현재 게임은 클라이언트에서 이동데이터를 서버로 보내고,

서버에서 다시 클라이언트로 이동데이터를 보내주어 플레이어가 움직이는 방식.

바꾸고자 하는 점!

최소 2인이상의 멀티플레이가 가능한 게임.

게임 시작화면

-IP를 입력하는 창

-Start 버튼

-Nickname 입력하는 Input 창

게임 구조

-유니티 버전 : 2020.3.28f1

-IP를 입력받고, 입력받은 IP로 서버가 열려 있을 경우 연결, 그렇지 않을 경우

연결실패 출력.

-생존시간과 닉네임을 DB로 저장

서버 구조

-네트워크 동기화를 해야함. (10주차 자료 참고, 마샬링)

-프로토콜은 UDP 그대로 사용.

-서버와 클라이언트 구조.

-DB에 데이터를 저장하는 스레드를 따로 생성

-이 스레드는 DB에 데이터를 저장하는 역할만 함.

-클라이언트에서 스레드를 생성

-이 스레드는 다른 플레이어들의 입력을 받아오는 역할 을 함.

-다른 플레이어들의 입력을 받아온뒤, 그 입력을 바탕으로 위치 동기화.

-로컬플레이어는 서버에 데이터를 보냄과 동시에 움직임.

-이동 패킷을 만들어서 데이터 전송에 사용

