

UE的SimpleWebsocket插件学习笔记一--连接echoserver

- 网址: <https://youtu.be/E3pIdmwvLL0>
- 创建一个新项目 Blank Blueprint项目名为WebsocketDemo保存路径为 E:\work\
- File/NewLevel/Empty Level
- Content里面新建一个文件夹Map。Ctrl+S Save Level As NewMap
- Edit/Project Settings里面 Editor Startup Map 和 Game Default Map设置为NewMap。
- 关闭工程, 把解压出来的Websocket文件夹(包含.uplugin文件的那个) 整个文件夹拷贝到 E:\work\WebsocketDemo\Plugins
- 重新打开工程, 提示编译就让它编译一下, 这个时候打开Edit/Plugins里面有已经安装的插件里面就有EasyWebSocket。已经是Enabled了。如果没有就Enable一下完了记得重启编辑器
- Blueprints/Open Level Blueprint.
- connect websocket echo server (<wss://echo.websocket.org>) and save the websocket object as a variable to avoid GC.
 - 在Event Graph里面 Event BeginPlay里面Exec新建, 找到Web Socket/Connect
 - Connect的Url设置为<wss://echo.websocket.org>
 - Connect的Connect Fail点击拖一下新建Branch.
 - Branch的True新建Print String。In String设置为 Connect Fail、Text Color设置为红色、Duration设置为1000
 - Compile/Save整个Blueprint level.
 - Connect的Return Value点拖一下Promote a variable。会新建一个SET。这个时候在左边的Variables里面就能看到NewVar_0
 - Branch的False连到SET的Exec前。
 - 在左侧面板中把NewVar_0改名为WebSocket。
 - Compile/Save整个Blueprint level.
- try send a message to echo server.
 - 在SET的WebSocket上点拖新建Bind Event to On Connect Complete
 - SET的右EXEC连到Bind Event to On Connect Complete的左侧
 - Bind Event to On Connect Complete的Event点拖新建Add Custom Event, 取名 OnConnectSuccess
 - OnConnectSuccess的Exec新建 Print String。In String设置为Connect Success/Duration设置为1000
 - Compile/Save整个Blueprint level.
 - 选中左右Variables里面的WebSocket拖到Event Graph里面Get WebSocket在蓝图中获取WebSocket变量的引用
 - 在WebSocket右侧Exec点拖新建Send Text

- 把Print String[Connect Success]的右侧Exec连到Send Text左侧
- Send Text的Data设置为【hi, Websocket】
- Compile/Save整个Blueprint level.
- receive message from echo server.
 - 选中左右Variables里面的WebSocket拖到Event Graph里面Get WebSocket在蓝图中获取WebSocket变量的引用
 - 在WebSocket变量上Bind Event to On Receive Data
 - 把Bind Event to On Connect Complete的右侧Exec连到Bind Event to On Receive Data左侧
 - 把Bind Event to On Receive Data的Event拖新建CustomEvent, 取名RecvData
 - 把SendText的右侧Exec连到Bind Event to On Receive Data的左侧
 - RecvData的Exec拖新建Print String, 并把RecvData的Data与新建的Print String的In String连接
 - 修改新建Print String[RecvData.Data]的TextColor为绿色Duration为1000
 - Compile/Save整个Blueprint level.
- 关闭NewMap的蓝图编辑器
- UEEditor里面Save All 并运行项目, 显示
 - hi,websocket
 - Connect Success
- 则表示**一切正常**