**네트워크 3**



일반적인 C# 헤쉬테이블은 자신만 사용하는 방식으로 되어있어 네트워크나 다른 곳에서 사용하기위한 Serialization 즉 직렬화가 되어있지않아 네트워크 전송이 불가하다. (직렬화가 되지 않으면 네트워크로 보낼 수 없음) 그렇기에 Photon에서 자체적으로 제공하는 HashTable을 사용해서 보낸다.

Scene의 LoadLevel을 사용하는 것이 아닌 PhotonNetwork의 LoadLevel을 사용함으로서 모든 플레이어에게 loadlevel을 하게 만들수 있다. 또한 AutomaticallySyncScene을 사용함으로서 방장이 Scene로드를 호출하는 것을 허락할 수도 차단 할 수도 있다.







PhotonView를 기본적으로 가지고있는 상태로 만들 수 있다.

