

云风的 BLOG

思绪来得快去得也快，偶尔会在这里停留

[« 在线调试 Lua 代码 | 返回首页 | 跳出死循环 »](#)

skynet 1.0 发布计划

按原定计划，在 lua 5.3 正式发布后，skynet 也将发布 1.0 版了。这样，可以方便维护一个稳定的版本，让使用它的同学们更放心。

目前，github 仓库的主分支已经切换到 lua53，也就是将内置版本升级到 lua 5.3 后的分支。未来的 1.0 版也将基于这个分支开发（打上 1.0 的 tag 后，会合并回 master 分支）。

基本特性方面，2014 年 11 月 0.9 版之后，skynet 就没有什么变化过。我们公司内部也有 2 个项目长期线上运行，没有发现明显的问题。

虽然近期还在开发一些新特性。但都是可以完全和旧特性独立开的，也就是说，如果你不使用新特性，就不会引入新特性可能引入的新 bug。

0.9 版之后，最重要的新特性是增加了[线上单步调试](#)。我相信对处理许多线上问题会很有帮助。不过我们还没有真的在线上适用过。这个新模块还需要点时间检验。

这几天，我还增加了一个叫做 sharemap 的新模块，用于服务间同步数据。它主要是对之前的 [stm](#) 的简单封装。同样，这个模块也没有在线上项目使用，如果你担心它的问题，不使用即可。

我将在 2015 年 3 月打上 1.0-alpha 的 tag 并持续一段时间。

在 alpha 版期间，有可能增加新的特性，或对 0.9 版之后新增的特性做一些调整。但不会修改 0.9 版之前的 api。

这段时间，欢迎同学们多提建议。

之后，将发布 1.0-beta 版。会冻结一些新特性的开发，只修改 bug。足够稳定后，会变成 1.0 正式版。（其间可能会用 rc 版本）。

我希望 1.0 正式版不晚于 2015 年 6 月 1 日发布。

云风 提交于 February 28, 2015 05:12 PM | [固定链接](#)

COMMENTS

感谢分享

Posted by: [垃圾车价格](#) | (9) [April 10, 2015 05:32 PM](#)

云风博主你好，要个你的邮箱
有个关于游戏的想法想和你沟通
我的邮箱是12906393@qq.com

Posted by: 王辉 | (8) [March 7, 2015 03:17 PM](#)

上楼的错误和补充：

1. cocos2dx+lua的使用者是说我本人。
2. 很像->很想

补充：

cs结构的游戏服务器，使用protobuf进行通信。

Posted by: gamearea | (7) [March 5, 2015 02:05 AM](#)

风哥你好，cocos2dx+lua的使用者，有个苦恼的问题就是int64，也查过blog中相关文章，很不幸我使用了luaJit，同时很开心看到lua5.3正式支持了int64。可是却无法进行移植，牵扯到cocos2d的lua部分，tolua++，以及luaJit。很像

请教一下如何处理或者思路。谢谢风哥。

Posted by: gamearea | (6) [March 5, 2015 02:03 AM](#)

云风哥, 建议在README.md加点features描述可能会让人更多人一眼理解skynet做些什么, 有些什么优点, 适合哪些游戏类型.而不用去浏览所有代码.也许这样能增加更多用户.像我这种网络小白就不太能一眼看明白。

Posted by: lorry.lee | (5) [March 4, 2015 11:28 PM](#)

跟Rust的1.0发布时间差不多, 也是准备按照半年一个小版本的节奏吗?

Posted by: 老钟古 | (4) [March 4, 2015 05:42 PM](#)

感谢分享

Posted by: 陈冠希 | (3) [March 3, 2015 10:13 AM](#)

膜拜

Posted by: Anonymous | (2) [February 28, 2015 08:56 PM](#)

激动、期待、摩拳擦掌：)

Posted by: 菜鸟浮出水 | (1) [February 28, 2015 05:57 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