

基本描述

系统工程文件说明：

服务器组件

登陆服务器（大厅登陆功能，用户验证功能，游戏列表维护功能，数据库处理功能，网络数据包处理功能）

服务装载机（游戏房间配置文件管理功能，游戏房间启动、停止、配置功能，调试信息输出功能，服务器组件加载与释放功能）

列表服务（游戏列表数据管理功能）

游戏服务（用户管理功能，游戏管理功能，游戏服务器公共框架类，聊天功能以及游戏房间的一切公共功能处理类群）

中心服务器（游戏列表汇总功能，游戏房间管理维护功能，数据群发功能）

客户端组件

关系管理（用户好友关系管理功能）

客户端共享（表情组件，用户列表组件等客户端公共组件类群）

头像组件（头像组件类）

下载组件（提供 HTTP 下载管理组件）

信道模块（提供进程间通讯的 IPC 组件以及相关类群）

游戏等级（提供游戏等级组件）

游戏广场（提供游戏大厅服务，游戏房间服务，游戏启动与关闭，用户管理，状态管理，聊天管理等游戏相关的大厅功能）

游戏框架（提供游戏客户端的公共框架以及游戏开发的辅助函数以及类组件，包括游戏视图组件，游戏框架组件，视图模式控制组件，游戏客户端内核组件）

共享组件

公共服务（提供加密模块，线程对象类，同步机制类等相关类群）

界面控件（提供系统公共控件的界面封装类）

网络组件（提供客户端TCP连接的管理组件，包括数据加密，解密，网络数据包的解释管理机制处理类）

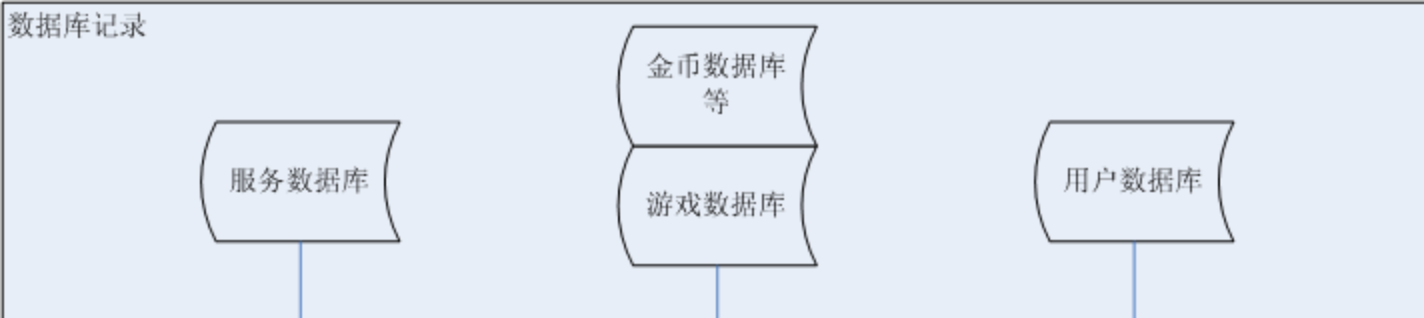
系统平台使用mfc开发，运行时需要mfc库mfc71.dll，通常windows系统里都有带。如果没有，可以去网上下载一个或者联系我们拷贝一个。

平台的数据存储使用sql2005数据库系统。把这个软件装在服务器上再执行我们的数据库脚本，就可以把平台使用的数据库搭建起来了。

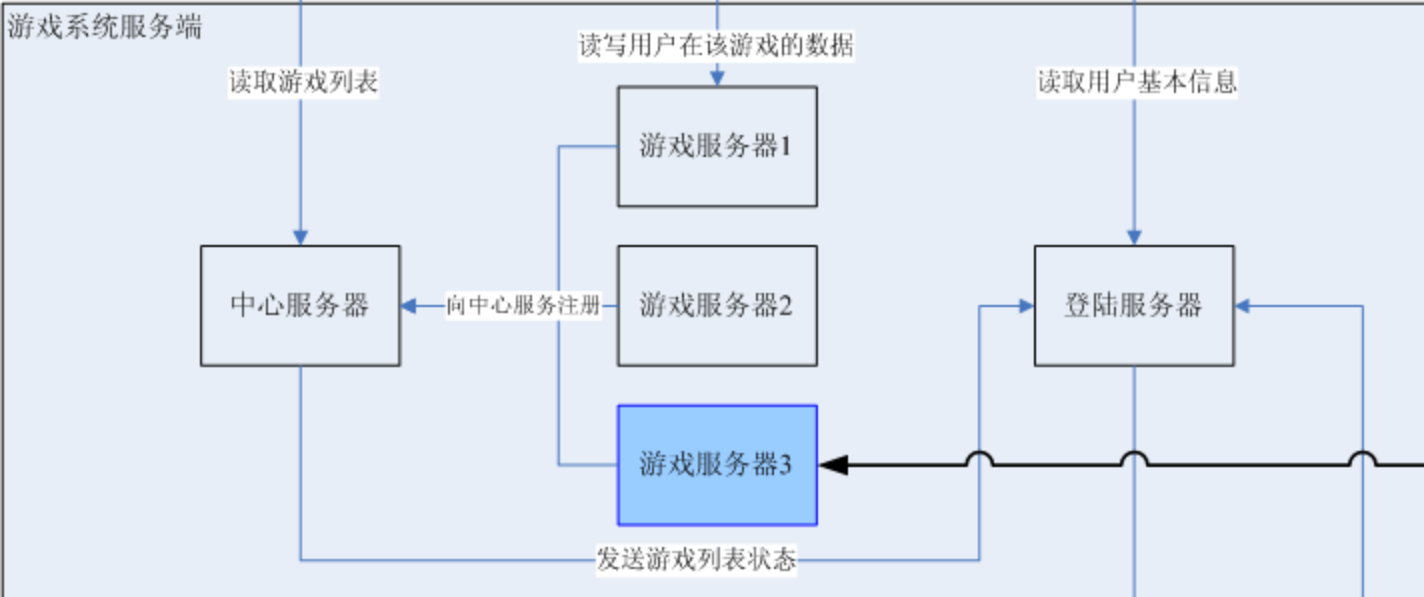
开发环境使用vs.net 2003。装好这个软件后不用特殊配置即可直接编译本套系统。如果在本机上有配置数据库，那么整个平台就算搭建完成，可以进行测试和游戏了。

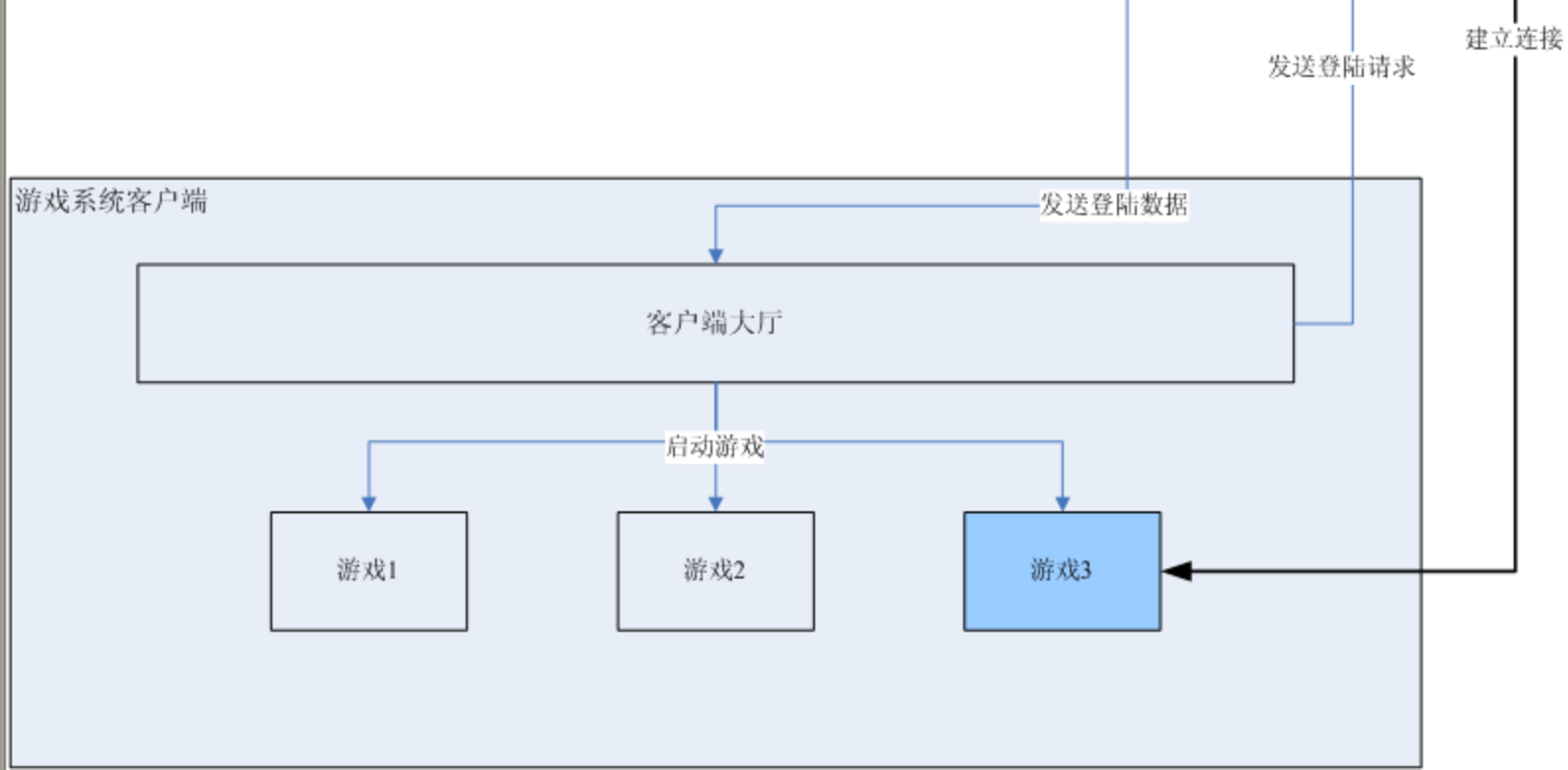
基本结构

数据库记录



游戏系统服务端





服务端结构

读取游戏列表

操作数据库



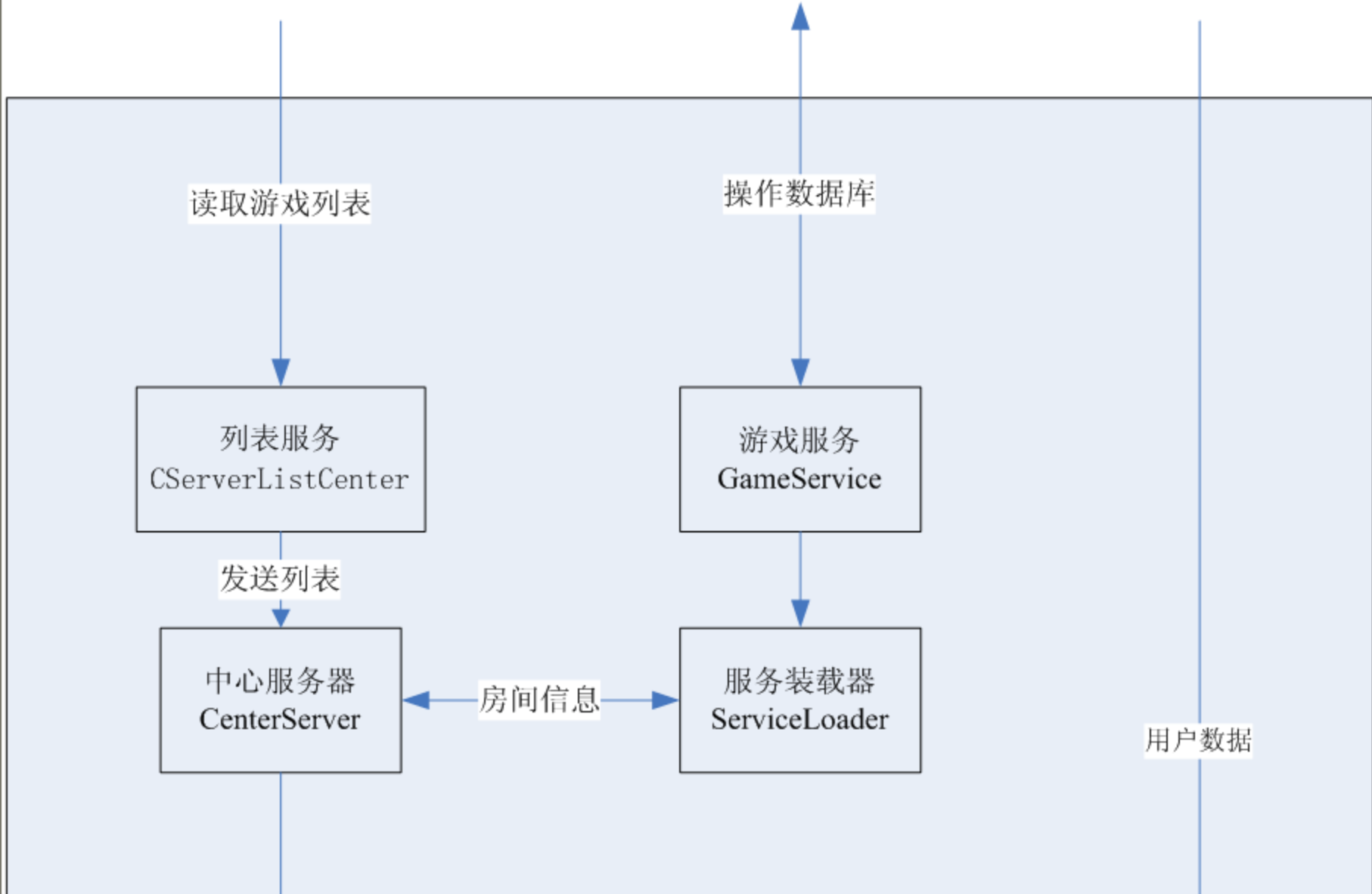
发送列表

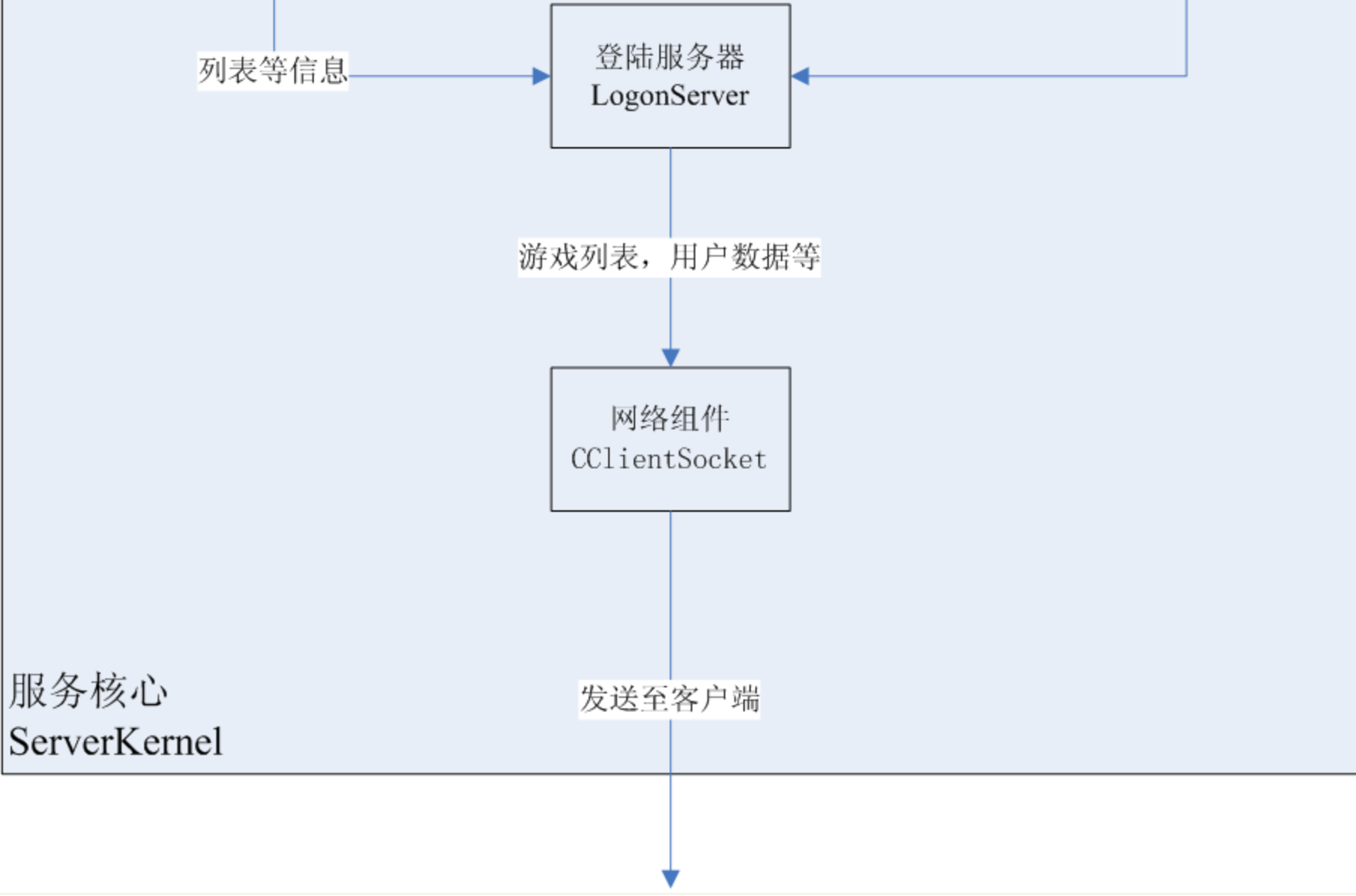


房间信息



用户数据





客户端结构

登陆数据

显示
游戏服务列表
ServerItemView

房间1
RoomViewItem

房间2
RoomViewItem

头像组件
UserFace

下载组件
DownLoadService

游戏等级
GameRankManager

界面控件
SkinControls

表情组件
ClientShare

关系管理
CCompanionManager

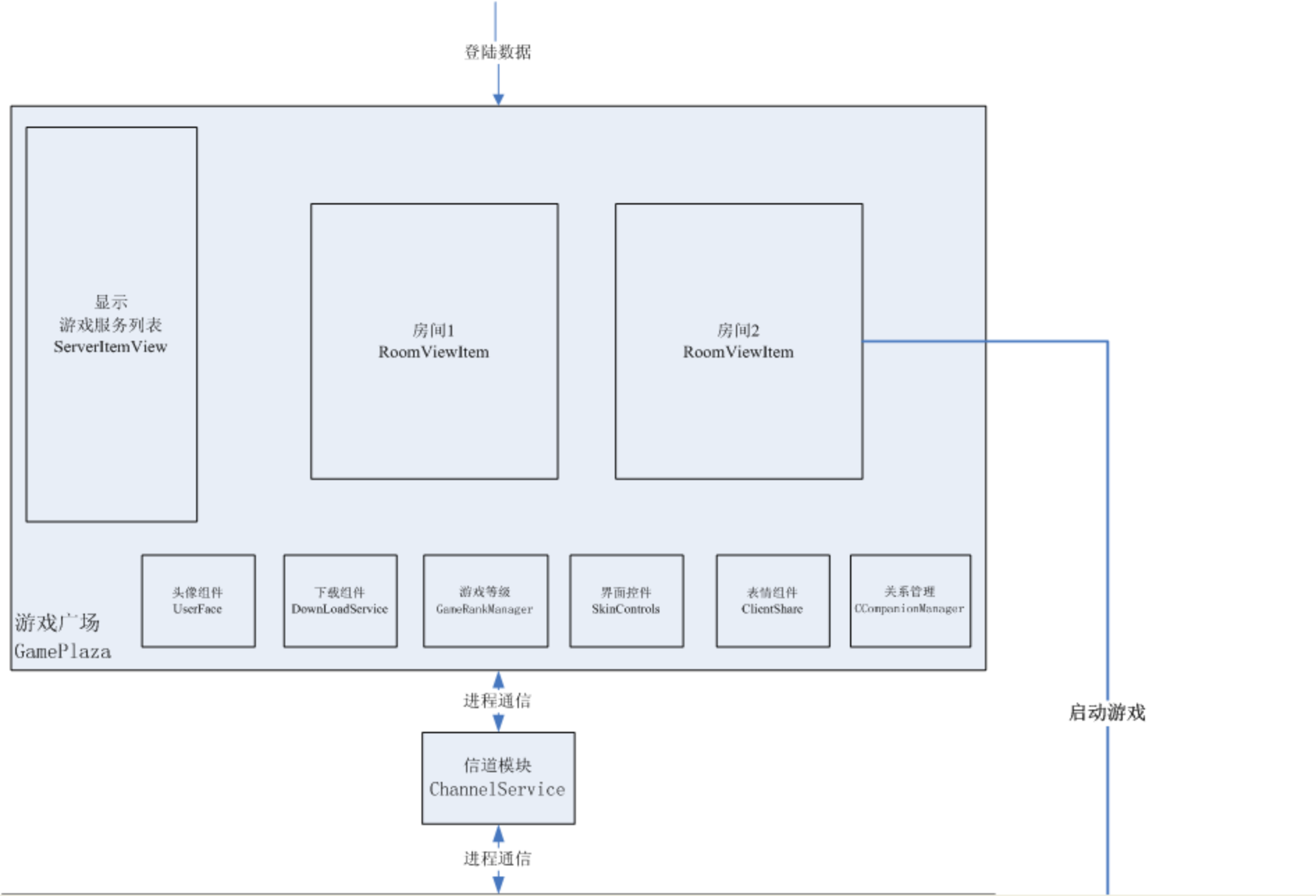
游戏广场
GamePlaza

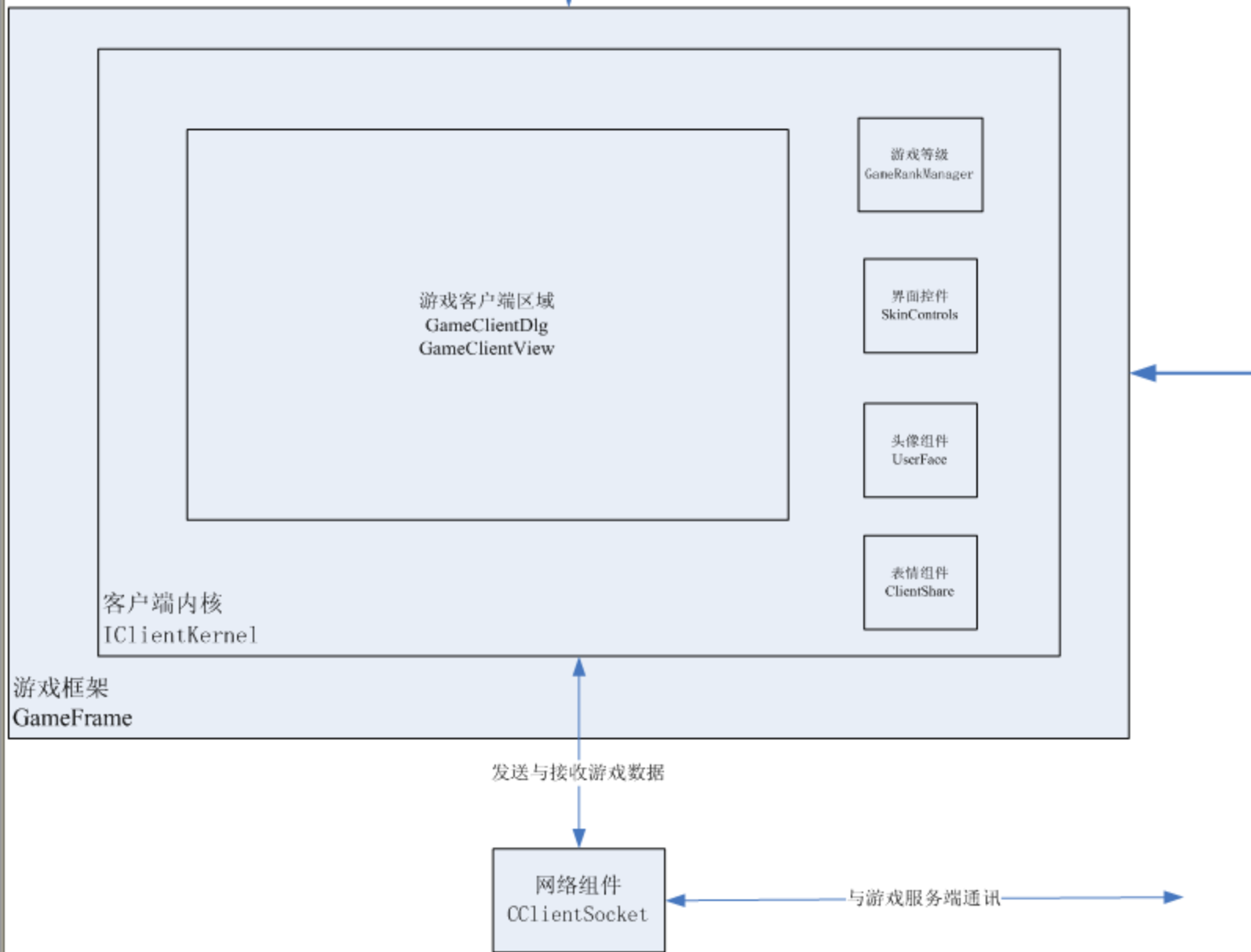
进程通信

信道模块
ChannelService

进程通信

启动游戏





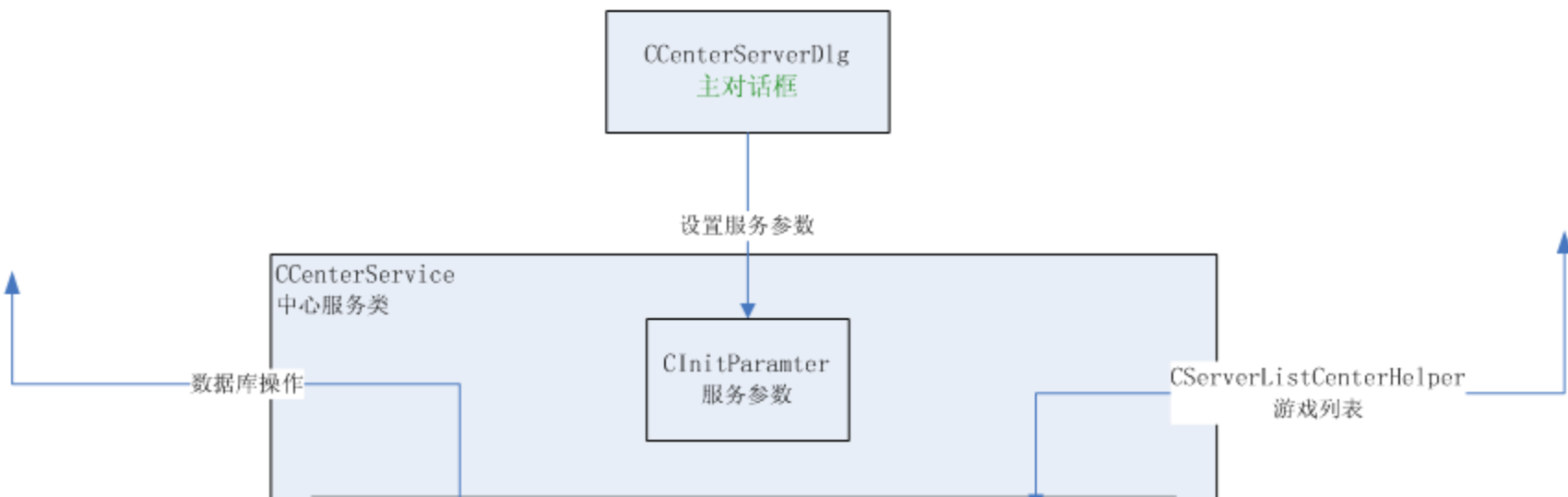
中心服务器

中心服务器工程实现：

通过对话框，设置服务参数。此参数包括数据库名称，地址等。

根据服务参数配置启动中心服务，如果参数不正确则启动失败。

启动成功后，数据库服务和调度服务通过服务引擎发送给ServerKernel核心处理。



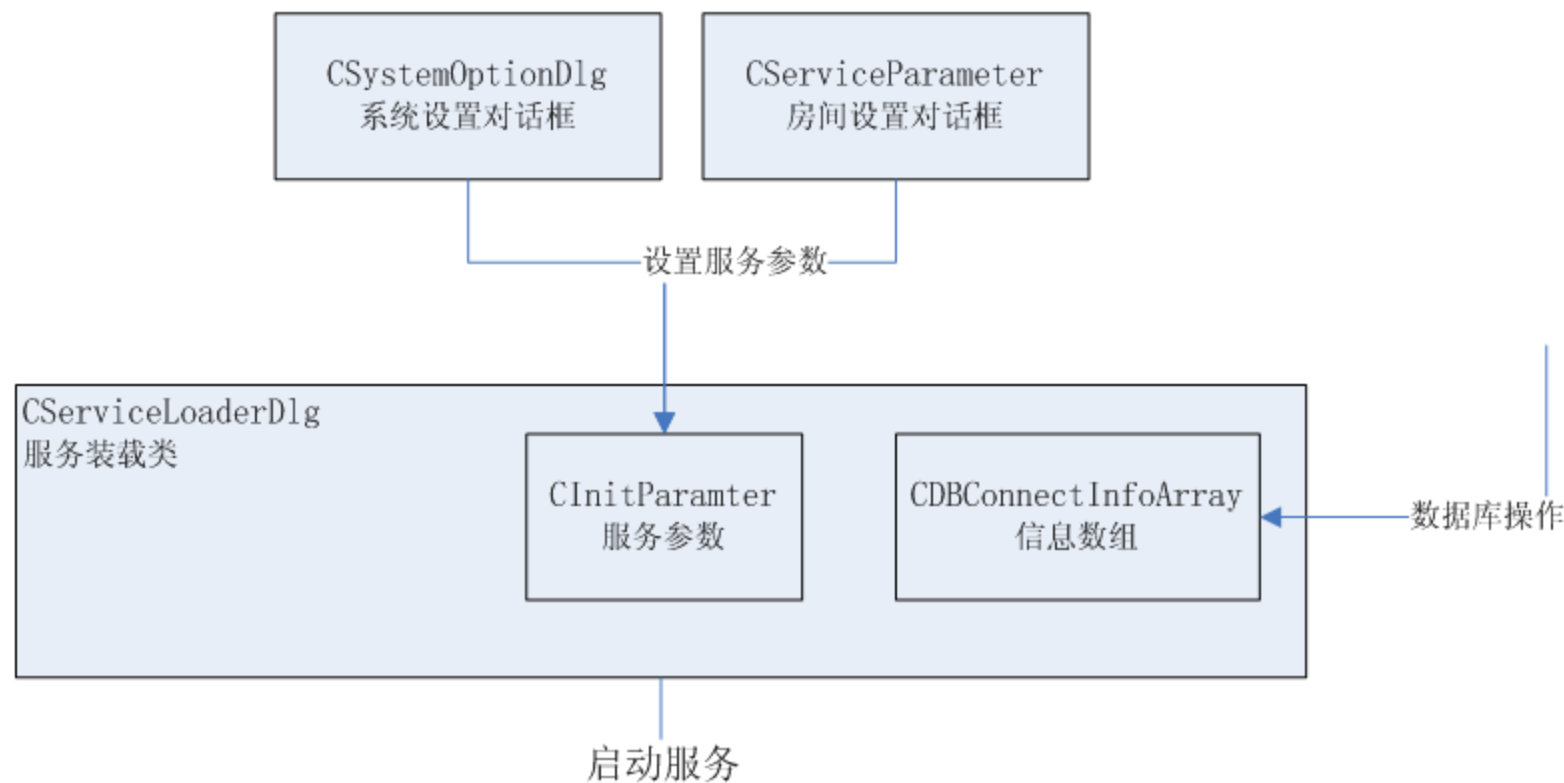


启动服务
发送给Serverkernel处理

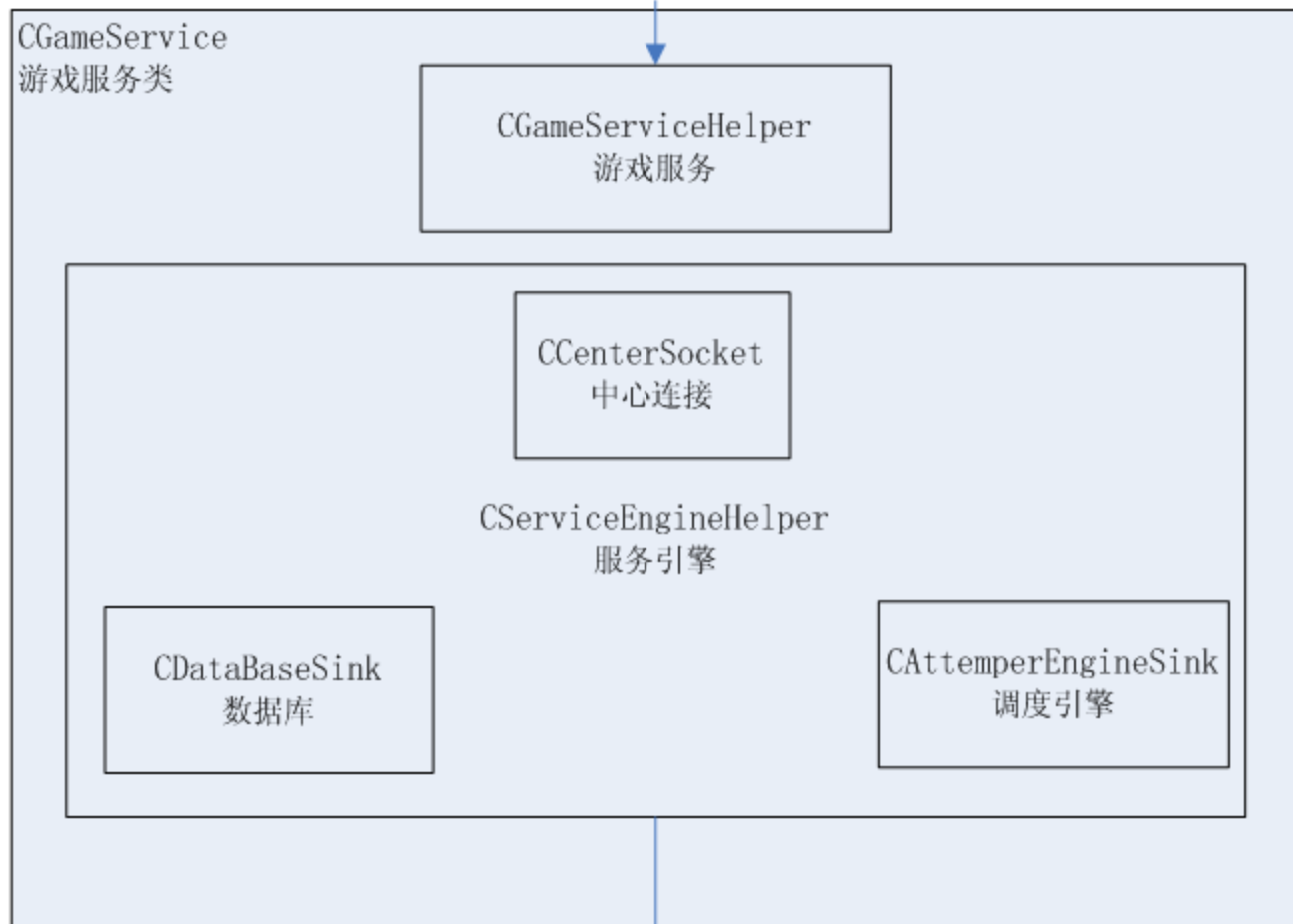


游戏装载机与基本服务

服务装载机工程实现：
通过对话框，设置服务参数。
将服务参数配置发送给游戏服务来启动游戏房间，如果参数不正确则启动失败。
启动成功后，通过 数据库服务和调度服务通过服务引擎发送给ServerKernel核心处理。



配置信息
发送给GameService处理



启动服务
发送给Serverkernel处理

登录服务器

登陆服务器工程实现：

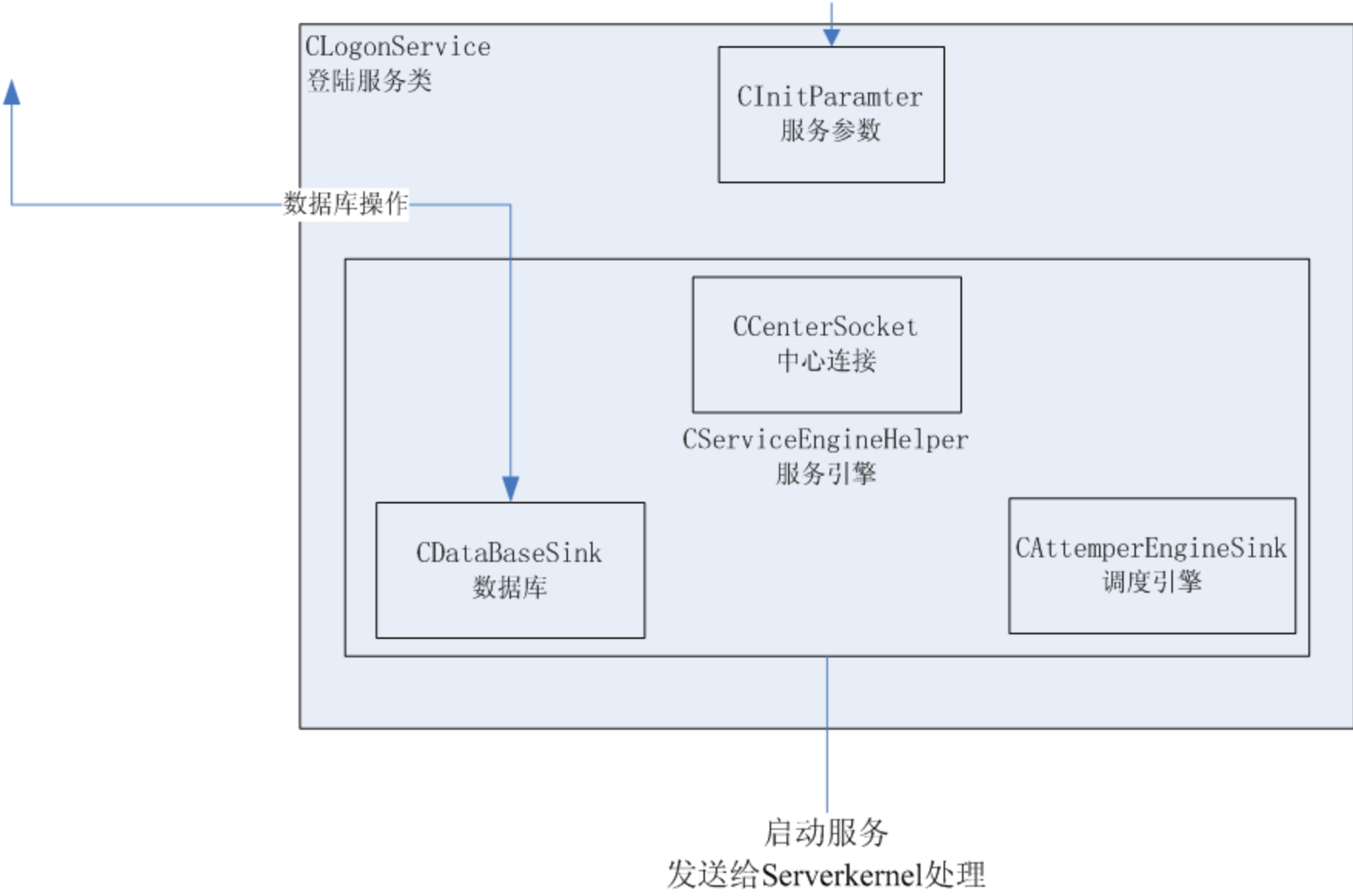
通过对话框，设置服务参数。此参数包括数据库名称，地址等。

根据服务参数配置启动登陆服务，如果参数不正确则启动失败。

启动成功后，数据库服务和调度服务通过服务引擎发送给ServerKernel核心处理。

CSystemOptionDlg
设置对话框

设置服务参数



游戏广场

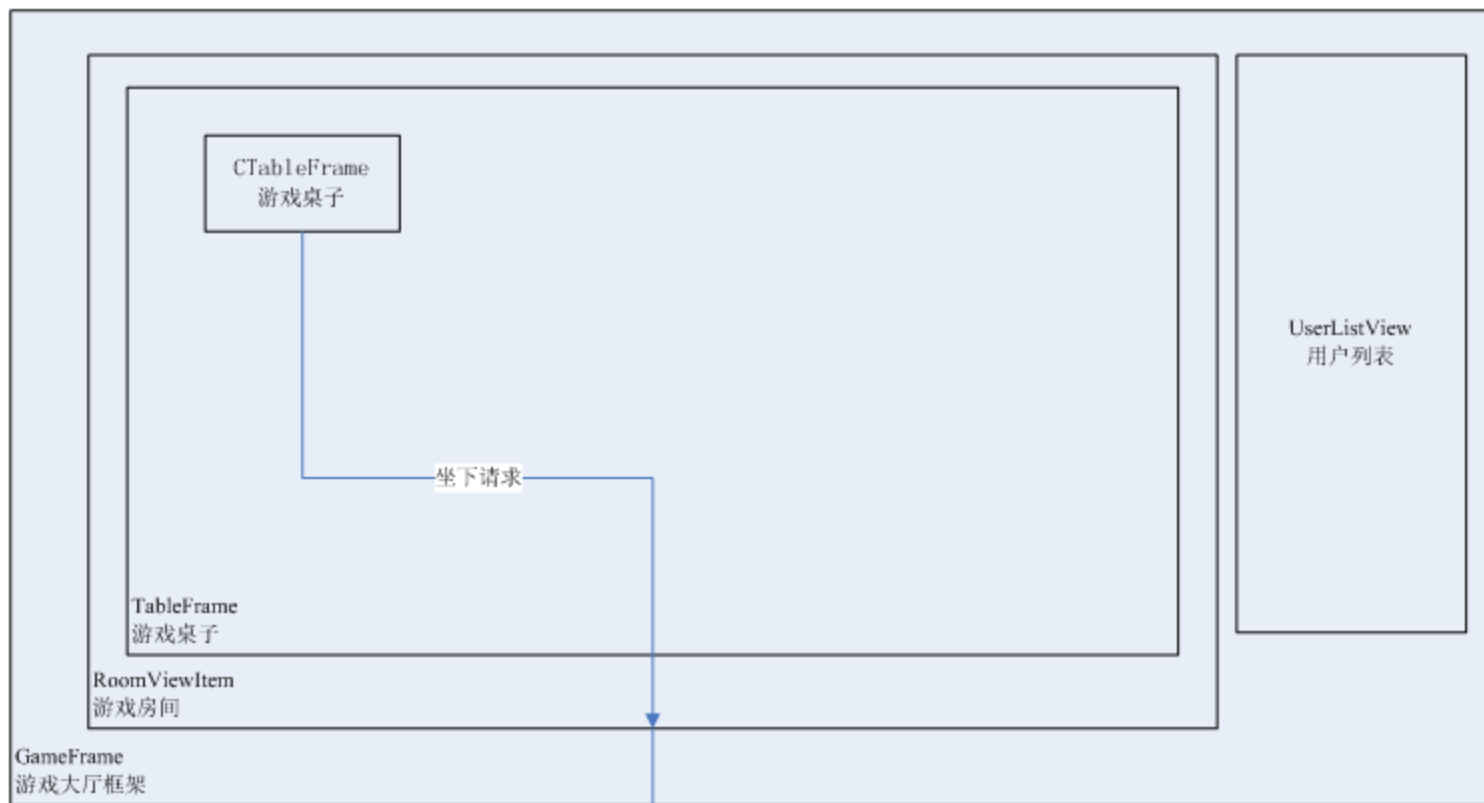
游戏广场工程实现：

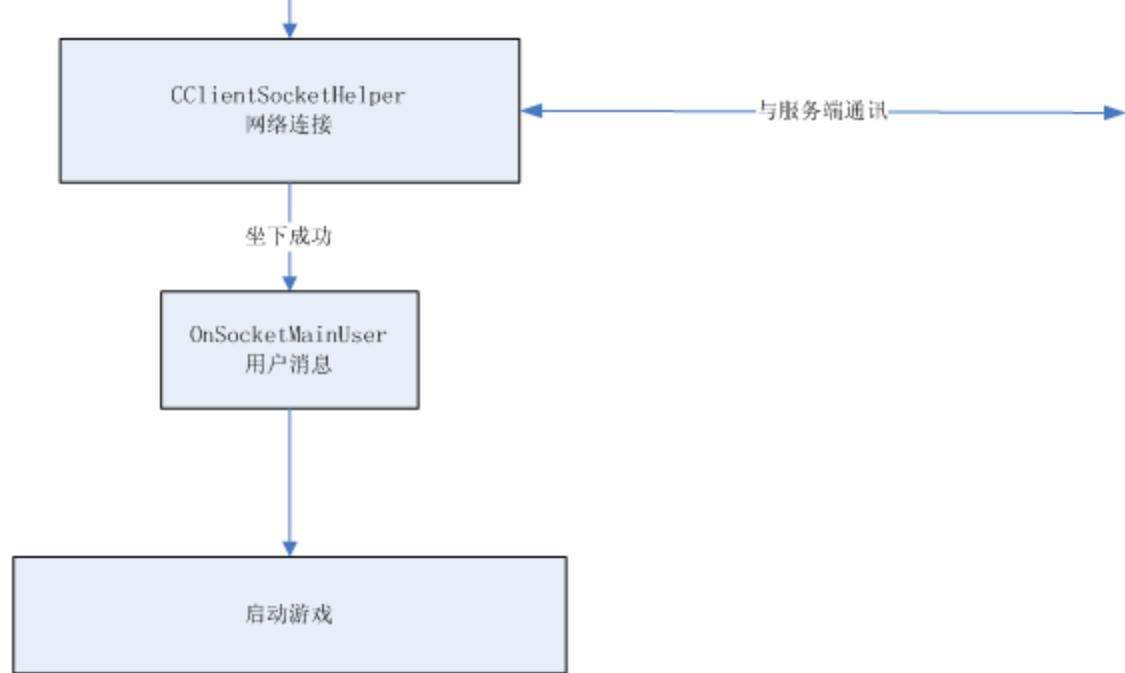
游戏大厅服务，游戏房间服务，游戏启动与关闭，用户管理，状态管理，聊天管理等游戏相关的大厅功能。

下图为进入了具体游戏房间后的大厅结构。

CTableFrame实现了与用户的互动。如响应用户点击椅子等

用户点击椅子后，启动对应的游戏





游戏框架

游戏框架工程实现：

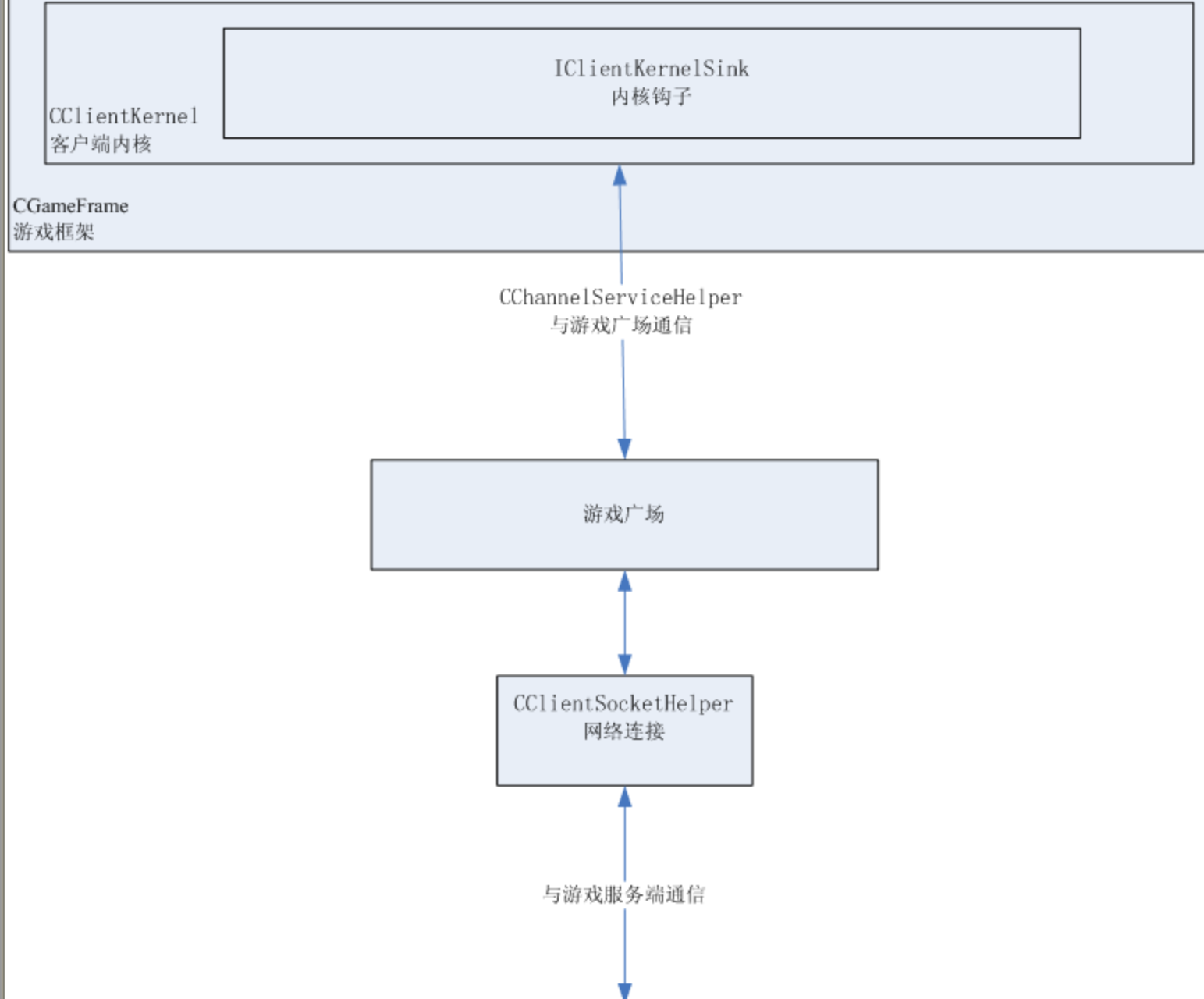
游戏客户端的公共框架以及游戏开发的辅助函数以及类组件，包括游戏视图组件，游戏框架组件，视图模式控制组件，游戏客户端内核组件。

界面由CGameFrameView和CGameFrameControl控制

数据由ClientKernel客户端内核处理

CGameFrameView
框架视图

CGameFrameControl
框架控制视图



标准游戏流程

OnGameSencneMessage
接收空闲场景数据

