# 服务器编译和运行

## 编译

Vs2013打开server/code/server.sln，然后编译……

## 配置数据库

1. 在数据库中创建account，game，log三个库
2. 将server/sql中的sql文件，导入到对应的库中

## 安装redis

使用Redis-x64-3.0.503.msi安装，测试用默认配置

## 修改配置文件

配置文件在server/project/config中

DBServerConfig.pb

port: 8004 监听端口

login\_db { 登陆账号验证数据库

host: "tcp://127.0.0.1:3306" mysql的ip和端口

user: "root" mysql账号

password: "123456" mysql密码

database: "account" 连接的哪个库

}

game\_db { 游戏数据

host: "tcp://127.0.0.1:3306"

user: "root"

password: "123456"

database: "game"

}

GateServerConfig.pb

port: 8000

gate\_id: 1 每组服务器唯一，从1开始

login\_addr { 登陆服地址

ip: "127.0.0.1" IP

port: 8001 端口

}

center\_addr { 中心服

ip: "127.0.0.1"

port: 8002

}

game\_addr { 游戏服，可配置多个

ip: "127.0.0.1"

port: 8003

}

GameServerConfig.pb

port: 8003

game\_id: 1 标识不同游戏服务器，唯一

center\_addr {

ip: "127.0.0.1"

port: 8002

}

db\_addr {

ip: "127.0.0.1"

port: 8004

}

其他的配置类似，根据需要做相关修改

## 启动关闭服务器

1. 启动时最后启动GateServer
2. 关闭时最后关闭DBServer，所有服务器使用Shift+Esc安全关闭
3. 各个服务器连接成功会有日志输出，检查没有问题就可以进客户端

数据库配置表方式启动服务器参数如下：

../config/GameServerConfig.pb(配置表路径) -db

## GM命令

### 执行lua脚本

回车

lua要执行的脚本

回车

### 重新加载lua

只有db，center，game服支持，依次输入：

回车

rs

回车

成功会显示条日志

**注：该命令不安全，仅在调试环境能用，用下面例子实现更新一个lua文件**

回车

luahotfix\_file('../script/db/main.lua') // db服务器中重新加载了main.lua

回车

### 机器人相关命令

回车

android +a 房间号数量 // 加主动机器人

android -a 房间号数量 // 减主动机器人

android +p房间号数量 // 加被动机器人

android -p房间号数量 // 减被动机器人

回车