



# 开始场景

说明：开始场景只有一个Canvas，主要是两个加入/创建房间按钮和一个IP地址输入框，本地的话默认就是127.0.0.1



核心脚本：

1. StartController：控制开始场景中按钮点击和输入框逻辑

## 开始场景控制器 StartController

重要属性：

```
private static ushort _connectionPort = 7777;  
[SerializeField] private Transform gameCanvers;
```

```
private TMP_InputField inputIp;
```

### **Start**

1. 从当前场景Canvas中获取创建房间和加入房间button并添加对应button事件
2. 从当前场景Canvas中获取输入框

### **创建房间按钮事件**

1. 从NetworkManager的NetworkConfig中得到NetworkTransport并将其转化成UnityTransport
2. 使用transport.SetConnectionData设置ip地址和端口
3. 使用NetworkManager中StartHost作为主机创建房间并加载大厅场景

### **加入房间按钮事件**

1. 从NetworkManager的NetworkConfig中得到NetworkTransport并将其转化成UnityTransport
2. 使用transport.SetConnectionData设置ip地址和端口
3. 使用NetworkManager中StartClient作为客户端加入房间