

# Table des matières

---

À propos de l'auteur .....	viii
<b>Introduction .....</b>	<b>1</b>
1. Ce dont vous avez besoin et prérequis .....	2
2. Qu'allez-vous apprendre dans ce livre ?.....	2
3. Comment bien apprendre avec ce livre? .....	4
4. URL raccourcies .....	4
<b>1. Notions fondamentales du réseau .....</b>	<b>5</b>
1.1. La notion de client/serveur .....	5
1.2. Les protocoles de communication .....	6
1.3. Le système de <i>host</i> .....	7
1.4. L'interpolation .....	8
1.5. Le principe d'autorité ( <i>Authority</i> ) .....	8
<b>2. Découverte d'UNET .....</b>	<b>10</b>
2.1. Le Network Manager .....	10
2.2. Le Network Identity .....	11
2.3. Le Network Transform .....	12
2.4. Quelques propriétés bien utiles .....	12
<b>3. Mise en réseau .....</b>	<b>15</b>
3.1. Création du menu principal .....	16
3.2. Configuration du Network Manager .....	17
3.3. Contrôle du personnage local .....	20
<b>4. Instanciation sur le réseau .....</b>	<b>26</b>
4.1. Préparation du Network Manager .....	26
4.2. Utilisation de la fonction <i>Spawn</i> .....	27
<b>5. Interactions entre joueurs .....</b>	<b>29</b>
5.1. Synchronisation des variables .....	29
5.2. Tirer sur les autres joueurs .....	30
<b>6. Optimisation pour le réseau .....</b>	<b>35</b>
6.1. Création d'une fonction de synchronisation de la position .....	35
6.2. Synchronisation de la position du viseur .....	39
6.3. Destruction des objets instanciés .....	41
<b>7. Création d'un menu personnalisé .....</b>	<b>43</b>

7.1. Création du menu .....	43
7.2. Création du script Menu .....	44
7.3. Association des fonctions au menu .....	47
7.4. Afficher le score .....	49
<b>8. Menu Options et modes de jeux .....</b>	<b>51</b>
8.1. Création d'un menu de sélection des niveaux .....	51
8.2. Script de sélection du niveau .....	52
8.3. Configuration du nombre de joueurs .....	55
<b>9. Utilisation d'une base de données .....</b>	<b>58</b>
9.1. Les outils que nous allons utiliser .....	58
9.2. Préparation des variables à stocker en ligne .....	60
9.3. Envoyer des variables à un script PHP .....	62
9.4. Création du script PHP de sauvegarde dans la base .....	65
<b>10. Création d'une API PHP .....</b>	<b>68</b>
10.1. Préparation de la base de données .....	69
10.2. Création de la classe Helper.php et des fonctions .....	70
10.3. Création de la fonction de connexion .....	74
10.4. Pour aller plus loin .....	76
<b>11. Utilisation de l'API avec SimpleJSON .....</b>	<b>77</b>
11.1. Création d'un compte joueur .....	77
11.2. Création de la scène de connexion .....	82
<b>12. Quelques fonctionnalités bien utiles.....</b>	<b>85</b>
12.1. La version alpha .....	85
12.2. La phase bêta .....	85
12.3. Partage sur les réseaux sociaux .....	86
12.4. Récupérer l'avis des joueurs .....	91
12.5. Système de bannière .....	92
<b>Et après ?.....</b>	<b>95</b>
<b>Foire aux questions .....</b>	<b>96</b>
1. Comment synchroniser les animations sur le réseau ?.....	96
2. À quoi sert le Network Lobby Manager ?.....	96
3. Qu'est ce que le Network Lobby Player ?.....	96
4. Que peut-on faire avec le Network Proximity Checker ?.....	96
5. Comment choisir la position d'instanciation du joueur ?.....	96
6. Qu'est ce que le Network Transform Visualizer ?.....	97
7. Comment créer un jeu capable de gérer des milliers de connexions .?....	97

- 8. Comment générer un niveau à partir d'un fichier stocké en ligne ?..... 97
- 9. Comment télécharger une texture en ligne et l'appliquer à un objet ?.... 97
- 10. Peut-on envoyer un e-mail à partir d'un jeu ?..... 98
- 11. Quels autres langages pouvons-nous utiliser sur notre serveur ?..... 98

<b>Lexique .....</b>	<b>100</b>
Liste des illustrations .....	102
Liste des tableaux .....	104
Index .....	105