

Unity Connection에서 네트워크 캡처를 수행하려면 어떻게 해야 하나요?

목차

[소개](#)

[Q. Unity Connection에서 네트워크 캡처를 수행하려면 어떻게 해야 하나요?](#)

소개

이 문서에서는 Unity Connection에서 네트워크 캡처를 수행하는 방법에 대해 설명합니다. RTMT(Real Time Monitor Tool) 및 CLI에서 로그를 수집하기 위해 지침이 제공됩니다.

Q. Unity Connection에서 네트워크 캡처를 수행하려면 어떻게 해야 하나요?

A. Unity Connection의 명령줄 또는 CLI에서 스니퍼 캡처를 수행할 수 있습니다. 캡처를 시작하려면 다음 명령을 원하는 파일 이름으로 입력합니다.

```
utils network capture eth0 size ALL count 100000 file
```

Enter를 눌러 캡처를 시작하고 Ctrl-C를 눌러 캡처를 중지합니다.

캡처를 수집하려면 다음 단계 중 하나를 수행합니다.

- 추적을 수집하는 것과 동일한 방법으로 RTMT에서 캡처를 수집할 수 있습니다.
참고: 상자를 선택하면 캡처는 항목의 첫 번째 페이지에 있지 않고 두 번째 페이지의 아래쪽에 있습니다. RTMT > Trace & Log Central > Collect Files로 이동합니다. Next(다음)를 클릭합니다. Packet Capture Logs 확인란을 선택합니다. 캡처를 수행한 시간 및 다운로드할 위치를 선택합니다.
- CLI를 통해 캡처를 수집할 수 있습니다. 캡처가 배치된 디렉토리를 표시하려면 파일 목록 `activelog /platform/cli/*` 명령을 입력합니다. SFTP 서버에 파일을 다운로드하려면 `file get activelog /platform/cli/<filename>` 명령을 입력합니다. **참고:** 명령을 입력하면 SFTP 서버 액세스와 관련된 추가 정보가 필요합니다.