

云风的 BLOG

思绪来得快去得也快，偶尔会在这里停留

[« 乐观锁和悲观锁 | 返回首页 | Dungeon of the Endless »](#)

skynet 社区广州聚会小记

昨天（2014 年 12 月 13 日），忙了一天，终于把说道半年的心事了了。skynet 社区的第一次线下聚会。

一直在 qq 群里说想搞一次线下聚会，让使用 skynet 的同学有机会当面交流一下，忙这忙那的拖到年底。直到又人有重提，择日不如撞日，就选在了本周六。

原来计划搞此 30 人的小聚会就好了，可以就在办公室会议室里。结果没料到公司最近扩张太快，新办公地又暂时没有搞定，会议室都被塞满了。那么转移到楼下餐厅吧，大概可以装下 40 人。

故意没有宣传，想着不会有太多人报名。可到了最后几天，邮件列表上的报名人数超过了 60 人，赶紧去找新场地。最终昨天来了 80 多人。btw. 南京远道来的同学辛苦了。

聚会主要是聚餐和扯淡。中午聚餐时都好沉闷，果然符合服务器开发人员闷骚的个性。几十个人塞在餐厅 2 楼那么一小块地方，都只知道看手机。晚餐熟悉了就好得多了 :D

下午在尚德酒店的多功能厅，四个半小时，搞了 9 个快速演讲。座椅不够，到结束时，依旧有人站着。一反举办这种冗长会议大量中途离场的惯例。

说是演讲，其实就是挑个话题大家好扯淡。当然不只是 skynet 相关的，特别感谢南京自费飞过来的 Ephay Tang 同学给我们分享他们三个人 22 个月制作一款 ios 上独立游戏《僵尸别动队》的苦逼经历。据说即使获得过苹果的推荐，即使在 IGF China 获了奖，还是只卖了一万多份。好吧，我这里赞助一个免费广告：[itunes 下载地址在这里](#)，3 个人 22 个月加外包部分美术的作品，只卖 25 块哦。注意，不是免费游戏，没有 IAP 的坑给你跳。

非常高兴 skynet 开源两年多以来能收获这么忠实用户。昨天到的朋友居然有一半不是做游戏的。而且大部分都在用 skynet 做项目（剩下的一半有在新项目中使用的计划）。

我真心希望 skynet 不是我的个人项目，也不是我们公司的项目，而是大家的项目。只有用的人越多，他才会更可靠。开源历程中，我们自己的项目也数次防患于未然。在 bug 影响到线上服务器之前就修补了漏洞，这得益于外界的同学提交的 patch 修补了漏洞。

昨天我听到的对 skynet 最好的评价不是它如何高效，如何方便使用，而是它足够简洁。简单到每个用他的人都有信心充分理解它的实现，做到心里有底。想想原来在网易时，即使在大公司内部去推广项目成果都何其困难，大部分项目都宁愿自己做自己的一套东西，也很难接受其他项目组的代码。而 skynet 发展两年多就如此多收获，颇感欣慰。

12 月 16 日

这次活动现场收到 30 人的活动费共 3000，网络转账 23 人共 1840。用于支付活动场地费 1800，午餐 + 晚餐 86 人次。

云风 提交于 December 14, 2014 01:36 PM | [固定链接](#)

COMMENTS

风云前辈，对于服务器脚本化的内存管理方面请教一下。一个服务器上通常要有成千上万的玩家对象和其他对象不停的构造和析构，如果交给lua引擎来管理他们的内存，会不会产生内存碎片和效率这些问题啊？

Posted by: z.f | (7) [February 9, 2015 06:21 PM](#)

风云前辈，对于服务器脚本化的内存管理方面请教一下。一个服务器上通常要有成千上万的玩家对象和其他对象不停的构造和析构，如果交给lua引擎来管理他们的内存，会不会产生内存碎片和效率这些问题啊？

Posted by: z.f | (6) [February 9, 2015 06:21 PM](#)

再次感谢云风组织了这次聚会，让我有机会跟那么多开发者交流。下次一定还去。上次忘了感谢你们公司可爱的妹纸

Posted by: Ephay Tang | (5) December 16, 2014 09:18 AM

Posted by: 在路上 | (4) December 15, 2014 05:35 PM

Posted by: jaw | (3) December 15, 2014 02:54 PM

Posted by: Roger.Wang | (2) December 15, 2014 09:43 AM

Posted by: anders0913 | (1) December 14, 2014 02:51 PM

非这个主题相关的留言请到：[留言本](#)

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：

☐ 记住我的信息？

(不欢迎在留言中粘贴程序代码)

提交