

Commercial Server Solutions

Photon Unity Network

Arthur Pai

作業三

- 使用”Q”及“E”按鍵旋轉砲台
- 同步砲台的方向
- 讓砲彈掉落點一樣
- Tip
 - 發射點 ([FireTransform](#)) 要如何跟著砲台 ([TankTurret](#)) ?
 - 取得砲台的 Transform : 使用之前寫的 [transform.FindAnyChild<Transform>\(\)](#) 函式
 - 旋轉砲台可以使用 [Transform.Rotate\(\)](#) 函式
 - 旋轉砲台的數值 可以參考 Tank 轉彎的計算方式 ([TankMovement.cs](#))
 - 請思考為何砲彈掉落點不一樣?
 - [photonView.RPC](#) 可以傳送多個參數