_27)

1. 네트워크 버그 수정 및 개선

- 간헐적으로 로그 내용이 전송 안되던 현상 수정
- Host 시작시 해당 Port가 사용 중일 경우 자동으로 Port 번호 증가하는 기능 추가(SRemoteConsole.StartHost 함수의 autoIncrementPort 매개변수 로 셋팅가능)
- 네트워크 관련하여 이벤트 발생시(접속 및 종료) 알림 메시지 표시
- SPlugins.SConsoleNetworkUtil.GetLocalIPAdress -> SPlugins.Network.Util.GetLocalIPAdress 함수로 변경
- GetLocalIPAdress 사용시 반환하는 ip 주소에서 Loopback ip(127.0.0.1) 우선순위를 낮게 변경함

-