

#ШПАРГАЛОЧКИ

# СОЗДАНИЕ ИГР UNITY

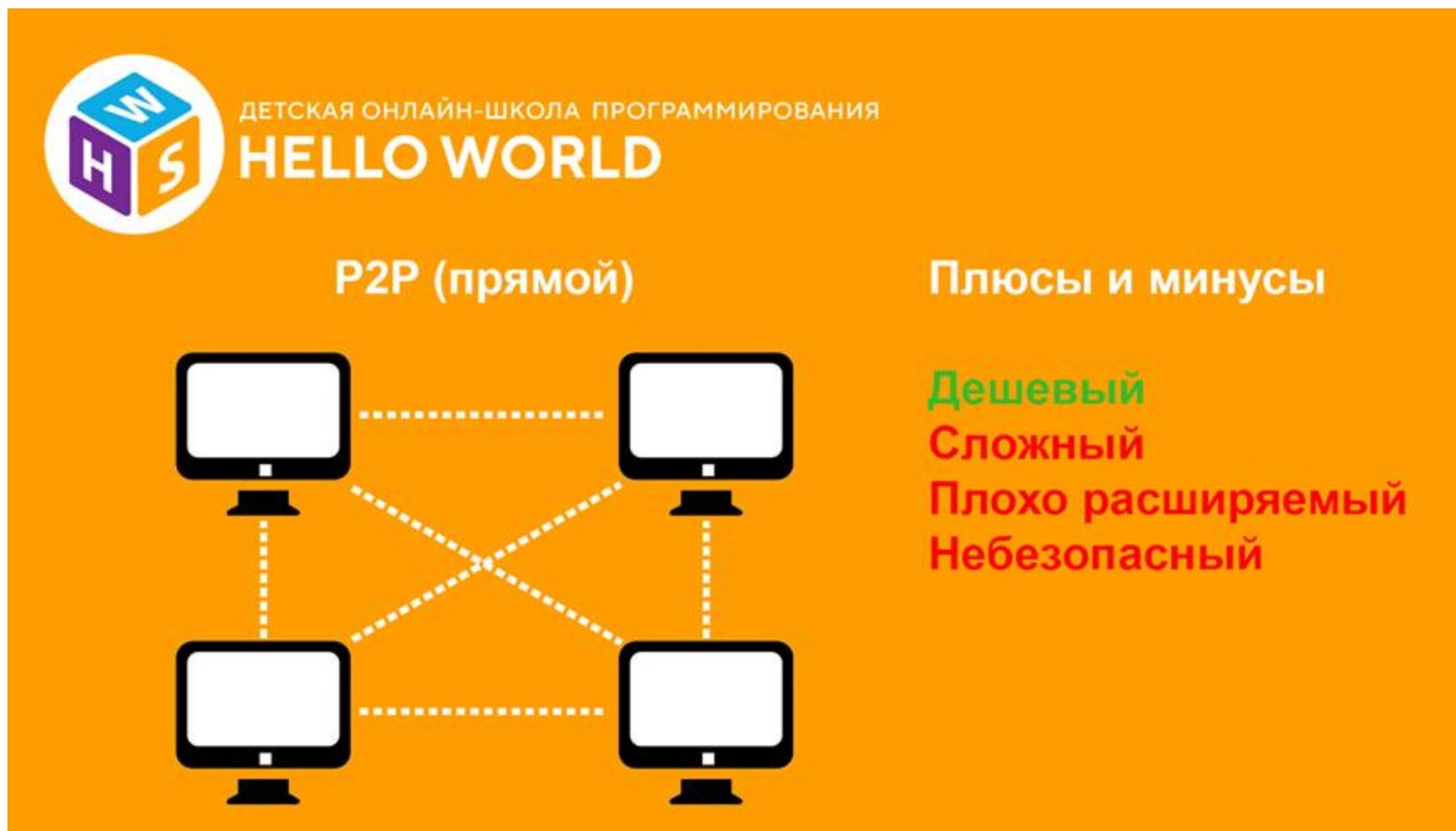
Материалы подготовлены отделом методической разработки

Больше полезных материалов и общения в нашем комьюнити  
в Telegram: [https://t.me/hw\\_school](https://t.me/hw_school)





## Сетевые архитектуры





ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ШКОЛА ПРОГРАММИРОВАНИЯ

**HELLO WORLD**

## P2P (с игроком - хостом)



## Плюсы и минусы

**Дешевый**

**У хоста преимущества**

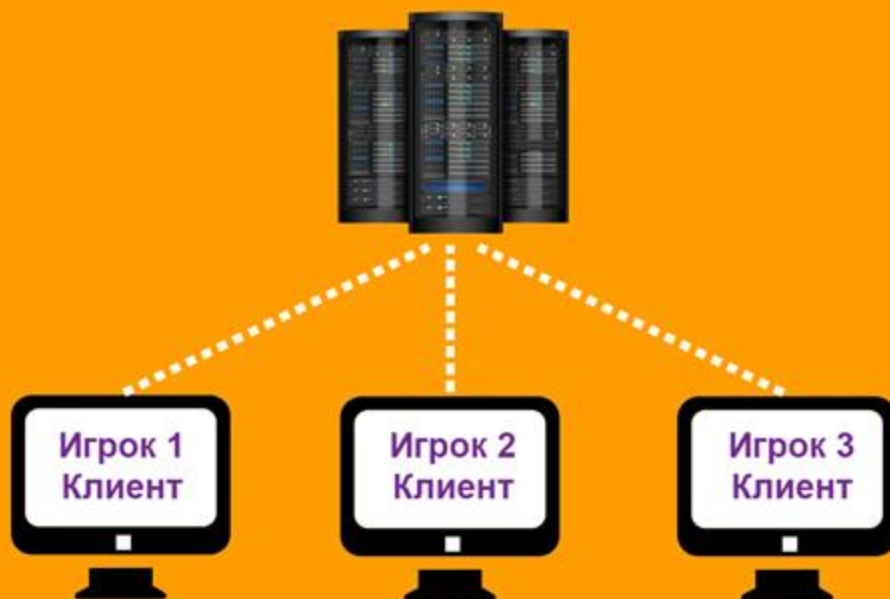
**Миграция хоста**

**Читерство**



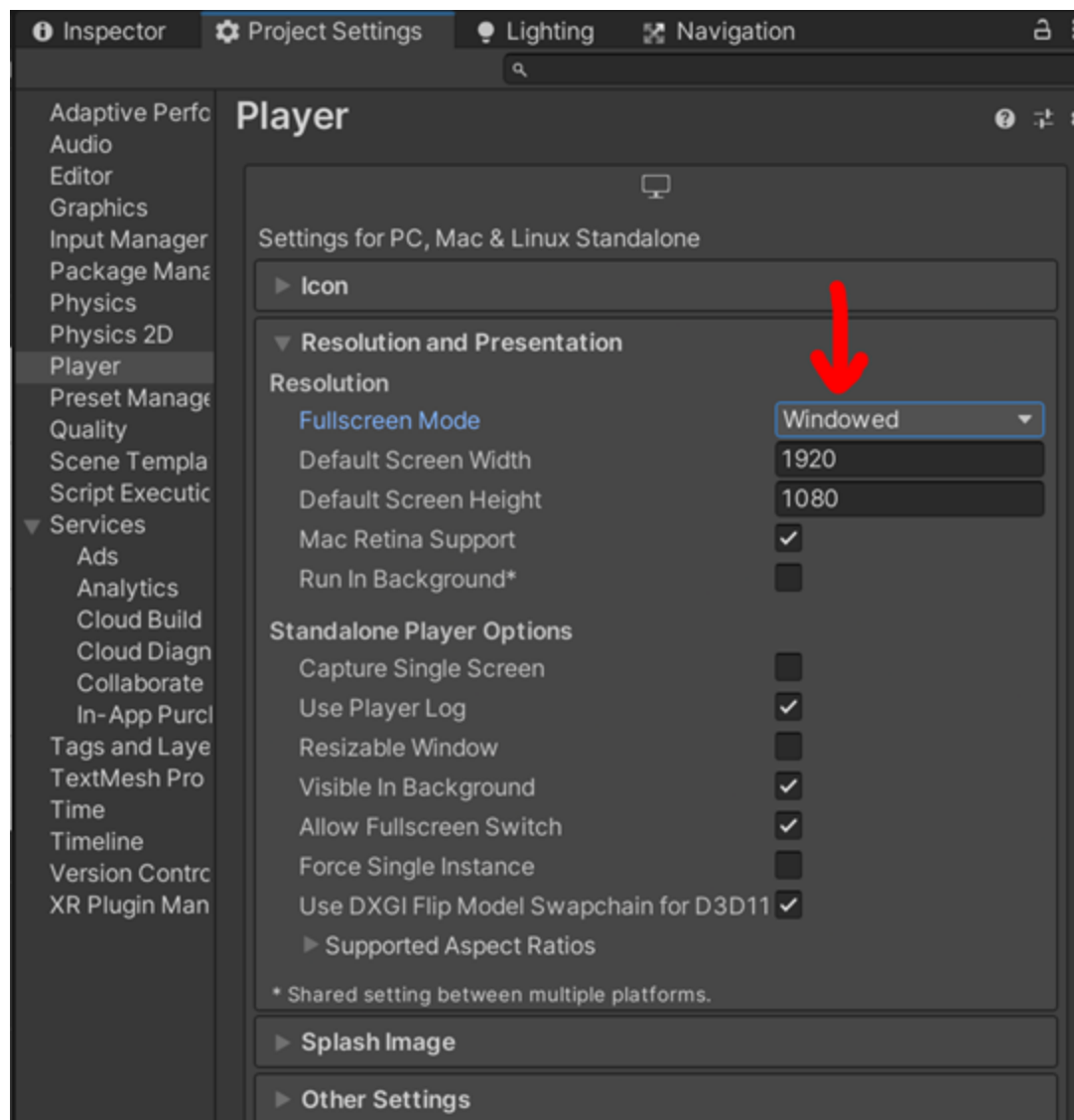
ДЕТСКАЯ ОНЛАЙН-ШКОЛА ПРОГРАММИРОВАНИЯ  
**HELLO WORLD**

## Выделенный сервер



## Плюсы и минусы

Производительность  
Масштабируемость  
Глобальность  
Безопасность  
Надежность  
**Стоимость**



Настройка размера окна с построенной игрой



Игровой объект менеджера сети должен иметь компоненты:

- NetworkManager (возможно стандартный, а возможно и нет)
- Kcp Transport (или какой-нибудь другой Transport)
- NetworkManagerHUD

Все префабы, которые будут спавниться по сети, должны иметь компонент NetworkIdentity.

Точки спавна должны иметь компонент NetworkStartPosition.