

Light_BoSio / 가변, 보시요.

Space

Workspace
각주 기반

Worldspace
좌표기반

ang LR, ang UD (센터 위치)

X, Y, Z
(사용자 위치가
0, 0, 0)

Depth

(내부 기본 정보)
ID
Name
Components_List

Components

2D_Comp
(선터2중심으로)

X, Y, Height, Width

(내부정보)

ID

Name

3D_Comp
(선터2중심으로)

Vertex_List

Event_List

Vertex_One
(위치 정보)

X, Y, Z

(사이드 정보)

side1, side2, side3

(선끼리 연결)

edge12, edge23, edge13

Protocol - BoSio

CH: 패킷 생성: 무바라기 요청이 여부존하는

MK: 요청 생성: 요청 받들기 (1번 가동)

FX: 요청 데이터 수정: 생성된 요청 수정 (1번 가동)

EV: 이벤트 요청 사용: (1번 가동)

DT: 데이터 요청 전송

CHHC MKKM FXXF

EVVE DTTD

ECC를 통해서 무바라기 기능이 전송

UDP

프레임 세그먼트 내용

CH • 내용인
(CHHC) •

type 0: (resend가 0일때)

전송된 모든 내용의 순서를 변경합니다.
(resend++)

type 1:

내용이 올바른지 $\sqrt{2}$ 정도입니다.
(N이면 resend = 0)

type 2:

내용 전체를 다시 전송합니다.
(resend = 0)

resend가 3일때 다시 재전송

MK : 2차 생애 (CHHC 2차 생애)
(MKKM)

type 1: Workspace 1차 생애

type 2: (Work)space 2차 생애

type 3: 2D-comp 3차 생애

type 4: 3D-comp 4차 생애

“나는 너에게 들어간 정보를 가진 존재다”
전송

FX : ~~QA~~ (CHC₂ ~~12~~)
(FXTF)

type 1 : Workspace 1221 ~~1221~~

type 2 : Worldspace 1221 ~~1221~~

type 3 : 2D-Comp 1221 ~~1221~~

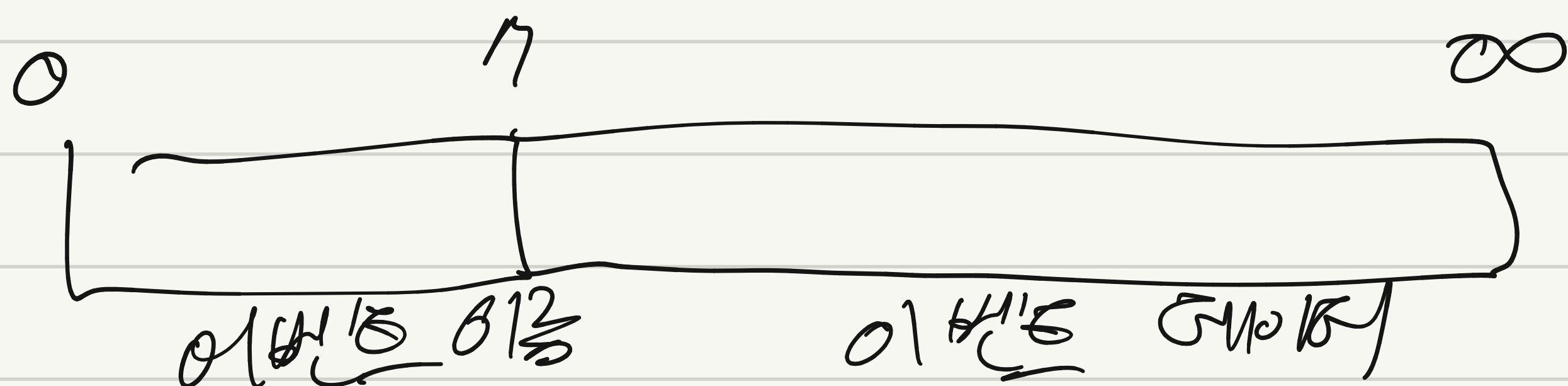
type 4 : 3D-Comp 1221 ~~1221~~

이름은 1221에 들어간 1221 "정신 순서대로"
정신

EV : 이벤트 발생 (CHC 시점)
(EVVE)

CARC : 이벤트 발생

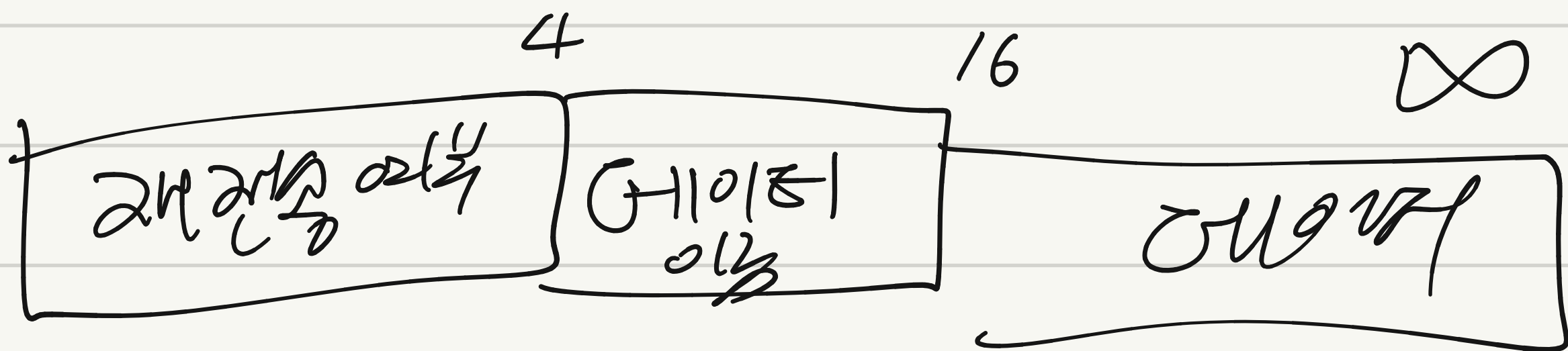
RUR : 이벤트 시작



DT : 데이터 전송
(DTTD)

REER : 재전송 지연

NOON : 재전송 지연 없음



이러한, 시스템 시드 등을 통해