유니티 포톤 – RPC란?

1. RPC란

포톤으로 어플리케이션을 네트워크에 접속시켰다고 해서 발생하는 모든 정보가 각각의 어플리케이션에 전달되는 것은 아니다. Photon View와 Photon Transform View 컴포넌트를 해당 오브젝트에 부착해 해당 데이터를 포톤 서버에 전송해야 해당 Room에 접속되어 있는 오브젝트의 위치를 동기화할 수 있게 되는 것이다.

동기화의 주체가 되도록 하기위해서는 먼저 방에 접속하는 방장이 되어야한다. IsMine 옵션이 True인 객체만 동기화를 진행하는 메인 PC가 된다.

따라서 PhotonView의 IsMine에 따라 해당 오브젝트를 조작할지 안할지를 결정할 수 있게된다.

하지만 Transform만이 아니라 다른 함수를 사용해야한다면 어떨까? 이때 사용하는 것이 RPC이다

사용하고자 하는 함수를 PunRPC 키워드를 이용해 만들어주고 PhotonView의 RPC 함수를 통해 Room에 접속 되어있는 모든 클라이언트(RpcTarget.All)에게 해당 함수를 전달한다.

함수의 문법은 이렇다. -> pv.RPC("FlipXRPC", RpcTarget.All, x);

하지만 여기서 문제가 하나 더 발생한다. 클라이언트가 접속을 해제했다가 재접속하면 이전 상태를 저장하지 못해 동기화가 깨지는 현상이 발생한다.

이때는 RpcTarget에서 All이 아닌 AllBuffered를 사용해야한다. 그 이유는 All은 즉시 호출되어 사라지지만 AllBuffered는 재접속될 때 다시 호출되기 때문이다.