

云风的 BLOG

思绪来得快去得也快，偶尔会在这里停留

[« MongoDB lua driver](#) | [返回首页](#) | [Hive , Lua 的 actor 模型»](#)

重写了 skynet 中的 socket 库

前几天在做 skynet 的 mongodb driver，感觉以前为 skynet 做的 socket 库不太好用。

以前 skynet 对外的网络连接是通过 connection 服务实现的，这个服务会自动推送绑定的 socket 的上行数据到指定的位置。接下来，需要自己用 coroutine 去分析这个数据流。这样做比设计一个询问应答接口来获取 socket 上的数据流要高效一些，但用起来很不方便。

我希望能有一个看起来和传统的 socket api 类似的接口，直接 read/write 即可，但又不想失去性能。而且 read 不能阻塞住系统线程。

这次重新实现了 connection 服务，就把接口也改过来了，新的服务叫 socket 以便于和之前区分。

新的 socket 服务除了读数据外，也加上了写缓冲。这个改动类似于前几天对 gate 服务的修改。修改过程中，我把 epoll 和 kqueue 相关的代码抽取出来，独立在一个 event.h 的头文件去了。

api 改动最大的是 socket.lua 这个库，增加了 read write readline 等接口。由于 skynet 的 service 在分发包的时候可以利用 coroutine 并发。如果直接用 read 去解析数据包的话，若有多个 coroutine 同时解析同一个 fd，就有可能产生混乱。我增加了对 fd 的锁来回避这个问题。

当然，一般是不会直接使用 socket 这个底层库的。一个应用 socket 库的案例是重新编写的 redis 库。

老版的 redis 是先建立一个 redis-cli.lua 的服务，统一和外部 redis server 交互。有了新版 socket 库后，直接去和外部 redis server 建立连接就可以了。

云风 提交于 June 21, 2013 04:40 PM | [固定链接](#)

COMMENTS

看了一下源码，有个地方想问一下。就是 report_accept 的时候，new_fd() 的最后一个参数为什么不用 true，把 clientfd 添加到 kqueue 中呢？

使用 c 不久，有什么低级的问题，请见谅。

Posted by: 晨旭 | (10) [November 4, 2013 03:50 PM](#)

找到原因了，，，我自己用 c 写了一个 watchdog，传给 client 的参数是 %d %x %d，，，修改了 client 的参数解析为 %d %x %d，，，使用你的 lua 版 watchdog，需要修正 client 传入参数为 %d %d %d，，，不然就出错了。

Posted by: cd | (9) [June 25, 2013 09:14 PM](#)

@cloud，你好。

在试用你的代码过程中，我没有启动 log 服务器，然后用 client 连接上后，可以发送消息到 gate server，但是从 gatesever 的消息返回不了 client，提示：

```
==Client== sz[17] msg[Welcome to skynet]
```

```
[1000003] Drop message to harbor 22 from 1000015 to 16777235 (session = 0, msgsz = 23)
```

```
[1000001] Can't connect to harbor 22 :
```

好像是 send 消息环节。我这里没有多个 harbor，master 为何要去连接其他 harbor？

或者我其他地方错了，能否指教下。

Posted by: cd | (8) [June 25, 2013 08:45 PM](#)

你精力充沛 充满激情 不断优化自己的代码

Posted by: Anonymous | (7) [June 25, 2013 09:26 AM](#)**@Anonymous**

可惜。一直没有能找到合适的温床。FPS/TPS虽有大爱。但，缘终归为缘。现在从事手游制作人。自己设计了一系列的小智力挑战小游戏。正在开发中。

@Cloud

现在在干嘛呢？在做自己的事啦？想当年。你不定期杭的时候。好像，我正好准备出国。呵呵。如果没记错的话，应该是你买TGB的时候，我们好像有沟通过。

Posted by: szzg007 | (6) [June 24, 2013 02:45 PM](#)

看到一个熟悉的名字，szzg007你们的torque FPS产品怎么样了

Posted by: Anonymous | (5) [June 22, 2013 03:33 PM](#)**@szzg007**

我对 fps 类无爱

而且现在也没有精力。

Posted by: Cloud | (4) [June 22, 2013 12:45 PM](#)

是我弄错了...

Posted by: Anonymous | (3) [June 21, 2013 11:18 PM](#)

Launch gate L ! 0.0.0.0:2013 5 256 0 failed

跑不起来了。。。

Posted by: Anonymous | (2) [June 21, 2013 10:37 PM](#)

云风,第一次与你尝试沟通.不知道你是否会回应.简单的表明下我的来意吧.一起做个FPS游戏吧.怎么样?哪怕只是为了好玩.如何?

Posted by: szzg007 | (1) [June 21, 2013 09:03 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