**Unity3D教程：游戏玩家服务器的制作**

Posted on 2013年06月07日 by U3d / [Unity3D 基础教程](http://www.unitymanual.com/category/manual/unity3d-%e5%9f%ba%e7%a1%80%e6%95%99%e7%a8%8b)/被围观 125 次

实现玩家上线另一个玩家也能看见。

1. Server：服务端就是负责生成服务器，代码很简单和聊天室的一样。

2. Client：也很简单，也只是连接服务器，然后再加一个当连接服务器成功就实例化一个游戏对象的代码。再在客服端放入一个cube的prefab预制，再给cube预制加一个NetworkView，最后再给cube预制来段运动控制移动的代码就行了。Unity3D教程手册

代码如下：

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| 01 | <span style="font-size:10px;color:#333333;">**public** **var** playerPrefab : Transform; |
| 02 |  |
| 03 | function OnConnectedToServer(){ |
| 04 |  |
| 05 | Spawnplayer(); |
| 06 |  |
| 07 | } |
| 08 |  |
| 09 |  |
| 10 |  |
| 11 | function Spawnplayer(){ |
| 12 |  |
| 13 | **var** myNewTrans : Transform = Network.Instantiate(playerPrefab, transform.position, transform.rotation, 0); |
| 14 |  |
| 15 | } |
| 16 |  |
| 17 |  |
| 18 |  |
| 19 | function OnPlayerDisconnected(player: NetworkPlayer) { |
| 20 |  |
| 21 | Debug.Log("Clean up after player " + player); |
| 22 |  |
| 23 | Network.RemoveRPCs(player); |
| 24 |  |
| 25 | Network.DestroyPlayerObjects(player); |
| 26 |  |
| 27 | } |
| 28 |  |
| 29 |  |
| 30 |  |
| 31 | function OnDisconnectedFromServer(info : NetworkDisconnection) { |
| 32 |  |
| 33 | Debug.Log("Clean up a bit after server quit"); |
| 34 |  |
| 35 | Network.RemoveRPCs(Network.player); |
| 36 |  |
| 37 | Network.DestroyPlayerObjects(Network.player); |
| 38 |  |
| 39 | Application.LoadLevel(Application.loadedLevel); |
| 40 |  |
| 41 | }</span> |

3. 把服务器开着，后面打开两个客服端，在两个客服端里分别有两个物体（物体被重叠了，你在一个客服端移动一个物体就能看到了）