

Pequeno manual de utilização do plugin P2P Network

Renato Scaroni

December 2014

1 Introdução

O plugin P2PNetwork para Unity 3D consiste em uma forma de implementar uma rede P2P e foi desenvolvido como trabalho de conclusão do curso de Bacharelado em ciência da computação no IME-USP. Por isso, detalhes do protocolo e implementação podem ser encontrados na monografia escrita como parte da disciplina (acessível em: <https://linux.ime.usp.br/scaroni/mac0499/monografia.pdf>). Além disso, este plugin não foi totalmente terminado e, embora tenha as fases quase todas funcionais, apresenta bugs na transição entre a segunda e a terceira fase.

2 Integração

A integração desse plugin com um projeto na unity se dá importando um package com o plugin (isto pode ser feito clicando duas vezes no plugin. Note que a Unity precisa estar instalada).

Depois disso precisa-se associar o plugin num GameObject em cena e definir em cada classe que vai utilizar a comunicação. Sugere-se estudar a cena P2PNetTest inclusa no pacote e a classe PluginTest.cs para um exemplo de como utilizar os eventos relacionados com o protocolo.