**服务器引擎接口文档**

1. **接口列表**

* NetServer 服务器基类，派生类实现网络事件响应方法，直接做业务处理
* NetHost 连接的主机，用于该主机连接上的recv\send\close操作

1. **NetServer**
   1. **类说明**

服务器基类

用户派生，实现自己的业务逻辑，在派生类构造函数中做初始化

* 1. **服务器事件响应回调方法**
* virtual void\* Main(void\* pParam)

服务器启动主业务处理回调方法

服务器业务线程不做任何事情，直接调用此方法，此方法退出，则服务器业务线程退出

※此线程退出，不表示服务器停止，这只是业务线程逻辑，服务器完全可以没有长期运行于后台的业务逻辑，只处理网络消息

触发时机：服务器启动

退出时机：

Stop()被调用后，3s内不自己退出则被强制杀死

IF业务中存在循环，可以使用IsOK()检查是否有Stop()被调用

IF业务中存在线程挂起函数，需要在Stop()调用前自行发送信号唤醒线程正常结束

用户也可以忽略此方法，自己创建管理业务线程

* bool IsOk()

服务器状态检查，仅仅为main()方法中作为循环退出条件使用

服务器Start()后返回true，Stop()后返回false

* virtual void OnConnect(NetHost &host)

virtual void OnConnect(NetHost\* pClient)v1.10版本原型

有新连接进来，业务处理回调方法

参数：

host连接进来的主机

用于数据io和一些其它主机操作，具体参考NetHost类

* virtual void OnCloseConnect(NetHost &host)

virtual void OnCloseConnect(NetHost\* pClient) v1.10版本原型

有连接断开，业务处理回调方法

参数：

host连接断开的主机

用于调用ID()方法，标识断开对象，不必Close()，引擎已经Close()过了，

其它主机操作，具体参考NetHost类

* virtual void OnMsg(NetHost &host)

virtual void OnMsg(NetHost\* pClient) v1.10版本原型

有数据可读，业务处理回调方法

参数：

host有数据可读的主机

用于调用ID()方法，标识断开对象，不必Close()，引擎已经Close()过了，

其它主机操作，具体参考NetHost类

* 1. **服务器方法**
* const char\* Start()

运行服务器

成功返回NULL

失败返回失败原因

* void Stop()

关闭服务器

* void WaitStop()

等待服务器停止

* void SetAverageConnectCount(int count)

设置单个服务器进程可能承载的平均连接数，默认5000

* void SetHeartTime( int nSecond )

设置心跳时间，不设置则，服务器不检查心跳

* void SetIOThreadCount(int nCount)

设置网络IO线程数量，建设设置为CPU数量的1~2倍

* void SetWorkThreadCount(int nCount)

设置工作线程数（即OnConnect OnMsg OnClose的并发数）

* bool Listen(int port)

监听某个端口，可多次调用监听多个端口

* bool Connect(const char \*ip, int port)

连接其它服务，可多次调用连接多个服务

※不要连接自身，引擎未做此测试，可能出现bug

* void BroadcastMsg( int \*recvGroupIDs, int recvCount, char \*msg, int msgsize, int \*filterGroupIDs, int filterCount )

广播消息

向属于recvGroupIDs中任意一组，同时过滤掉属于filterGroupIDs中任意一组的主机，发送消息

配合NetHost::InGroup(),NetHost::OutGroup()使用

参数：

recvGroupIDs 要接收该消息的分组列表

recvCount recvGroupIDs中分组数

msg 消息

msgsize 消息长度

filterGroupIDs 不能接收该消息的分组列表

filterCount filterGroupIDs中分组数

应用场景：

游戏有很多地图，地图有唯一ID，作为分组ID

NetHost1->InGroup(地图ID1) 玩家进入地图1

NetHost2->InGroup(地图ID2) 玩家进入地图2

BroadcastMsg({地图ID1, 地图ID2,}, 2,…)向地图1与地图2中的所有玩家发送消息

例如：

A B C3个主机

A属于 1 2 4

B属于 2 3 5

C属于 1 3 5

D属于 2 3

E属于 3 5

BroadcastMsg( {1,3}, 2, msg, len, {5}, 1 );

向属于分组1或属于分组3,同时不属于分组5的主机发送消息，则AD都会收到消息，BCE被过滤

用户也可以不理会该方法，自己创建管理分组

* void SendMsg( int hostID, char \*msg, int msgsize );

向某主机发送消息

参数：

hosteID 接收方id

msg 消息

msgsize 消息长度

与NetHost::Send()的区别

SendMsg()内部先在连接列表中，加锁查找对象，然后还是调用NetHost::Send()发送消息

在已经得到NetHost对象的情况下，直接NetHost::Send()效率最高，且不存在锁竞争。

* void CloseConnect( int hostID )

关闭与主机的连接

1. **NetHost接口**
   1. **类说明**

网络主机类

表示一个连接上来的主机，私有构造函数，只能由引擎创建，用户使用

该类是一个共享对象类，类似智能指针，所有通过复制产生的NetHost对象共享一个NetConnect指针。

所以不要复制地址与引用，因为引用引用计数不会改变，造成可能访问一个已经被释放的NetConnect指针

错误范例：

NetHost \*pHost = &host;//复制地址，引用计数不会改变

vector<NetHost\*> hostList;

hostList.push\_back(&host);//复制地址，引用计数不会改变

正确范例：

NetHost safeHost = host;//复制对象，引用计数会增加1，在safeHost析构之前，NetConnect指针指向的内存绝对不会被释放

vector<NetHost> hostList;

hostList.push\_back(host);//复制对象，引用计数会增加1，在对象从hostList中删除之前，NetConnect指针指向的内存绝对不会被释放

* 1. **构造/析构函数**
* Private NetHost( bool bIsServer )当前版本(V1.20)中已经删除

私有构造，用户不能自己创建该类对象，由引擎创建

* NetHost()

默认构造函数

* NetHost(const NetHost& obj)

复制构造函数

为了NetConnect指针，引用计数+1

* virtual ~NetHost()

析构函数

为了NetConnect指针，引用计数-1，并在引用计数为0时，释放共享的NetConnect指针

* 1. **方法**
* NetHost& operator=(const NetHost& obj);

复制运算符重载，为了NetConnect指针，引用计数+1

* int ID()

主机唯一标识

※实际就是与该主机连接的SOCKET句柄，但不可直接使用socket相关api来操作该socket的io与close。

因为close时，底层需要做清理工作，如果直接使用socketclose()，则底层可能没机会执行清理工作,造成连接不可用

io操作底层已经使用io缓冲管理，直接使用api io将跳过io缓冲管理，且会与底层io并发，将导致数据错乱

* uint32 GetLength()

取得已经到达数据长度

* bool Recv(unsigned char\* pMsg, unsigned short uLength, bool bClearCache = true )

从接收缓冲中读数据

参数：

pMsg 消息保存接收的数据

uLength 想要接收的长度

bClearCache 是否将接收到的数据从缓存中清除，true删除，false保留

比如报文格式：2byte内容长度+报文内容

OnMsg()内接收逻辑如下

1.Recv(msg, 2, true);

2.解析msg得到内容长度，假设为256

3.Recv(msg, 256, true)

…

如果3.这里返回false，表示实际到达数据<256，不够读取

这时，用户有2种选择

选择1：

循环执行Recv 直到成功，如果不sleep，CPU直接100%，如果sleep，响应效率降低

选择2：

将256保存下来，直接return退出OnMsg，下次OnMsg触发时，再尝试Recv

优点，没有sleep,不吃CPU

缺点：用户代码难以组织，用户需要为所有连接维护一个int变量保存接收长度，也就是用户需要自己维护一个列表，在连接断开时，要从列表删除，工作繁杂

传递false到bClearCache，解决上面的问题

1.Recv(msg, 2, false);

2.解析msg得到内容长度，假设为256

3.Recv(msg, 256+2, true)//整个报文长度是256+2

如果Recv成功，直接处理

如果Recv失败，表示到达数据不够，因为1.哪里传递了false，报文长度信息不会从接收缓冲中删除，所以，用户可以直接return退出OnMsg,下次OnMsg触发时，还可以从连接上读到报文内容长度信息

返回值：

数据不够，直接返回false

无需阻塞模式，引擎已经替用户处理好消息等待，消息到达时会有OnMsg被触发

* bool Send(const unsigned char\* pMsg, unsigned short uLength);

发送数据

返回值：

当连接无效时，返回false

* void Close()

关闭连接

* void Hold()当前版本(V1.20)中已经删除，被复制构造与析构取代，自动化管理引用计数与共享指针的释放

保持对象，使用完，必须Free()

用户在OnConnect OnMsg OnClose时候有机会得到该主机的指针

退出以上方法后，指针就可能被引擎释放。

但客户有可能需要保存该指针，在自己的业务使用，那么每次保存该指针，都必须Hold一次，让引擎知道有一个线程在访问该指针，每用完必须Free一次，相当于智能指针引用计数的概念

※使用案例

案例1

OnConnect(NetHost \*pClient)

{

pClient->hold()

pClient->send()

pClient->free()

接口说明说了，pClient在回调退出前，绝对安全，底层不会释放，hold free并不会引起错误，但不需要

}

案例2

OnConnect(NetHost \*pClient)

{

连接建立，保存指针到map中，在业务处理中需要向该主机发送消息（转发、某玩家攻击该玩家等情况）时，使用

pClient->hold()

Lock map

Map.insert(pClient->ID(),pClient);//这里pClient被保存了1次，hold了1次

unlock map

}

OnCloseConnect (NetHost \*pClient)

{

连接断开，指针没有用了，从map删除，并free

Lock map

pClient->free()

map.del(pClient->ID()) // pClient，从map删除， 1次hold了，free1次

unlock map

}

在以上前提下

错误方式1

OnMsg(NetHost \*pClient)

{

攻击主机id 为1的玩家

Lock map

NetHost \*otherHost = map.find(1)//这里第2次保存，没有hold， 还是1次

Unlock

使用otherHost，通知玩家受到攻击//如果这时玩家1正好退出游戏，并发生线程切换进入OnCloseConnect，指针被free

2种情况

1. 底层定时器检查指针状态的时间未到达，指针不会被释放，线程切换回OnMsg，发送通知，返回连接已断开，安全退出onMsg
2. 底层定时器正好到达检查时间点，发现指针的访问计数归0，将删除指针。otherHost变为野指针，线程切换回OnMsg，发送受到攻击通知时，访问野指针，系统崩溃

}

错误方式2

OnMsg(NetHost \*pClient)

{

攻击主机id 为1的玩家

Lock map

NetHost \*otherHost = map.find(1)//这里第2次保存，没有hold， 还是1次

Unlock

otherHost->hold()错误，情况同上，可能在hold时，已经是野指针

使用otherHost，通知玩家受到攻击

otherHost->free()

}

正确方式1

OnMsg(NetHost \*pClient)

{

攻击主机id 为1的玩家

Lock map

NetHost \*otherHost = map.find(1)//这里第2次保存，没有hold， 还是1次

使用otherHost，通知玩家受到攻击，即使线程切换到free线程，因为lock，free线程会被挂起，等待这里unlock，底层不会释放，安全

Unlock

退出OnMsg

}

正确方式2

OnMsg(NetHost \*pClient)

{

攻击主机id 为1的玩家

Lock map

NetHost \*otherHost = map.find(1)//这里第2次保存，没有hold， 还是1次

otherHost->hold()，同上在unlock之前，free线程不可能执行，底层不可能释放，

Unlock

使用otherHost，通知玩家受到攻击，已经hold2次，即使线程切换到free线程，访问计数还是大于1，底层不会释放，安全

otherHost->free()//使用完毕，释放访问，退出OnMsg

}

* void Free()当前版本(V1.20)中已经删除

释放对象

在完全不访问该指针后，Free()次数必须与Hold()相同，否则底层永远不释放该指针。

* bool IsServer()

主机类型是一个服务

NetServer调用Connect连接到一个服务器时，产生的NetHost是指向一个服务主机的，该方法返回true，否则返回false

* void InGroup( int groupID )

放入某分组，同一个主机可多次调用该方法，放入多个分组

与NetEngine::BroadcastMsg偶合

* void OutGroup( int groupID )

从某分组删除

与NetEngine::BroadcastMsg偶合