

Parte uno: Hello World

En esta primera parte de la práctica, vemos los paquetes de Netcode y las configuraciones necesarias que se han de realizar, y cómo las mismas funcionalidades que nos ofrece el Network Manager pueden realizarse a través de líneas de comandos.

Parte dos: Golden Path 1

En esta segunda parte, se crea un HUD mediante un script, que junto a otro script para que el servidor mueva al objeto Player, nos permite acceder a las funcionalidades del Network Manager y a otros métodos del script desde la propia aplicación.

Parte tres: Golden Path 2

En esta tercera parte, empezamos creando un script para mostrar en consola una variable controlada por el servidor, el cual añadimos al objeto Player. Al iniciar la aplicación por consola como servidor y cliente, podemos observar que en ambos esta variable está compartida y se mantiene

En el segundo script que se crea, se introducen los Rpc, que permiten a los clientes hacer peticiones al servidor, y al servidor devolverles y actualizar información a los clientes. En este caso, vemos cómo una misma variable aumenta su valor cada vez que el cliente llama a un método parte de las funciones del servidor, y este devuelve el valor actualizado al cliente.