

# 云风的 BLOG

思绪来得快去得也快，偶尔会在这里停留

[« STM 的简单实现](#) | [返回首页](#) | [2014 IGF 评选](#) »

## 近日工作记录

sproto 基本算完成了，等 lua 5.3 正式发布后，还需要把 64bit 整数支持一下。我给 sproto 加了 lua 封装，以方便更好的支持 rpc。

子熏同学完成了 [sproto 的 jit 版本](#)。但似乎性能提升不是很明显。

我希望可以在 skynet 的下个大版本，把 sproto 作为推荐 C/S 通讯协议加进去。

---

目前正在开发的 skynet 新特性是可以把单个服务的外来消息全部 log 在一个文件中。目前支持了 skynet 的普通消息以及 socket 消息。如果有必要，还可以把组播消息加上。

目前这个特性主要用来调试。其实可以为之开发配套的工具，比如另外做一个调试工具，能够把所以记录的消息重放给一个特定的服务脚本，便可重现一个服务的工作历史。目前 log 文件中记录的消息时间和消息内容足以重现。只要消息中不包含内存地址，这种录像重播的测试方法应该是有效的。

不过暂时还没碰到需要这种调试（比如一个服务出现异常，可以利用录像回溯之前发生的事情，以及当时的现场），等需要时再根据需要制作这样的工具。

---

等 lua 5.3 正式发布后，打算把 [pbc](#) 跟进一下。skynet 里的 int64 支持也可以用 lua 5.3 官方特性取代。我相信到那个时候就可以发布 skynet 的 1.0 版了。

---

[ejoy2d](#) 这个项目，公司有许多同事有兴趣做进一步贡献。所以我把主仓库迁移到 ejoy 名下。

由于正在用 ejoy2d 开发的两个新项目比较紧，最近 ejoy2d 里增加了不少临时项目用的接口。暂时还没有精力去规整。许多新特性（比如粒子绑定，对资源异步加载的支持）都没能及时加上文档。

目前实测在 iphone4 上 ejoy2d 可能会有性能问题。为此，增加了一个 renderbuffer 的特性，可以把一批渲染的定点输出到固定的顶点 buffer 中，这对用复杂图素拼装起来的静态背景会有一些效果。不过关键还在于 iphone4 的 GPU 性能太差，稍微复杂一点的 fragment shader 就会很勉强，为次可能需要给 ejoy2d 加入更灵活的 shader 定制特性。

经过几天的努力，终于把我们新项目在 iphone4 上的 fps 从 12 提升到了 18，勉强可以接受了吧。离目标 30fps 还有一些距离，如果进一步的细调还是可以达到的，但会增加很多制作上的难度。不知道到明年，还是否需要考虑 iphone4 这个档次的硬件。

---

btw, 乘 steam 打折，周末玩了一天文明 V 的第二扩展，还是很不错的。非常期待年底的 beyond earth。

云风 提交于 August 29, 2014 02:50 PM | [固定链接](#)

## COMMENTS

lua 5.3 正式版什么时候会发布？

---

Posted by: luaer | (8) [October 17, 2014 05:55 PM](#)

想问下云风兄，你在Linux下开发用vim加什么插件。感觉怎么搞也没visual studio + visual assistX用着爽。

---

Posted by: plsytyj | (7) [September 20, 2014 03:26 PM](#)

sproto终于知道是什么东西了，简化版protobuffer. :-)

---

Posted by: davidxu | (6) [September 6, 2014 09:10 AM](#)

如果Skyent用Sproto的话，能够分享一下U3D做手游使用C#的客户端对于Sproto是怎么来和服务端通信的？

Posted by: LZG | (5) [September 4, 2014 06:30 PM](#)

前几天被某“大公司”的一策划鄙视大意是说：用iPhone4S以下硬件的开发者定然做不好手机游戏。我对她说：去XX的，我是以iPod4做最低机型的。

Posted by: [paladin\\_t](#) | (4) [September 2, 2014 03:33 PM](#)

前几天被某“大公司”的一策划鄙视大意是说：用iPhone4S以下硬件的开发者定然做不好手机游戏。我对她说：去XX的，我是以iPod4做最低机型的。

Posted by: [paladin\\_t](#) | (3) [September 2, 2014 03:32 PM](#)

@silverys

是用的pomelo吗，哈哈

Posted by: [fantasyni](#) | (2) [August 31, 2014 11:39 AM](#)

既然你们公司用unity开发游戏了。。感觉没必要重复造轮子，2D方面也用unity就行吧。我们公司客户端用unity，服务端用node.js，开发效率挺高的。

Posted by: [silverys](#) | (1) [August 29, 2014 05:19 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