

PRINCIPAIS COMANDOS DO PHOTON 2

Essa é uma lista resumida com os principais comandos do Photon 2.

Principais funções na Classe PhotonNetwork:

Funções da Classe **PhotonNetwork**:

Exemplo: **PhotonNetwork.COMANDO**

Funções:

ConnectUsingSettings()

Usado para realizar a conexão com o servidor da Photon, ele não utiliza passagem de parâmetro.

NickName

Permite Inserir e Coletar o nome do player na rede.

Disconnect()

Usado para desconectar do servidor da Photon.

PlayerList

Retorna uma lista contendo todos os player naquela sala.

LoadLevel()

É utilizado pelo Master da sala para “carregar” os players para uma nova cena. Passa como parâmetro o número da cena ou o nome.

CurrentRoom

Contém informações sobre a sala atual, são elas:

IsOpen = Booleano usado para indicar se a sala está aberta para novos players;

IsVisible = Booleano usado para indicar se a sala está visível para novos players;

MaxPlayers = Aceita número inteiro e permite inserir ou retornar a quantidade de players máximo para a sala;

PlayerCount = Retorna com o número de players na sala;

SetCustomProperties = Permite configurar com as propriedades customizadas da sala;

O método possui outras funções que podem ser exploradas. As funções são exibidas ao colocar um ponto “.” Depois de PhotonNetwork.CurrentRoom.

CreateRoom()

Métodos utilizado para criar uma sala, deve passar pelo menos um valor para nome da sala, podendo ser um valor null (nulo). Ele aceita outras parâmetros, como o tipo de lobby, propriedade da sala e usuários e uma lista de players para partidas reservadas.

JoinRandomRoom()

Utilizado para entrar em uma sala aleatoriamente.

JoinLobby()

Utilizado para entrar em um lobby, se não passar um parâmetro ele entra em um lobby aleatoriamente.

AutomaticallySyncScene

Booleano para indicar se os players irão para a mesma cena que o player Master, quando utilizar o comando **LoadLevel()**.

Principais métodos de retorno:

Métodos que são chamados quando uma determinada ação ocorre na rede.

Exemplo: Quando um jogador entra na sala, essa ação de entrar na sala dispara alguns métodos, como o OnJoinedRoom().

OnConnected()

É acionado quando a conexão com o servidor da Photon é efetuada.

OnConnectedToMaster()

É acionado quando a conexão com o servidor da Photon é validada/ autenticada.

OnJoinedLobby()

É acionado quando o player entra em um lobby.

OnJoinedRoom()

É acionado quando o player entra em uma sala.

OnJoinRandomFailed(short returnCode, string message)

É acionado quando o player não consegue entrar em uma sala aleatoriamente.

OnLeftRoom()

É acionado quando o player sai da sala.

OnLeftLobby()

É acionado quando o player sai do lobby.

OnRoomPropertiesUpdate(Hashtable propertiesThatChanged)

É acionado quando a sala recebe uma alteração em suas propriedades.

OnDisconnected(DisconnectCause cause)

É acionado quando existe uma desconexão com o servidor da Photon, trazendo também informações adicionais como parâmetro.

OnPlayerEnteredRoom(Player newPlayer)

É acionado quando outro player entra na sala, ele também informa qual foi o player que entrou.

OnPlayerLeftRoom(Player otherPlayer)

É acionado quando outro player sai da sala, traz como parâmetro as informações do player que saiu.