

야매로 서버 개발자 되는 법

7강

네트워크 프레임워크 활용
(유니티 연동)

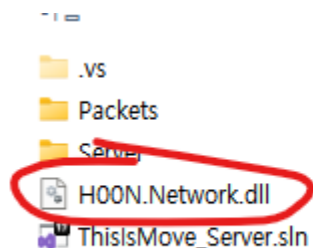
프레임워크 사용법

드가자

1. 패킷 dll 제작
2. 클라(유니티) & 서버에 dll 추가
3. 클라(유니티) & 서버 제작

우선

솔루션 폴더에 framework dll 붙여넣기



이름	타입	크기
2023-10-27 오후 04:38	파일 폴더	
2023-10-27 오후 03:56	파일 폴더	
2023-10-27 오후 04:38	파일 폴더	
2023-10-27 오후 03:46	응용 프로그램 확장	14KB
2023-10-27 오후 03:56	Visual Studio Solution	2KB

Packets

프로젝트 추가

×

새 프로젝트 구성

클래스 라이브러리 C# Android Linux macOS Windows 라이브러리

프로젝트 이름(I)

위치(L)

▼

...

뒤로(B)

다음(N)

프로젝트 추가

추가 정보

클래스 라이브러리

C#

Android

Linux

macOS

Windows

라이브러리

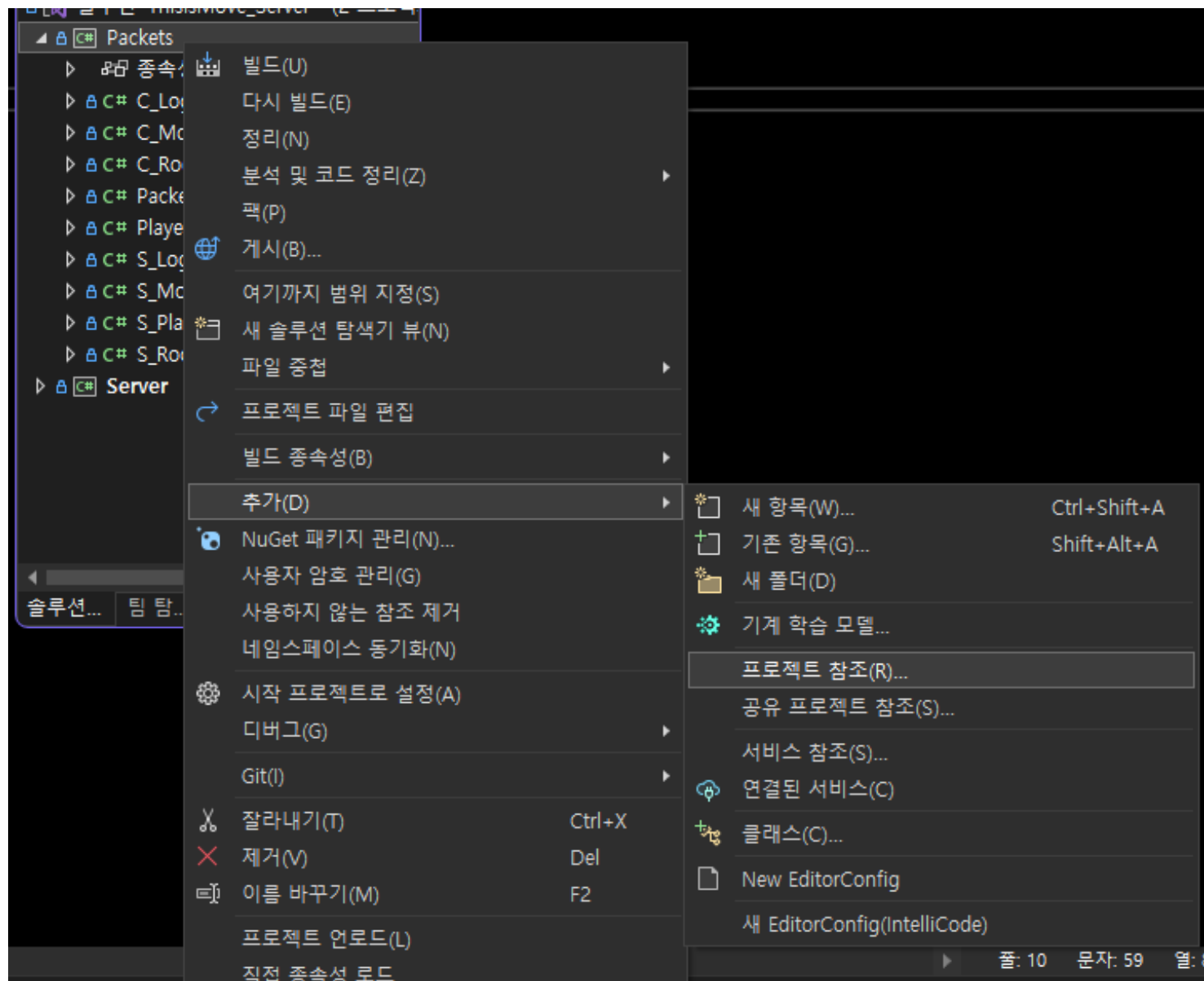
프레임워크(F) ⓘ

.NET Standard 2.1

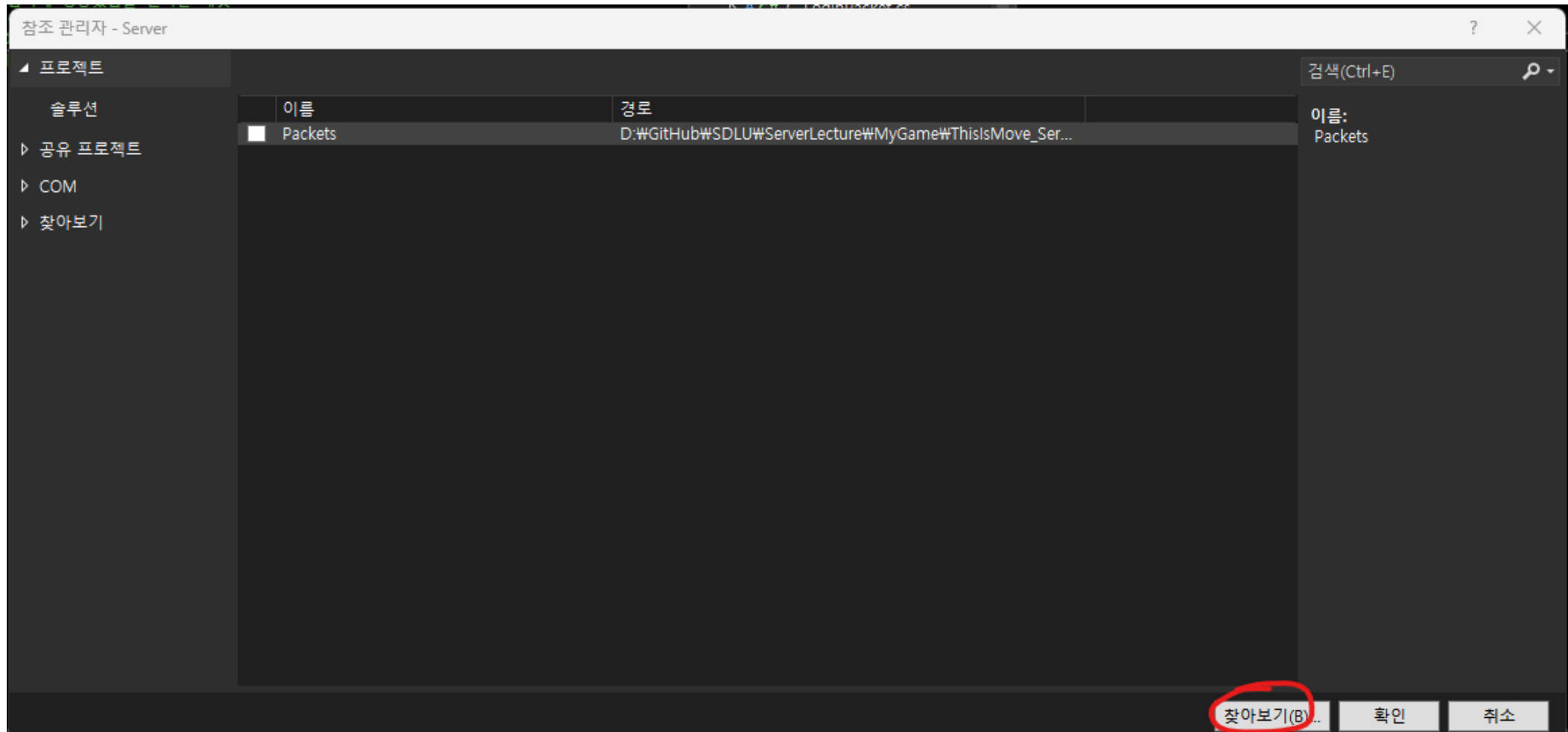
뒤로(B)

만들기(C)

참조 추가

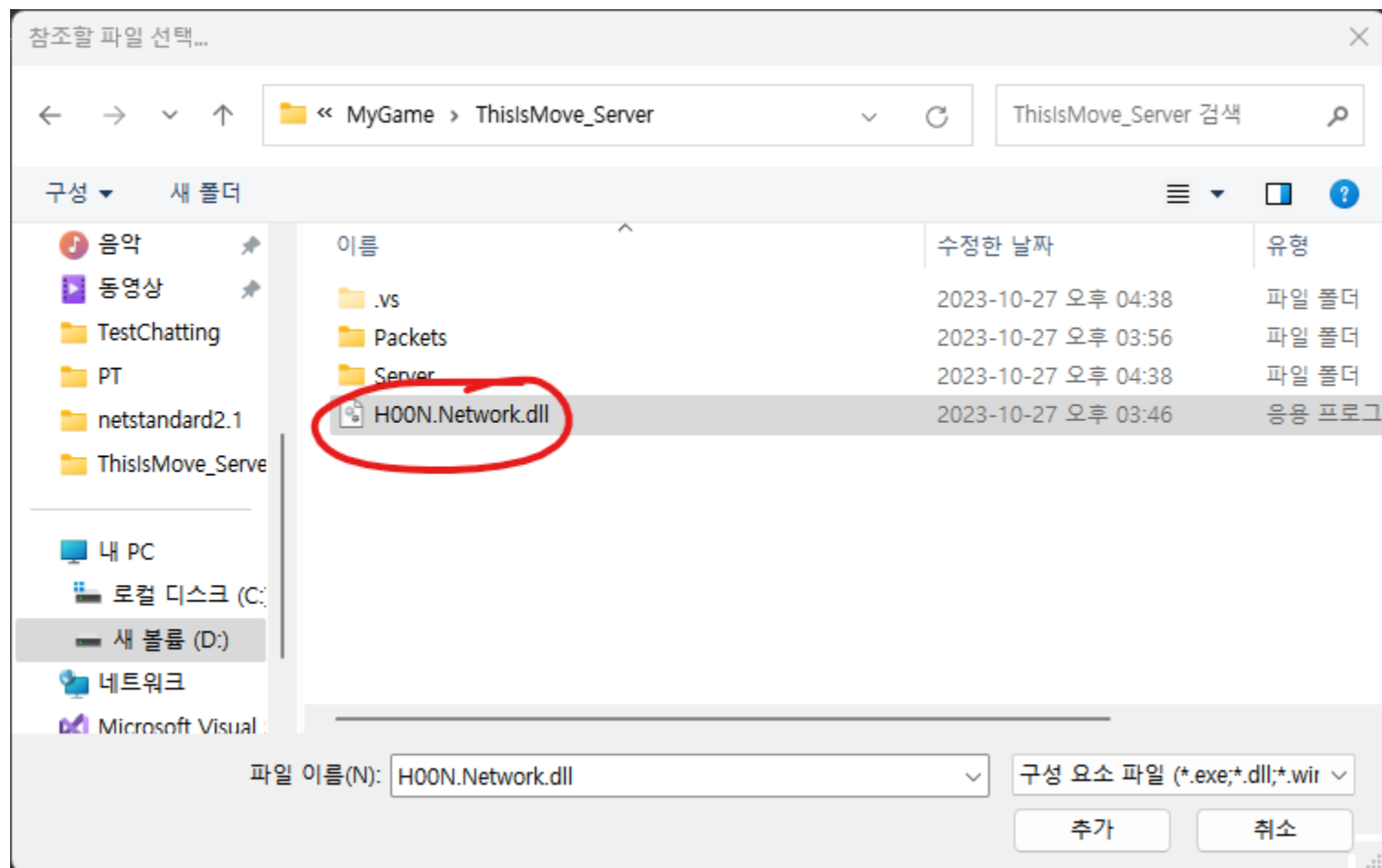


참조 추가



참조 추가

아까 옮겨둔 dll 파일 추가



Packets

코드 구현

코드 바로가기

Server

프로젝트 추가

×

새 프로젝트 구성

콘솔 앱 C# Linux macOS Windows 콘솔

프로젝트 이름(I)

Server

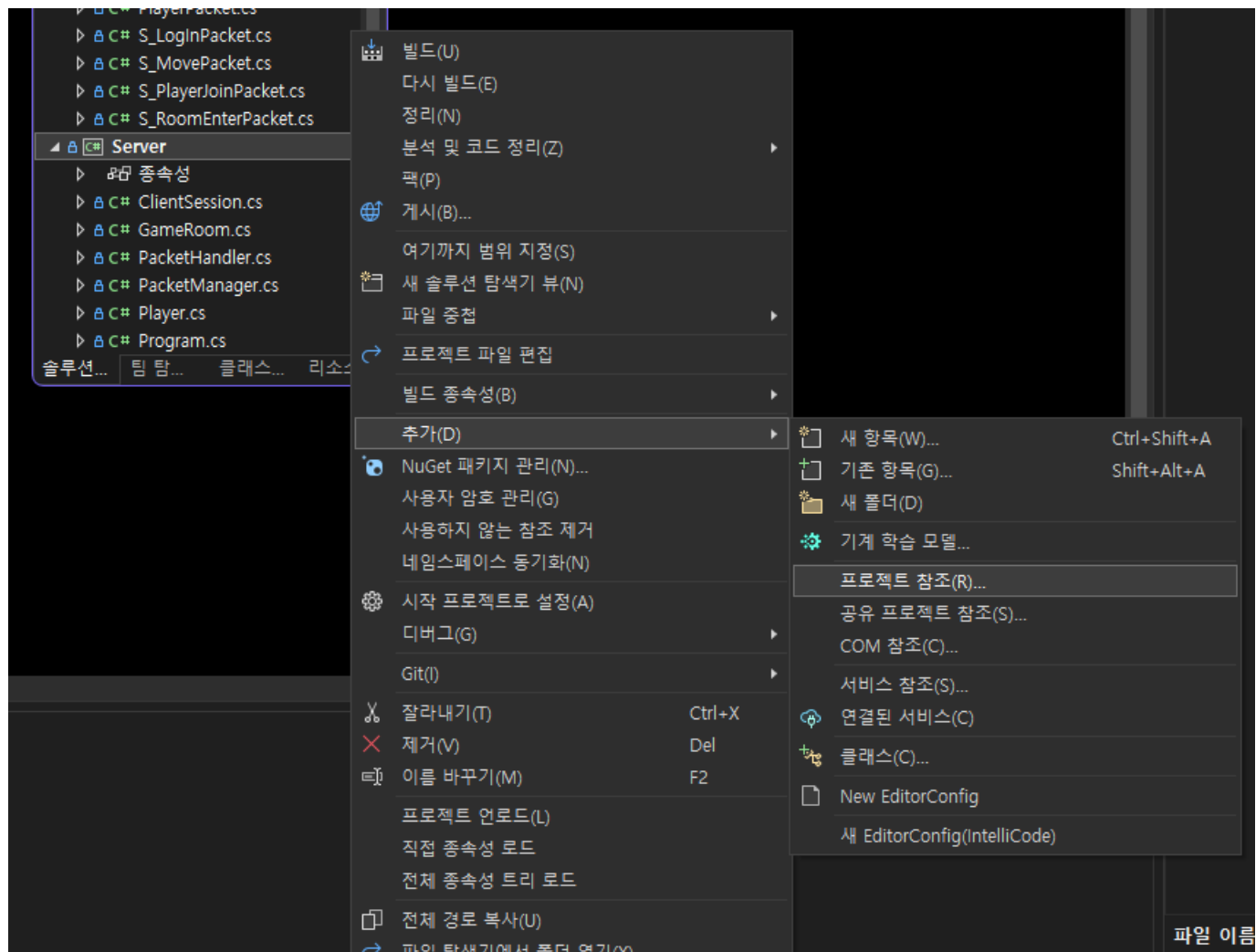
위치(L)

...

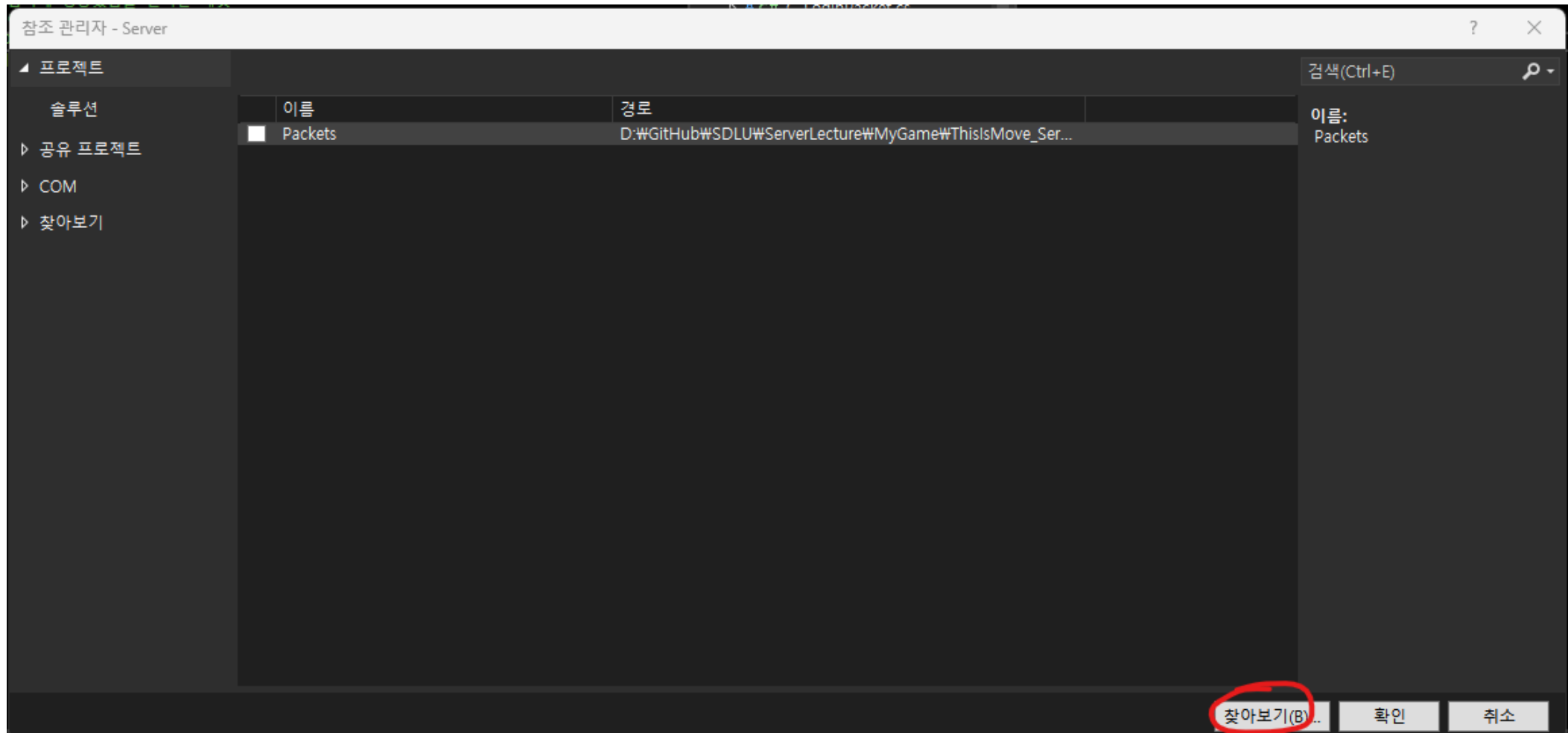
뒤로(B)

다음(N)

참조 추가

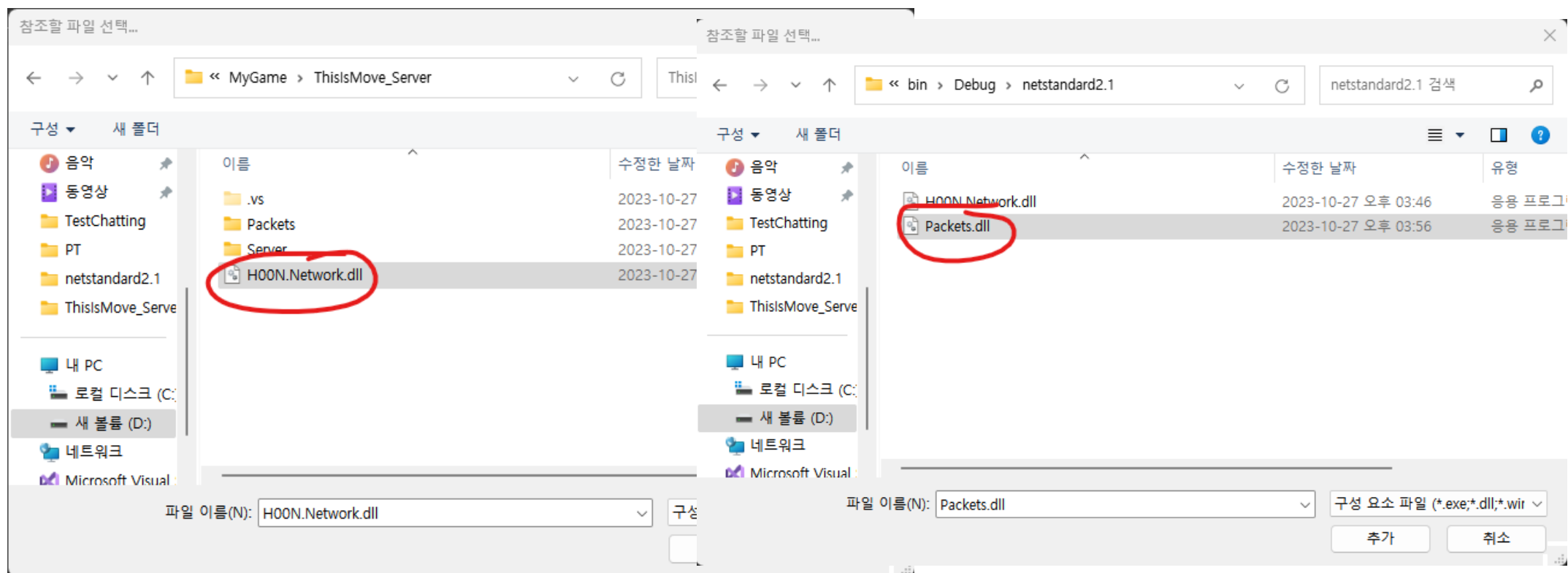


참조 추가



참조 추가

아까 옮겨둔 프레임워크 dll + Packets를 빌드해서 생긴 dll
추가



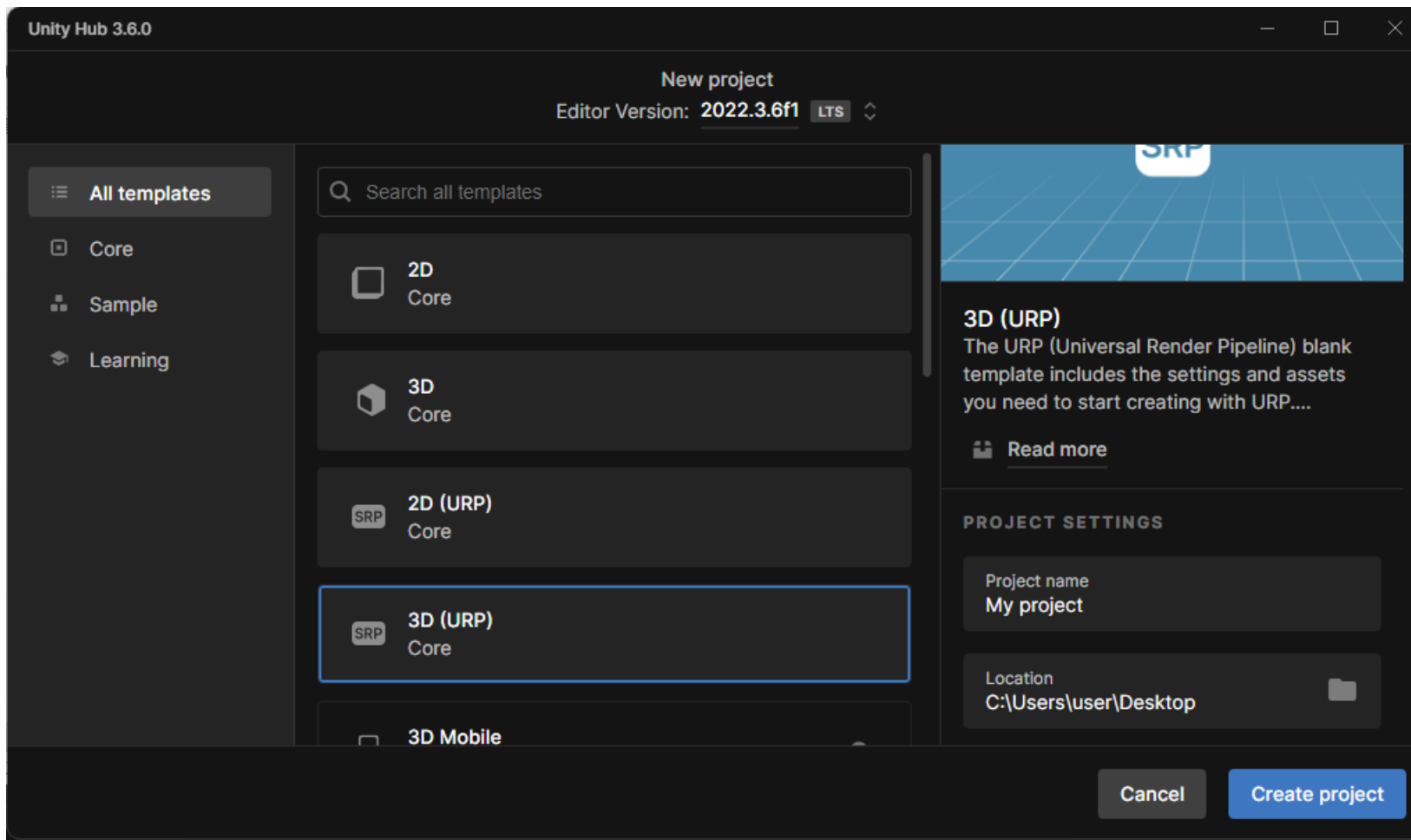
Server

코드 구현
코드 바로가기

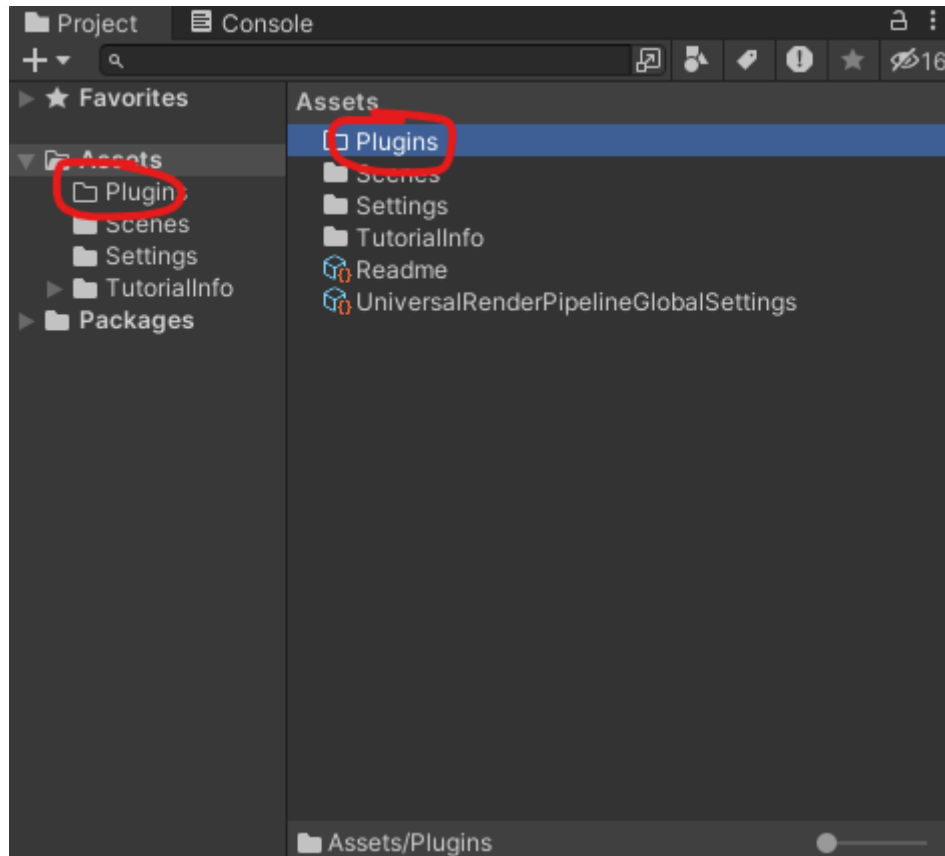
Client
(UNITY)

프로젝트 생성

원하는 세팅대로 유니티 프로젝트 생성



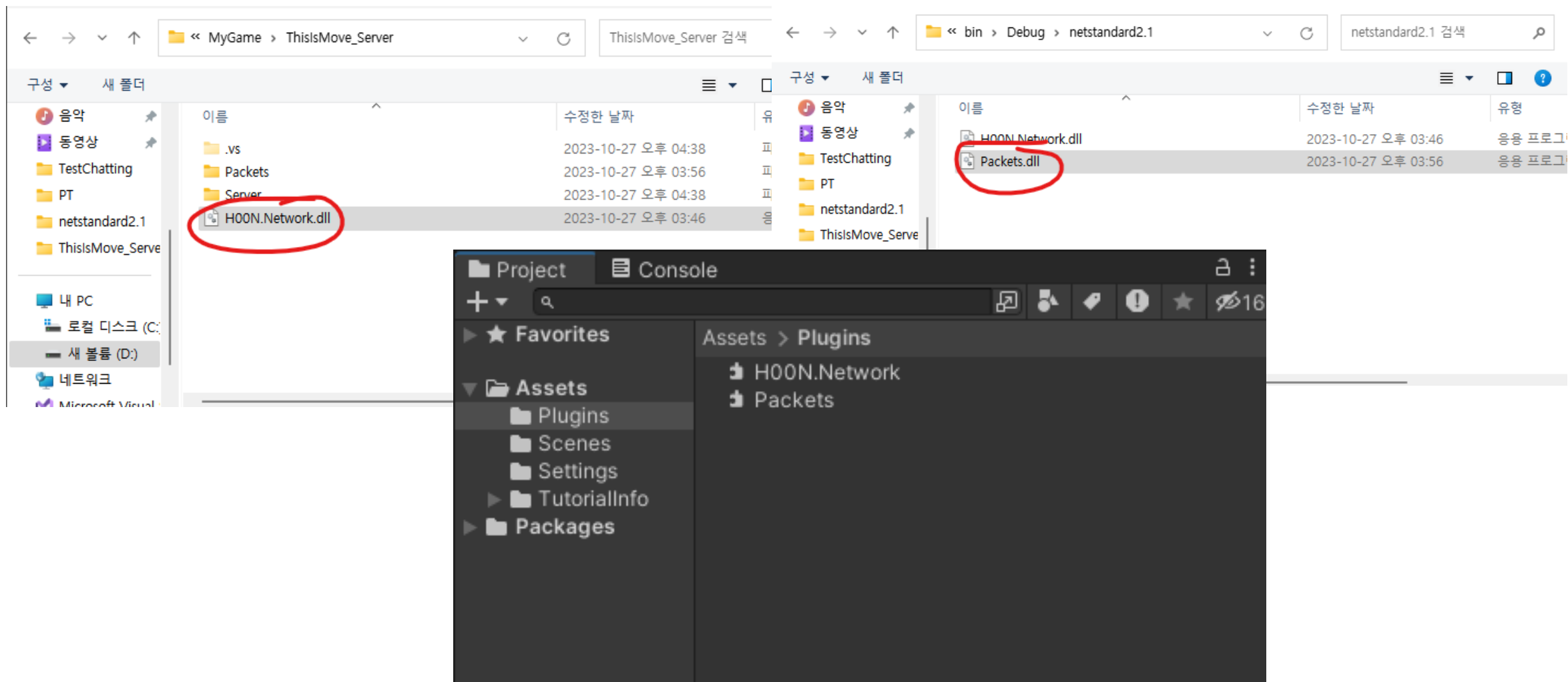
참조 추가



Plugins 폴더 생성

참조 추가

Packets + Framework dll 파일 추가



Client

코드 구현
코드 바로가기