# **游戏服务器之多进程架构通信**

游戏服务器有时需要分多个进程来处理各种负载，多个进程之间的连接处理就相对复杂了，下面就和大家介绍下游戏服务器中的多进程架构通信。

**1、服务器进程类型**

（1）登陆服务器

创建账号，检验角色账号，选择和获取并返回网关信息。

（2）网关服务器

创建角色，转发消息。会有网关角色，和相关的屏信息，用于广播。

（3）场景服务器

处理场景（分线或不分线的）、副本的游戏逻辑。

（4）社会关系服务器

处理社交相关的全区的逻辑。

（5）数据库服务

存取数据。

（6）中心服务器

处理内部服务器之间的消息转发，和某些转发流程控制。

（7）其他服务器

还有些日志服务器、连接php（gm）服务器、跨服战服务器、聊天服务器等。

**2、进程内的网络相关线程类型**

进程内的网络相关线程类型(不包括主线程和逻辑线程),处理进程间通信需要处理的连接的数据发送和接收。

<1>被动连接相关

被动连接线程池

(1)验证线程

    （1-1）检查验证超时、验证发来消息的服务器id和服务器ip（服务器之间，依靠中心服务器发来的依赖服务器列表）

    （1-2）验证账号和临时id和账号（客户端登陆和重登陆）

    （1-3）验证epoll接收是否有错误，验证客户端的唯一性，超时就放到回收线程

(2)同步线程

    （2-1）网关发消息删除中心服务器登陆会话

    （2-2）中心服务器读数据库检查其他服务器连接的合法性

    （2-3）发送测试消息到对端

(3)网络接收发送线程

    负责发送和接收数据(多线程，数量需要配置，每条线程处理的连接数需要是动态增长的)

(4)回收线程

    回收连接

<2>主动连接相关

(1)主动连接线程

    根据进程需要主动连接别的进程来增加。

    如场景进程需要主动连接中心服务器、社会关系服务器、网关服务器、日志服务器、数据库服务器，所以分别各自要另起连接线程。

(2)主动连接线程池

    (2-1)连接测试线程

    测试连接是否正常

(2-2)验证线程

(2-3)网络处理线程

    负责发送和接收数据(多线程，数量需要配置，每条线程处理的连接数需要是动态增长的)

**3、进程间的连接图**

