

课程安排，请关注微信公众平台或者官方微博

编程语言：Golang 与 html5

编程工具：Goland 和 HBuilder

预计平均一周左右更新一或二节课程

授人以鱼，不如授人以渔。

大家好，

欢迎来到 字节教育 课程的学习

字节教育官网：www.ByteEdu.Com

腾讯课堂地址：Gopher.ke.qq.Com

技术交流群：221 273 219

微信公众号：Golang 语言社区

微信服务号：Golang 技术社区

目录：

第一季 从零开始搭建游戏服务器.....	2
第一节 课程说明	2
一、公众账号：	2
二、自我 介绍：	3
三、课程目录：	3
四、Go 语言为什么适合游戏服务器开发？	4
五、从事游戏服务器开发需要具备哪些要素？	4
六、学习 零开始搭建框架项目后 可以学习到那些实战要点？	5

第一季 从零开始搭建游戏服务器

第一节 课程说明

一、公众账号：



关键字回复：客服 获取课程助教的微信（助教 MM）

二、自我介绍：

我是彬哥，12 年开始从事游戏服务器开发，参与开发游戏也是不胜枚举：RPG(口袋妖怪)，MMO（多益-起源项目），实时竞技类（擅长）等，目前专职于在线 IT 培训，主要是想把自己点点经验的分享给大家。

三、课程目录：

- 1 课程说明
- 2 从 main 函数开始写，架构如何设计
- 3 增加第三方包（网络），如何选择开源项目的包
- 4 消息定制，游戏服务器有哪几种定制标准？
- 5 消息序列化处理，是不是服务器性能的卡点？
- 6 消息封装函数封装，如何做到项目模块化
- 7 链接结构定制，踩坑高并发下问题
- 8 实际测试消息机制（前端 H5）
- 9 优化数据传输，增加 base64 处理
- 10 日志函数实现，读取配表接口实现
- 11 增加第三包日志系统 Glog
- 12 配置网络端口（外网并非需要）
- 13 功能函数处理
- 14 协程池推荐，但并不增加再框架中

- 15 心跳实现，心跳作用
- 16 超时踢人实现
- 17 cache 使用，高并发下是否可行
- 18 并发安全 map 使用，增加第三方库
- 19 数据库增加
- 20 redis 增加
- 21 总结课程；社区同步服务器 1.02 版本完成

四、Go 语言为什么适合游戏服务器开发？

- 1. Go 语言简单易学（语法层面）
- 2. Go 语言逻辑层可以实现高并发
- 3. 支持 GC 垃圾回收机制
- 4. 部署简单
- 5. 背后生态圈的庞大

五、从事游戏服务器开发需要具备哪些要素？

- 1. 扎实网络基础知识，tcp，udp，kcp;及底层通信方式：IOCP，epoll。
- 2. 数据库相关的只是，mysql 等，游戏公司一般都是 mysql
- 3. 设计模式，单例、工厂等
- 4. 常用架构拓扑图，全球服、区域服等
- 5. 内服务知识，rpc 作为内服务的通信方式

6. 服务器性能检测手段，cpu,内存如何监控
7. 系统知识，常用 linux 命令，部署相关的 shell 脚本编程等

六、学习 零开始搭建框架项目后 可以学习到那些实战要点？

1. Go 语言编码风格（Go 语言编程规范）
2. 框架设计思想，如何实现一个 简单框架的基础搭建方式
3. 游戏服务器高并发下会有那些坑，让学员在后面开发中少走弯路
4. 连接池的使用方式等