P2P通信を作成する際の注意事項 2013.6.12 k.ohno

1. 初期化セットアップを正しくする事

特に接続人数設定を仮設定して間違えると、見かけ上正常に動作してしまう事があります。

常に仕様に沿って修正してください。

1. 受信関数を毎フレーム呼び出す事

受信漏れが無いように1/60もしくは1/30で必ず回してください。

残りが無いかどうかも確認お願いします。

1. 送信失敗へのフローを必ず書く事

Wi-Fi環境に強固にするため、エラーを返すことがあります。

必ず戻り値の確認を行い適切に処理してください。

1. NetGame のInithalize Finalizeは対で書いて下さい。
2. P2P通信はアクションゲーム用には設計されていません。

大量＆高速の送受信は遅延する設計になっています。

VCTを参考に別の送受信をつくる必要があります。

1. GFBTS-2553に登録してある018-0000のエラーが繰り返し起こる時があります。

キャプチャーデバッガで多く発生していましたが 白箱が親機の場合発生報告が多いです。

マニュアルにはCH2あたりでの干渉が発生すると書いてはありますが、はっきりとした原因は不明です。

　2.4GHzの周波数帯は利用頻度がきわめて高い帯域です。

「CTR プログラミングマニュアル 無線通信編」 の 「8 付録：無線通信環境に関する諸注意」 を見るか

有線ケーブルを利用して開発を行ってください。