

Go开发 H5游戏服务器端

文科@环信

2016.09.24

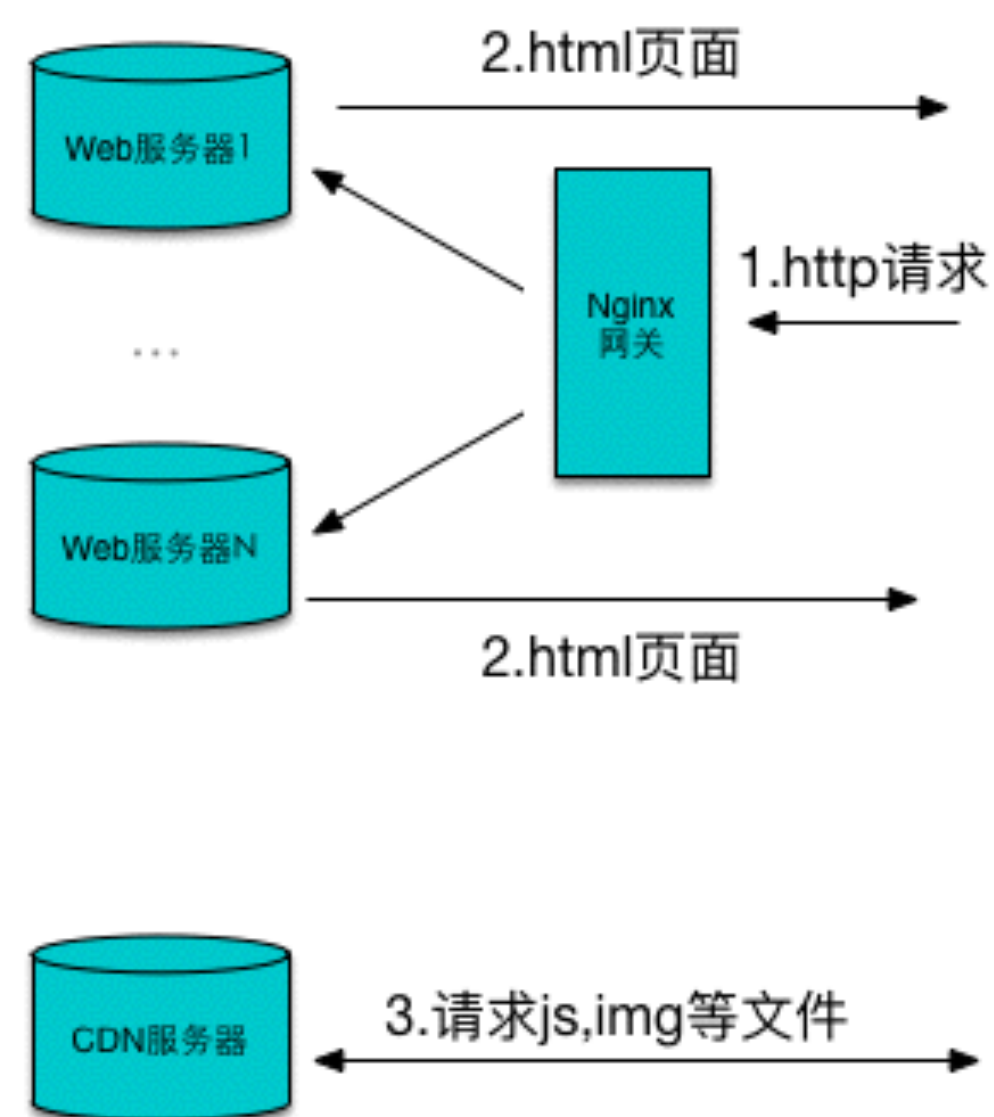
游戏行业经历

- 2010-12年 2款页游 js + python + php
- 2013-14年 棋牌类手游 Cocos2d-x(c++) + go
- 2015-16年 H5游戏平台 and 2款H5游戏 Cocos2d-js + go

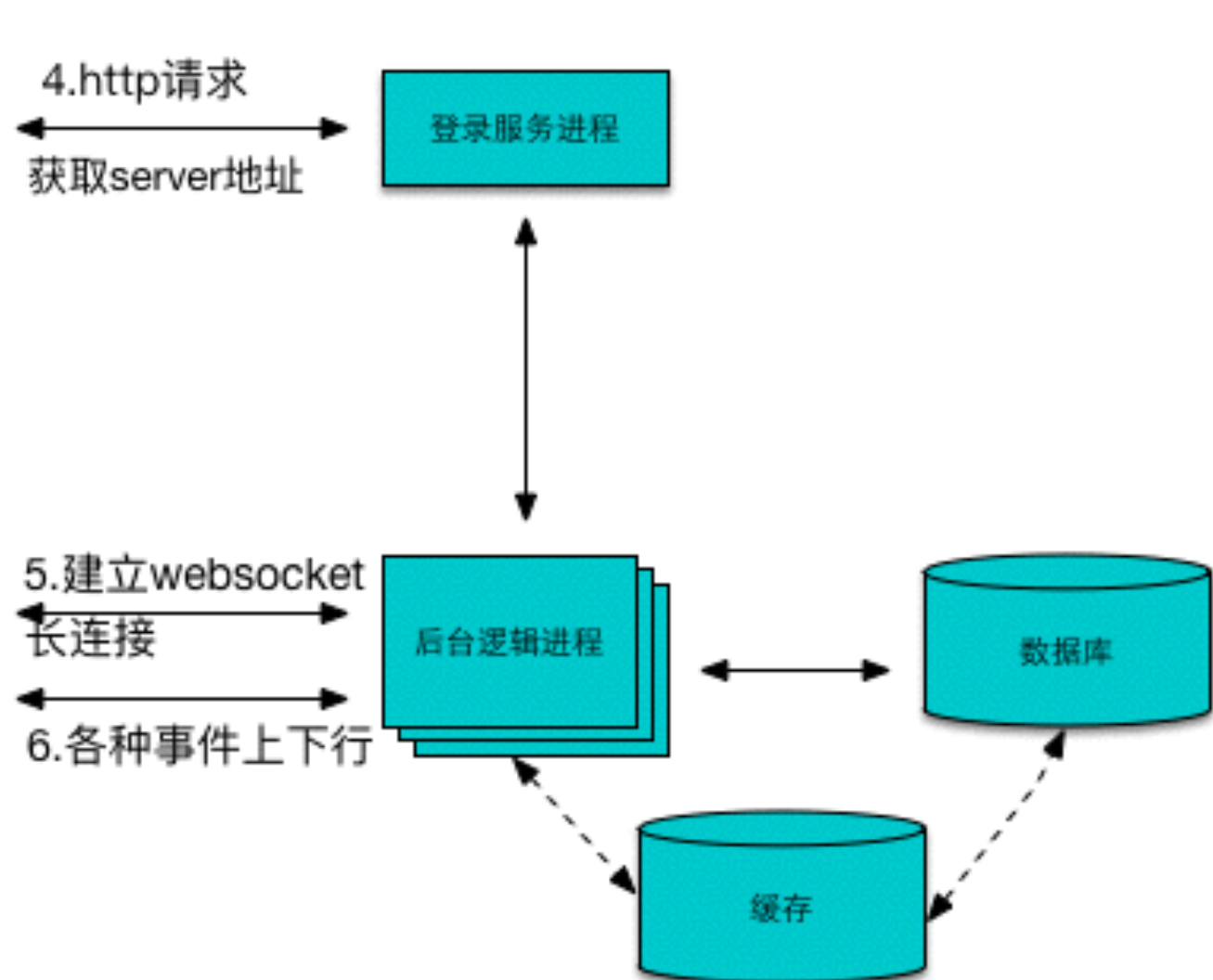
为什么选择Go

- 游戏性质：
 - 强联网 实时战斗 高并发
- 其他语言：
 - Php,Python,C++
 - Java,Lua,Erlang

Web Server



Go Server



游戏演示

游戏系统

- 奖励 邮件 好友 排行 签到 新手引导
- 贵族 商店 车库 道具 改装 充值
- 单机赛： 猎金场 闯关场 探险场
- 联网赛： 对抗赛 生死赛 BOSS赛

1. 数据包

2. 通信协议

3. 联网纠偏

4. 服务器端AI

5. 工具链

1. 数据包

2字节数据包长度+2字节事件类型+20字节校验码+json字符串

```
[48 44 52 49 44 48 44 49 52 44 53 50 44 49 54 48 44 49 57 55 44 49 55 53 44 49 48 44 50 48 52 44 50 49 50 44  
50 53 53 44 49 50 44 50 51 50 44 49 50 57 44 54 48 44 50 51 49 44 49 54 44 53 53 44 56 56 44 49 53 51 44 56  
49 44 49 54 54 44 56 51 44 57 49 44 51 52 44 52 57 44 53 50 44 53 53 44 53 50 44 53 52 44 53 50 44 53 53 44  
53 50 44 52 56 44 53 50 44 52 56 44 52 57 44 53 48 44 51 52 44 57 51]  
10924 00:17:29.789037 60324 client.go:132] Receive:0xc4200a6000 2 9 14-PLAYER_CHANGE_NICKNAME  
["1474647404012"]
```

```
fmt.Printf("%v\n", buf)
```


2. 通信协议

同时支持Tcp Socket, WebSocket, Http长轮询

3. 联网纠偏

4. 服务器端AI

解释（程序无需导入）	ID	搜索范围	追击时间	物品ID	
同屏持续追击	1	500	15		
异屏持续追击	2	2000	20		
单次撞击	3	200	15		
拾取	4	500	5	82 83 84 85 86 87 0	
满金退出	5				

5. 工具链

策划数值表->服务器端json->客户端json

Go的优势

- gofmt
- goroutine chanel
- 抽象接口类型 鸭子类型
- 标准库完美支持字节流和字符
- 多核多线程
- 语法简单 代码逻辑可读性强 开发效率高

- H5游戏开发的架构总结(一) 客户端

<http://blog.csdn.net/wk3368/article/details/51935125>

- H5游戏开发的架构总结(二) 服务器端

<http://blog.csdn.net/wk3368/article/details/51962051>

谢谢大家

新浪微博 天空wk3368
微信 wk3368