**投影機控制：PJLink protocol**

-文件. <https://pjlink.jbmia.or.jp/english/data_cl2/PJLink_5-1.pdf>

-範例.

<https://github.com/uow-dmurrell/ProjectorControl/tree/master/pjlink-sharp-read-only/Example>

設定：

a.省電模式關閉

b.待機模式-連結待機

c.LAN設置-DHCP關閉，需手動指派

**IN Unity**

投影機控制實作: ProjectorUtility.cs

需指定投影機IP位置(區網)

a.開機:void AwakeProj()

b.關機:void CloseProj()

(port預設4352)

電腦WOL實作:WOLUtility.cs

需指定Router IP, port, 目標電腦MAC位置

方法一:

a.初始化UDP連線: void Init()

b.送出Magic Packet:void wakeOnLanWithConnectedClient()

方法二:

a.使用一次性連線:void SendAwake()