# lastbattle

# client

unity: 5.6.3f1

配置连接服务器地址(此处需要改动为服务器所在IP/PORT)

lastbattle\Client\Assets\Scripts:

JxBlGame.cs

|-->public string LoginServerAdress = "192.168.1.54";

|-->public int LoginServerPort = 49996;

指定了服务器列表里选择的服务器(此处不需要改动)

lastbattle\Client\Assets\Scripts\GameCtrl

LoginCtrl.cs

|->NetworkManager.Instance.Init(JxBlGame.Instance.LoginServerAdress,49996,NetworkManager.ServerType.LoginServer);

# server

win:vs2010

编译Release x64版本

在进行配置前先编下lastbattle\Server\UCore\project\win

Ucodebase（编译release版本）

数据库部署mysql

lastbattle\Server\Bin\x64\Release\dbsql:

修改Rebuild.bat里的mysql 权限密码

修改 dbsql/grantuser.sql 授权密码

运行sql文件

导入dbsql/createdb.sql (创建database)

导入dbsql/Rebuild.bat (数据表格导入到创建的数据库中)

修改lastbattle\Server\Bin\x64\Release数据库配置

修改CSConfig/DBConfig.xml 内DB ip/user/password (测试127.0.0.1成功)

修改LGCfg/DBConfig.xml 内DB ip/user/password (测试127.0.0.1成功)

(3)

启动服务器(lastbattle\Server\Bin\x64\Release)

配置服务器列表 LSConfig/Serverlist.ini

运行\Bin\x64\Release\start.bat

本资源由 http://src.cool 提供、上传。

客户端启动：

启动sence目录