

# Unity 随记

---

## Unity 随记

### 帧同步和状态同步

## 帧同步和状态同步

---

**帧同步**：LockStep，是指服务器按帧转发客户端的操作，客户端进行确定性运算和一致性模拟（同步操作两边客户端通过完全一致的操作计算出完全一致的状态）。服务端只转发操作，不做任何逻辑处理。

**战斗核心逻辑写在客户端。**

**状态同步**：客户端更像是一个服务端数据的表现层，所有数据都是服务端传给客户端的，而且在属性发生改变的时候，服务端需要实时告诉客户端哪些属性值发生了改变，客户端并不能改变这些属性，而是服务端传来多少属性就显示多少属性。**战斗核心逻辑写在服务端**