|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 机器名称 | 配置 | 数量 | 系统 |  |
| 游戏服务器 | 8核CPU，16GB内存，100GB硬盘，20Mbps带宽 | 2 | Windows Server2012 |  |
| 数据库 | 8核CPU，16GB内存，100GB硬盘，5Mbps带宽 | 1 | Linux Centos7 |  |
| 数据统计后台 | 2核CPU，4GB内存，100GB硬盘，5Mbps带宽 | 1 | Linux Centos7 |  |

**安装软件环境：**

mkdir /data

#安装redis

cd /usr/src  
wget [http://download.redis.io/releases/redis-3.2.9.tar.gz](http://192.168.0.209:3000/%22http:/download.redis.io/releases/redis-3.0.6.tar.gz/%22)  
tar -xvf redis-3.2.9.tar.gz  
cd redis-3.2.9  
make && make install

#安装 rz sz（安装完这个就能使用rz和sz命令了）

yum install -y lrzsz

#安装mysql

wget [http://repo.mysql.com/mysql-community-release-el7-5.noarch.rpm](http://192.168.0.209:3000/%22http:/repo.mysql.com/mysql-community-release-el7-5.noarch.rpm/%22)  
sudo rpm -ivh mysql-community-release-el7-5.noarch.rpm

yum install -y mysql  
yum install -y mysql-server

#如果安装出现问题可以移除掉

#yum remove mysql mysql-server mysql-libs compat-mysql51

#rm -rf /var/lib/mysql

#rm /etc/my.cnf

#启动mysql服务器

service mysqld start

#mysql局域网访问

grant all privileges on \*.\* to dbuser@"%" identified by 'dbuser' with grant option;    
flush privileges;

上面的脚本会安装mono环境，svn，redis，mysql，并开启mysql，如果需要单独进行安装，请选择其中的某些运行

**准备支付数据库**

在安装环境的文档中，已经安装好mysql server，进入mysql，然后运行 Pay/bin/Config/paydb.sql（这个文件在支付代码仓库中），运行前，**根据数据库是不是要配置成本地修改最后三行**，运行结束后，数据库的环境就好了

Server=192.168.1.10;UserId=dbuser;Password=dbuser;Database=paydb

            （数据内网地址）

**开服步骤：**

* 在需要部署的服务器分支的 **Config.Production** 文件夹中配置需要部署的服务器配置（主要修改**server.config, NLog.config, db.config**)
* 确认代码版本
* 确认客户端svn中的服务器表格版本
* 使用Jinkins生成服务器可执行文件
* 从共享盘复制服务器到各个服务器物理机上
* 修改不同机器上的Launch.sh 启动服务器脚本（根据机器，选择不同的server启动不同的进程，如果是最终使用的服务器，把--debug去掉，测试服不用）
* 运行 **sh Launch.sh** 启动服务器
* 启动后检查**logs/Warn** 下的日志，没有持续出现log，说明服务器启动完成
* 启动客户端进行测试

server.config使用工具生成即可 ( Reids的地址如果要配成云，需要将配置写成：IP:port:实例Id:密码  Example:  10.66.110.126:6379:crs-qvr5sjr5:123456 ）  
NLog.config原型可以使用，根据需求，修改是否需要打开Info日志和其他特殊日志即可  
db.config需要修改mysql服务器的地址

如果开启httplistener异常 需要如下步骤

以管理员权限运行cmd，输入:

netsh http add urlacl url=http://+:8888/ user=Administrator

**部署支付服务器（需要mono和mysql server）：**

* 确认支付服务器代码分支的代码
* 编译代码生成支付服务器
* 将bin压缩后传到相应的服务器上
* 修改**bin/Config/paydb.config** （同上）和 **server.config** （server 根据渠道进行选择，可以多选）
* 解压后使用 **nohup mono StartServer.exe&** 启动服务器
* 启动后检查日志

Paydb connected!!  
MintyServer started!

出现Paydb connected!! 说明数据库连接成功  
后面应该出现所有在server.config配置的支付渠道连接成功的日志  
则说明服务器启动完成

**日志收集和数据统计（这个服务必须和GameMaster部署在同一台机器上，GameMaster要查询收集的日志，数据统计也部署在这台机器上）**

**日志收集**

在服务器代码的目录下，有LogReceiver工程，编译出来LogReceiver.exe即是日志收集程序（一般和服务器程序放在一起，这个功能基本不用修改）。  
在GameMaster所在的服务器启动GameMaster以后，启动LogReceiver.exe即可  
nohup mono LogReceiver.exe&  
如果需要日志收集功能，需要在NLog.config中配置一个target

<extensions>   
    <add assembly="LogListener"/>   
</extensions>

<target xsi:type="SimpleNetwork" name="remote" address="[tcp://192.168.1.124:4505](http://192.168.0.209:3000/%22tcp:/192.168.1.124:4505/%22)" layout="${message} ${[callsite:fileName=true](http://192.168.0.209:3000/%22http:/callsitefileName=true/%22)} "/>

端口是4505，其他配置和NLog的配置一致

收集Logger一般需要包含**Statistics,** **Operation.\*, RechargeLogger**

**数据统计**

首先编译统计工具，在Tools/StatisticsLog 下，将编译好的bin/Release压缩后复制到 /data/Statistics 下,

在服务器有人登陆后，运行**/usr/bin/mono /data/Server/Statistics/Release/StatisticsLog.exe /data/Server/logs /data/Server/Statistics**

然后在**/data/Server/Statistics**下查看Analyse.2016-xx-xx.json即可

将下面一行通过命令 **crontab -e** 加入系统的定时任务重，每天凌晨4点会自动进行数据统计分析

**1 4 \* \* \* /usr/bin/mono /data/Server/Statistics/Release/StatisticsLog.exe /data/Server/logs /data/Server/Statistics > /dev/null 2>&1 &**