

Тutorial: 3D/VR многопользовательский режим

Концепция логических машин платформы Лямбда-Мю 3 позволяет с легкостью решать задачи работы с многими пользователями. При этом клиенты могут по-разному визуализировать данные с платформы, но следуют одному протоколу. Например, 3D или VR вариант одной комнаты.

Разберем взаимодействие платформы с несколькими клиентами.

Пример реализации

Виртуализация при обучении помогает достигнуть целей обучения быстрее, дешевле, безопаснее и при необходимости удаленно. Рассмотрим проект обучения обслуживания серверов: преподаватель и учащиеся подключаются в одну виртуальную комнату - серверную. В режиме 3D или VR. Выполняют сценарии обучения или следят за другими пользователями.

Репозиторий

Файловая структура проекта представлена ниже.

Необходимые скрипты tutoriala находятся в репозитории [lm3-examples/godot_multiplayer](https://github.com/lambda-mu/lm3-examples/tree/master/godot_multiplayer).

Чтобы запустить платформу скачайте бинарный файл и необходимые библиотеки из репозитория [lm3-engine](https://github.com/lambda-mu/lm3-engine) и скопируйте в корень проекта.

Исходные данные

- Сцена серверной импортированная в Godot Engine
- Запрограммированное управление виртуальным персонажем в режиме 3D и VR
- Запрограммированный модуль связи lm3 и протокол передачи данных

Цель проекта

Разбор взаимодействия платформы Лямбда-Мю 3 с клиентами в многопользовательских 3D и VR режимах:

- авторизация
- синхронизация данных (положения в пространстве)

Разбор исходных данных

Разработка модуля связи и протокола передачи данных для Godot Engine тема отдельного tutoriala. Однако, для понимания необходимо отметить общую концепцию обработки данных при приеме от платформы и перед отправкой на платформу.

В Godot Engine доступны сигналы, которые могут исходить от объектов или скриптов. При разработке в паре с платформой lm3 крайне удобно воспользоваться сигналами и перенести инвентную логику.

Модуль связи lm3 (скрипт автозагрузки) выполняет следующие функции: * подключение к серверу, * отслеживание состояния подключения, * получение данных, распаковка, излучение соответствующего сигнала, * буферизация данных на отправку, упаковка, отправка данных.

Каждому объекту взаимодействующему с платформой привязывается скрипт. За каждым скриптом (объекта, сцены или автозагрузки) закрепляется имя - имя объекта. Протокол взаимодействия должен при этом быть картой

<Имя Объекта> : <Данные>

или

<Имя Объекта> : <<Имя Атрибута> : <Данные>>

. Для каждого скрипта необходимо описать обработчики прием и отправки данных.

Если придерживаться данной концепции, то при разработки больших проектов всегда можно проследить поток данных и быстро отладить код.

From:

<https://wiki.lambda-mu.com/> - **Lambda-Mu Wiki**

Permanent link:

https://wiki.lambda-mu.com/lm3/ce/t_godot_multiplayer?rev=1607016692

Last update: **2020/12/03 20:31**

