

云风的 BLOG

思绪来得快去得也快，偶尔会在这里停留

[« 回调还是消息队列 | 返回首页 | coroutine 的回收利用 »](#)

增强了 skynet 的 socket 库

今天想在 skynet 下访问外部的 http 接口，所以试了一下[前几天新写的非阻塞 socket 库](#)。

由于测试的时候用的 URL 被墙了，所以发现了问题：connect 目前是阻塞模式的。连接一个有问题的服务器可能被阻塞很久。所以花了点时间把 connect 接口改成非阻塞的了。

我以前没处理过这种情况，所以也就按书上的写法写写，异步 connect 做起来挺麻烦的。如果有用 skynet 的同学这方面经验丰富，烦请用之前帮忙 review 一下新打的 patch。

另外，为了处理 http 的需求，给 socket 库增加了新接口 readall，可以读 socket 上的所有数据（直到对方 close 再返回）。

socket.read 和 socket.readline 也改进了，如果对方关闭了连接，那么最后一次调用除了返回 nil 外，也把最后发送过来的数据返回。这样，readline 就可以处理最后一行没有分割符的情况了。

另外一个小改进是针对上次[两步初始化 lua 服务](#)的。

我在 lua 服务启动模块中增加了出错通知，这样 launcher 服务就可以拿到启动的出错信息了。

当然，我觉得 Hive 里处理服务启动的方式更漂亮一些。就是独立出一个服务启动协议，把启动参数用消息传进去，目前这样用长字符串传递启动消息的方式非常容易出错。

可惜我们已经在目前的 skynet 上积累了太多代码，想改比较困难了。

云风 提交于 July 22, 2013 09:16 PM | [固定链接](#)

COMMENTS

同步connect在一些情况下会成为灾难，血的教训~~

Posted by: wstc | (4) [July 25, 2013 02:53 PM](#)

对于connect的问题，我是比较偷懒的做法，直接弄一个线程管理连接/重连和搬数据，与上层通过消息队列或回调传数据。

Posted by: zelor | (3) [July 24, 2013 05:20 PM](#)

@qiaojie

skynet 里的服务很轻量，类似于 erlang 的进程。承受不了独立进程的额外开销。

Posted by: Cloud | (2) [July 23, 2013 10:47 AM](#)

我的设计比较简单，把服务做成一个可以接受命令行的程序，启动和关闭过程可以通过一条或者多条命令来完成，另外还可以实现一些额外的命令干别的事情，非常容易扩展。在外面套个守护进程，就可以远程进行管理了。

Posted by: qiaojie | (1) [July 22, 2013 11:51 PM](#)

POST A COMMENT

非这个主题相关的留言请到：[留言本](#)

名字:

Email 地址:

为了验证您是人类，请将六加一的结果（阿拉伯数字七）填写在下面：

URL:

☐ 记住我的信息？

留言：

（不欢迎在留言中粘贴程序代码）

提交