# 详细说明

压缩包的说明有人觉得不够详细，所以这里补充一个

这个项目分三部分，其中两个为服务器，一个是客户端，第一部分是WAMP服务器，这个搜索下载就可以安装，其中的php文件和sql文件，就是自己编写的服务器文件，第二部分是socket服务器，card\_server,是c#编写的socket服务器，最后是card客户端，这个客户端是最后玩家下载源码，客户端既可以发web请求，也可以发socket请求

为什么服务器要分三部分呢，那是因为单单只使用web请求，是有局限性的，因为web请只有一种形式，就是客户端发起请求，然后服务器响应返回请求，还有其他形式web是没有的

那有什么形式是web没有的，举个例子，我们在游戏中，前进了一步，因为是在线游戏，你前进了一步，所有玩家在屏幕上肯定也是看到你前进了一步，所有人要同步，所以，你要把这个信息发给服务器，然后服务器把这个消息群发给所有人，这就是必须由socket服务器来完成

接着讲下代码中，最重要的几个要点，web服务器使用一个php框架写的，主要用来读取和存储在mysql数据库中的数据，这个无需多数，你要会这个框架，那么重要的就是两个c#编写的类，这里简要说说他们的作用

第一个card\_server的Information类，这个opneserver运行以后，开始等待玩家连接，玩家首次连接成功以后，会保存一个socket，存到list，然后把这个socket的索引以json的形式，返回一个link作为连接代号，发送给客户端

第二个是客户端的Information类，客户端尝试连接服务器，成功后，会接收到一个json

接着就是服务器和客户端都有的json解析函数，把json解析成键值对，并存到list里，客户端收到了第一个连接返回的json，会把link保存起来，以后每次发消息，都要这个link识别客户端，之后服务器和客户端都开始监听双方发来的消息

最后就是客户端会多一个webrequuest用来请求php的web数据