目录：介绍技术架构、协议、设计

## Socket拆包和解包

我们是采用TCP协议的Socket，TCP是个"流"协议,所谓流,就是没有界限的一串数据.但一般通讯程序开发是需要定义一个个相互独立的数据包的,比如用于登陆的数据包,用于注销的数据包.所以要进行拆包和解包。

问题：

一、服务端可以收到一个或者多个客户端来的数据

S

C2

C2

C1

二、每个客户端来的数据可能不是完整的数据包

D1(ABC)

D2(ABC)

D1(AB)

D1(C)D2(ABC)

Client

D1(ABC)D2(A)

D2(BC)

D1(ABC)

D1(ABC)D2(ABC)

Server

D2(ABC)

解决思路：

1. 客户端在发生数据时，每个数据包就加上一个包头；
2. 服务器在收到客户端来的数据时，添加客户端唯一标识，把数据放入一个队列Queue；
3. 从队列取出一个数据，根据客户端唯一标识查询Map；
4. 如果有，先添加到Buf，然后在更新之前保存信息处理新数据, 否则，直接添加数据，进行处理；
5. 如果有剩余的信息，则更新到Map；
6. 重复3,4,5处理队列里面的数据，直到队列为空。

解决问题一：



解决问题二:

