# 클라이언트(윈도우) 프로그램에서 사용한 툴

1. 윈도우 폼
2. 소켓 네트워크 통신
3. 구글 캘린더 .Net API

클라이언트 프로그램은 다른 클라이언트 프로그램과 통신이 가능하고 AR 프로그램(서버 프로그램)과 통신해서 데이터를 주고받습니다. 통신 방법은 소켓 네트워크 통신입니다. 기존에 사용하던 NamedPipe는 Unity 환경에서 오류가 너무 심해서 교체했습니다.

구글 캘린더 관리 역시 클라이언트 프로그램이 담당합니다. Unity 환경이 구글 캘린더 .Net API를 지원하지 않아서 이렇게 구현했습니다. 구글 캘린더 API는 서버에서 일정 목록을 수신하는 부분만을 사용했습니다.