

UE的SimpleWebsocket插件学习笔记二--使用WEBSOCKET发送对象(JSON格式)

- send object via websocket to server
 - create object class
 - 在UEEDITOR里面MAP文件夹中右键新建Blueprint Class。父类设置为Object，名称设置为Person
 - 双击Person打开蓝图编辑器
 - 在左侧Variables里面新建一个Name，一个Age，分别点一下右边的眼睛为public
 - 右侧的Details面板里面设置Name和Age类型为String/Integer。两个都勾选Expose on Spawn
 - Compile/Save然后关闭蓝图编辑器
 - serialize object to json
 - Blueprint/Open Level Blueprint
 - 在空白处右键新建Add Custom Event，设置名称为TestObjToJson
 - TestObjToJson的Exec点拖新建Construct Object from Class。设置Select Class设置其Class为Person
 - 空白处右键新建 Get a reference to self。
 - 把Self的Exec连到Construct Person的Outer节点
 - 设置Construct Person的Name为nobody
 - 设置Construct Person的Age为20
 - 在Construct Person的Return Value上新建Object to Json，并把
 - 在Object to Json的Return Value上点拖新建Branch
 - Branch的False上新建Print String，In String为Obj to Json Fail。颜色设置为Red，Duration设置为1000
 - Branch的True上新建PrintString，InString设置为Object to Json的Data，Duration设置为1000
 - 找到Event BeginPlay，右键Break Link to Connect，重新拖一下新建，选择Test Obj to Json
 - Compile/Save然后关闭蓝图编辑器
 - Play，看到
 - {
 - "Name": "nobody",
 - "Age": 20
 - }

- 表示**一切正常**
- unserialize json to object
 - Blueprint/Open Level Blueprint
 - 在Object to Json的Data里面拖新建Json to Object
 - 把Object to Json的Branch的True分支的Print String连到Json to Object
 - Json to Object的Return value拖新建Cast to Person
 - 在Cast to Person的Cast Failed上右键新建Print String, In String设置为 Cast to Person failed颜色red, duration设置1000
 - Cast To Person的Exec上拖新建Print String
 - Cast To Person的As Person上拖新建Get Name
 - 在Target的Name上拖新建Append, 切断Target的Name到Append的A之间的连接, 转到B。A设置为【My Name:】
 - 把Append的Return Value连到上面最后新建的Print String未设置值的In String上, 并把Print String设置为一个未用过的颜色(紫色), duration设为1000
 - Compile/Save然后关闭蓝图编辑器
- send object to echo server and convert to object
 - Blueprint/Open Level Blueprint
 - 双击左侧Event BeginPlay找到起始
 - 切断Event BeginPlay与Test Obj to Json的连接, 恢复Event BeginPlay与Connect之间的连接
 - 找到OnConnectSuccess, 切断OnConnectSuccess与PrintString[Connect Success]的连接
 - 右键新建Construct Object from Class, 并设置Class为Person
 - 连接OnConnectSuccess与Construct Person
 - 空白处新建一个Get a reference to self, 把Self与Construct Person的Outer连接
 - 设置Construct Person的Name为afei, age为30
 - Construct Person的Return Value新建Object to Json
 - 在Object to Json的后面新建Branch把Object to Json的Return Value连到Branch的Condition
 - 把Branch的True连到最初与PrintString[Connect Success]的连接
 - 把Object to Json的Data连到PrintString的In String
 - Delete掉RecvData后面的Print String
 - RecvData后面的Data拖一下新建Json to Object, Select Class选择Person
 - Json to Object的Return Value新建Cast To Person
 - Cast To Person的As Person拖一下Get Name
 - Target Name的Name拖一下Append连到B, A设置为Recv Name:

- Cast To Person后面新建Print String, In String为Append的Return Value, 颜色、duration
- Compile/Save然后关闭蓝图编辑器
- 有一个BUG, Object to Json后面有Branch的要把Data拖到Send Text的Data上