# World server 读代码备注

## 代码筛选文件夹内容

Activity

管理活动数据库管理。它读取 activity 数据库 并存储到GW\_ActivityManager管理的容器中。

### Business

交易管理。它的作用是跨区域服务器交换物品。不直接操作角色数据库，通过转发给各区域服务器实现角色操作。

包括拍卖系统 GwAuction

点卡寄卖系统 GwCardTrade

gw\_cmd\_auction.h 是各种操作的消息（指协议，以后不做解释）。

### CastleWar

城战系统。

castlewar\_base.h 是城战中“城”的描述。

castlewar\_net\_define.h 城战的消息定义。

gw\_castlewar.h 是城战中“战”的描述。

gw\_cmd\_castlewar.h 是消息处理的定义。

### Engine/ pack

文件打包处理。应用于客户端。

### Engine/ net

网络模块。将在“新建功能”中详细解释，此处不多说。

### Feod

封地。城战的基础。

### Header Files

World服务器主框架和一些零碎的功能。

gw\_chattransmittal.h 聊天传输

gw\_commandchannel.h 命令注册 （重要！world服务器所有消息处理都要注册后才能使用）

gw\_config.h word服务器配置的一些常量定义例如人物名最大长度。

gw\_database.h 游戏的基础数据

gw\_dbasyncqueue.h 可以多线程使用的异步队列容器

gw\_dungeon.h 地牢副本

gw\_event.h GWEvent事件类 （未使用）

gw\_gift.h 礼物系统（赠送玩家物品）

gw\_lock.h 基于临界区的多线程锁

gw\_logdb.h 把log写入log数据库的系统 const std::string LOGTABLE\_NAME\_BASE = "T\_log\_user\_history";

gw\_loginsession.h 与login server的联系通道

gw\_mailmanager.h 邮件系统 数据库—— fso下 mail表

gw\_nwar.h 国战系统 和城战系统逻辑相似

gw\_prentice.h 师徒系统的 CMasterPrenticeMgr 这个夸区域转发处理 师徒系统具体逻辑在 区域服务器

gw\_server.h 主头文件。主要内容为GWServer 类 具体看项目文档

gw\_sessionmanager.h 通道管理 处理多个通道vector<GWSession> m\_sessions;

LogicExt.h 一些逻辑功能的扩展。（处于某些原因没有写入原功能。而是直接用一个全局类扩展的）

### HeroList

排行榜系统。rt2\_sprintf(str256, "SELECT Name,Level FROM `user` WHERE `Metier`=%d AND `usertype`=0 AND `deleted`=0 ORDER BY `Level` DESC, `EXP` DESC LIMIT 0,%d", METIER\_WARRIOR, m\_data.m\_nHeroCount);这个是逻辑的关键语句。怎样的排行。

### Item

物品系统。将在实现文档中详细说明。

### LineSys

分线系统。重要数据如下：

m\_listLineGroup 服务器组链表

std::map<DWORD, SmartPtr <gw\_Line> > m\_mapLine; 组中服务器表

### MasterList

师徒系统的师傅列表

### Shared Files

服务器客户端通用的文件头定义

ActivityInfo.h 活动相关

auction\_base.h auction\_net\_base.h拍卖系统相关

game\_mail\_shared\_const.h 邮件系统

gw\_protocol.h 协议（重要）

gwt.h /\*\*GameWorldTime class\*/class GWT

lgs\_gws.h 服务器状态和通讯命令的定义。

master\_list\_const.h master\_prentice\_base.h 师徒系统相关

pet\_base.h 宠物系统相关

region\_client.h （重要区域服务器公共定义）

rt1tort2.h 这个主要是md5加密用

server\_config.h 服务器配置

string\_mapping.h 这个是字串容器。从配置表中读入放在这里备用。

### Team

组队系统

### Union

国家系统。