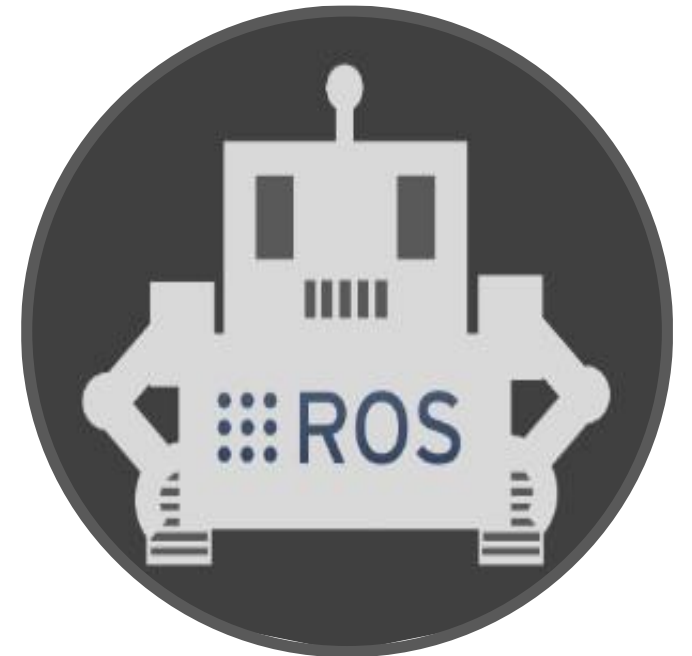


메이플 월드 게임 제작

Chapter 6. 네트워크의 이해

구선생 로보틱스



강의 자료 다운로드



메이플 월드 게임 제작 강의 노트

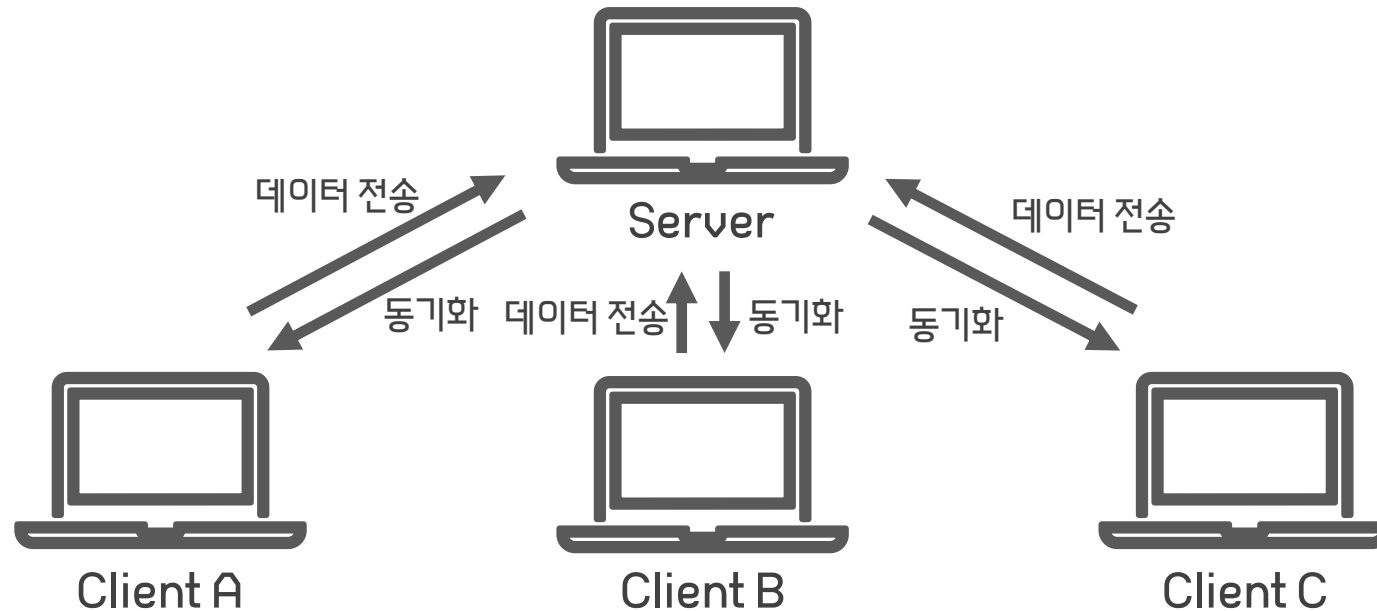
<https://github.com/PigeonSensei/MapleWorld>

1. 메이플 월드 네트워크 시스템
2. 프로퍼티의 동기화
3. 함수의 실행 제어

메이플 월드 네트워크 시스템

개요

메이플 월드는 기본적으로 서버에서 구동되어 모두가 함께 하는 게임이다.
어떤 데이터를 동기화할지, 개인에게만 보여야 할 데이터는 무엇일지
연산은 서버에서 구동할지, 개인 PC에서 구동할지를 항상 염두해두고 게임을 작성해야 한다.



서버와 클라이언트

<https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/docs/?postId=207>

1. 메이플 월드 네트워크 시스템
2. 프로퍼티의 동기화
3. 함수의 실행 제어

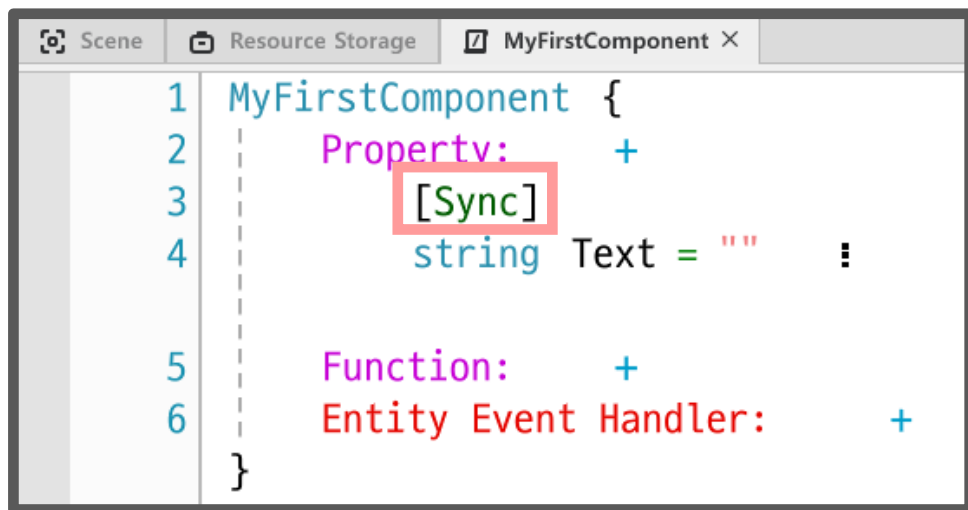
프로퍼티 동기화

프로퍼티 동기화 설정 방법



TargetUserSync와 프로퍼티 동기화 최적화

<https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/docs?postId=1119>



설정	설명
None	동기화 설정 안함
Sync	동기화 설정
TargetUserSync	스스로 조작하는 대상에게 동기화

클릭 시 동기화 설정을 바꿀 수 있다.



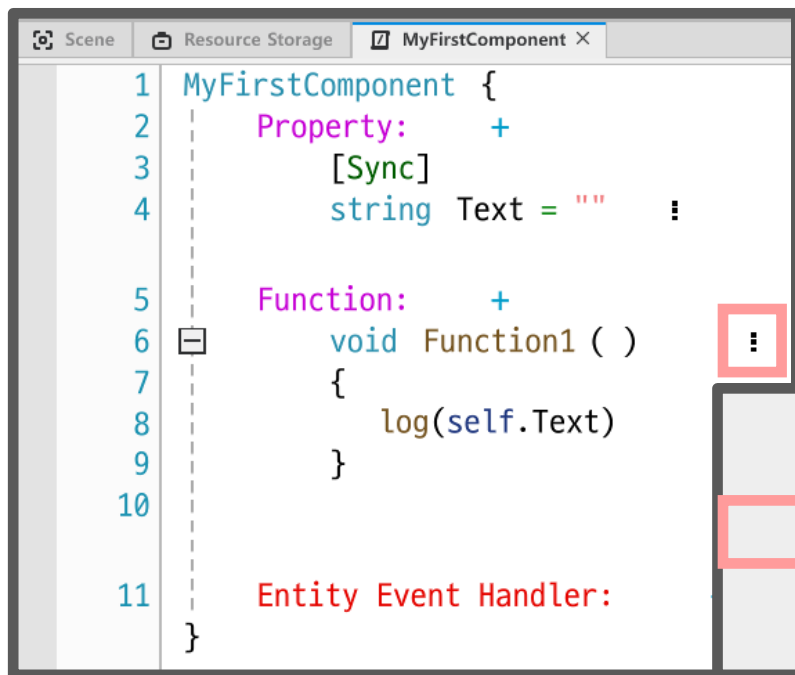
프로퍼티 동기화

<https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/docs/?postId=208>

1. 메이플 월드 네트워크 시스템
2. 프로퍼티의 동기화
3. 함수의 실행 제어

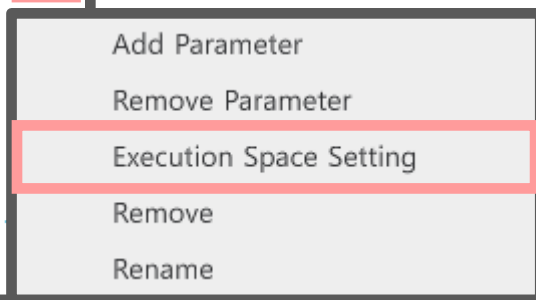
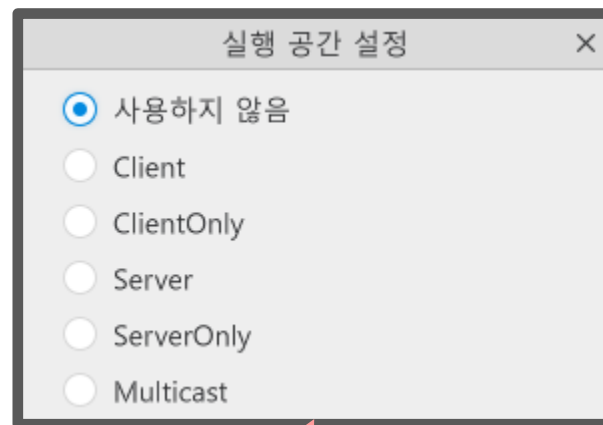
함수의 실행 제어

함수 동기화 설정 방법



```

1 MyFirstComponent {
2     Property: +
3         [Sync]
4         string Text = "" :
5
6     Function: +
7         void Function1 ( ) !
8         {
9             log(self.Text)
10        }
11
12 Entity Event Handler:
13 }
  
```



Execution Space Setting 에서 설정 가능



실행 제어

<https://maplestoryworlds-creators.nexon.com/ko/docs/?postId=210>

설정	서버에서 실행 시	클라이언트에서 실행 시
None	서버에서 실행 됨	클라이언트에서 실행 됨
Client	클라이언트로 전송하여 클라이언트에서 실행 됨	클라이언트에서 실행 됨
ClientOnly	무시 됨	클라이언트에서 실행 됨
Server	서버에서 실행 됨	클라이언트에서 실행 됨
ServerOnly	서버에서 실행 됨	서버로 전송하여 서버에서 실행 됨
Multicast	서버에서 실행된 이후 클라이언트로 전송하여 클라이언트에서 실행 됨	무시 됨

감사합니다

구선생 로보틱스

