

# 3월 8일 회의록 ( 영진도서관 )

영진전문대 도서관 제페토 권한을 학교에서 가지고있다

학생들이 설계해서 만들었다

빌드잇으로 설계되어있고 제공할 수 있다고 함

도서관과 연계 행사 요소가 있으면 좋겠다고 함

미라클 모닝 만으로는 부족

이왕 하는김에 도서관행사와 관련되면 좋을것 같다고 함

오브젝트가 여유롭지가 않아서 내부에 게임을 추가하기 힘들다

지금도 네이버에 신청하면 reject당하는데 다른기능이 더 들어가면 영리적목적 사용 가능성이 있어서 reject당할 확률이 높다.

npc가 어느정도 용량을 가지는지 모른다 (도서관측)

16명 초과하면 참가하기는 안되는데 듣기모드로 참여가능함

오브젝의 제한이나 계속적인 제한을 걸기 때문에 제페토를 사용하려면 잘 생각해야 함  
게더타운이나 zep으로가는것도 나쁘지 않다.

게더타운 ⇒ 2D 라서 제한적이지 않다

게더타운 == ZEP 추천

```
onJoin(){  
  user_hashID = sanghee_hashID  
  ...ajax...  
}
```

```

Users > USER > Downloads > ZEPETO Multi Project > Assets > World.multiplay > TS index.ts > default > onJoin
import { Sandbox, SandboxOptions, SandboxPlayer } from "ZEPETO.Multiplay";
import { Player } from "ZEPETO.Multiplay.Schema";

export default class extends Sandbox {

  onCreate(options: SandboxOptions) {

  }

  onJoin(client: SandboxPlayer) {
    console.log(`[OnJoin] sessionId: ${client.sessionId}, hashCode: ${client.hashCode}, userId:${client.userId}`);

    const player = new Player();
    player.sessionId = client.sessionId;

    if(client.hashCode) {
      player.zepetoHash = |
    }

    onLeave(client: SandboxPlayer, consented?: boolean) {

  }
}

```

ㄴ제페토 멀티플레이 서버 구축 시 작성해야 하는 코드

onJoin 함수 안에서

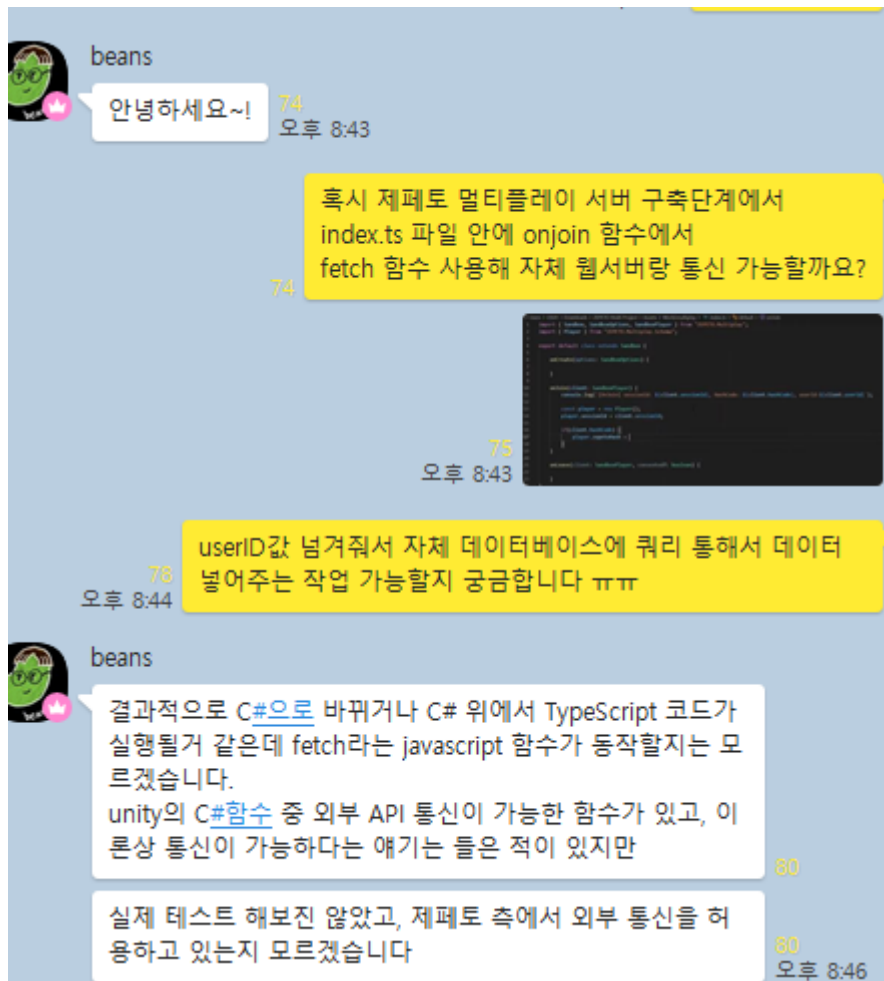
typescript 전용

웹서버 통신함수 **fetch**를 사용해서 **AWS** 를 통해 만든 웹서버로 객체정보와 함께 통신 **Request** 한다.

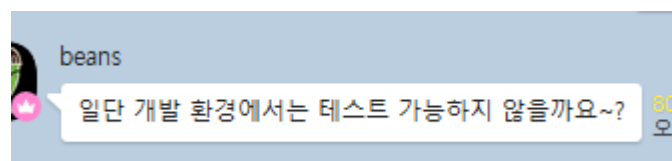
AWS를 통해 만든 웹서버에 쿼리코드가 담긴 파일이 request 받았을 때

전달받은 userid 를 토대로 쿼리 실행시켜서

따로 만든 데이터베이스에 insert



↳ javascript 함수가 동작할지 미지수  
& 앞서 조별회의 때 얘기했던 제페토 측 외부통신 허용 가능성 언급



↳ 배포 전 개발 단계에서라는 뜻인듯

