

云风的 BLOG

思绪来得快去得也快，偶尔会在这里停留

[« skynet 消息队列调度算法的一点说明](#) | [返回首页](#) | [skynet 征集 logo](#) »

skynet v0.2.0 发布

按原计划，我今天给 [skynet 的 github 仓库](#) 打上了 v0.2.0 的 tag。

这个版本增加的主要特性是**组播**。其它都是对已有代码的整理。

虽然 skynet 只有不到三年的历史，但已经有不少历史包袱了。最早的 skynet 是用 erlang 实现的，在 erlang 中编写了一个 C driver 然后在里面嵌入 lua 虚拟机。设计 skynet 的 C 接口时，也没有经过实际项目的使用，有许多设计不当的地方。

有一些后来觉得不应该放在核心层的东西被实现在了核心内，一些本应该在底层提供的设施被放在了很高层实现。

还有一些小特性几乎没有被使用过，但却增加了整体实现的复杂度。

调整这些历史造成的设计需要一点点来，v0.2.0 向前迈了一步。

这次简化了 skynet 在 bootstrap 流程上花的代码量，且把它变成可定制的。这样，skynet 多节点网络的组网也被尽力分离出来了。这可以让我在未来多考虑一下更好的 skynet 网络的设计。

另外，还简化了 lua 服务的加载预处理的流程，把许多原本在 C 里实现的代码移到了 lua 代码中。

skynet 的异常处理的方法在底层被慢慢固定下来，寻找一个简单的异常传播方案花了我不少的时间。希望这次的方法是一个更好的选择。上次的 [monitor](#) 方案加的太仓促，贸然去掉它又会影响许多已有的项目，所以还需要慢慢寻找调整的方法。

目前，skynet 的一些核心层之上，业务层之下的基础服务基本固定下来。在未来的版本里，我会多考虑一下这些基础服务的设计。并可以在此之上开发更多的工具。

值得高兴的是：这次的这些改变，没有增加整体代码的复杂度，反而去掉了上百行 C 代码。这符合我所信奉的设计哲学：保持实现的简单、更甚于简洁的接口。

云风 提交于 May 12, 2014 06:10 PM | [固定链接](#)

POST A COMMENT

非这个主题相关的留言请到：[留言本](#)

名字：

Email 地址：

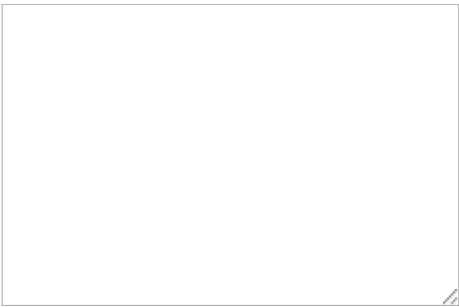
为了验证您是人类，请将六加一的结果（阿拉伯数字七）填写在下面：

URL：

☐ 记住我的信息？

留言：

（不欢迎在留言中粘贴程序代码）



提交