**◈ Native\_Api(AR\_CORE)**

**-> “arcore\_unity\_api”라는 dll에서 createsession, resumesession, destroysession이라는 함수를 불러와서 사용합니다.**

**(ApiConstants.CS 파일에 DLL 파일 이름이 정의되어있습니다.)**

**(현재 생각하고있는 것은 dll파일이 따로 없고 SDK폴더에 Plugin 내부에 존재하는 파일을 dll로 추정하고 있습니다.)**

**◆ createsession : ARCORE Session을 만들고 Native\_Api를 생성시키고 각 객체(AnchorApi, FrameApi 등)를 생성시킨 후 유니티 엔진의 버전을 확인합니다.**

**-> SessionManager 클래스를 통해 ARCORE Session을 생성**

**◆ resumesession : ARCORE Session에 연결 시작 / 중단 여부를 판단합니다.**

**-> SceneManager 클래스에서 \_EarlyUpdate 함수의 값을 통해 시작 / 중단 여부를 판단합니다.**

**-> 시작으로 판단이 되면 SessionManager 클래스의 \_EarlyUpdate 함수 내부에서 FrameManager 클래스의 UpdateFrame 함수로 Frame을 지속적으로 업데이트 합니다.**

**◆ destroysession : ARCORE Session을 종료시킵니다.**

**◆ TrackableFactory : nativeHandle에서 TrackedPlane레퍼런스를 작성 및 재사용을 위한 메서드이고 추적된 평면에 대한 값을 반환합니다.**

**-> “arcore\_sdk”라는 dll 에서 ArTrackable\_getType, ArTrackable\_getTrackingState,**

**ArTrackable\_acquireNewAnchor, ArTrackable\_release, ArTrackable\_getAnchor라는 함수를 TrackableApi에서 사용합니다.**