

10 PRINT "Hello World!" Windows_trunk_cluster_client_configuration 20 GOTO 10

В данном разделе описан процесс создания предусловий для проведения целевого тестирования сервисов сервер кластера. Дабы представлять себе о чем идет речь, когда произносятся слова "сервер кластер"/"соц.сервер"/"pvx сервер" - можно полистать архитектуру.

- 1. Поднимаем локальный server-cluster.
 - 1.1. Установка соц.сервера.
 - 1.1.1. Установить Python
 - 1.1.2. Установить необходимые библиотеки для питона.
 - 1.1.3. Database
 - 1.2. Установка pvx сервера.
 - 1.3. Настраиваем кластер для работы удаленно.
 - 1.3.1. Настройки pvx
 - 1.3.2. Настройки Social
 - 1.4. Запуск кластера.
 - 1.4.1. Запуск/остановка соц.сервера.
 - 1.4.2. Запуск/остановка pvx сервера.
 - 1.5. Обновление кластера.
- 2. Грузим клиентскую часть.
 - 2.1. Быстро, но разово.
 - 2.2. Немного помучиться, но навсегда.
- 3. Полезная информация.
 - 3.1. Просмотр логов
 - 3.2. Из практики

1. Поднимаем локальный server-cluster.

Создаем каталог **server**, в нем создаем 2 подкаталога: **pvx** и **social**

На папку **pvx** создаем SVN checkout https://svn.nivalnetwork.com/pw_publish/trunk/Server/PvX

На папку **social** создаем SVN checkout https://svn.nivalnetwork.com/pw_lobby/trunk/SocialServer

Серверные настройки https://svn.nivalnetwork.com/pw_cluster_configs

Для их установки: запускаем pvx\Bin\setupCluster.cmd с параметром "имя папки с конфигом из репозитория", который выкачивает настройки, после чего запускаем кластер.

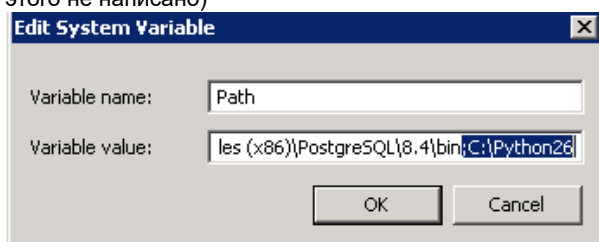
 Папки не возбраняется называть по-своему - главное не путаться.


1.1. Установка соц.сервера.

1.1.1. Установить Python

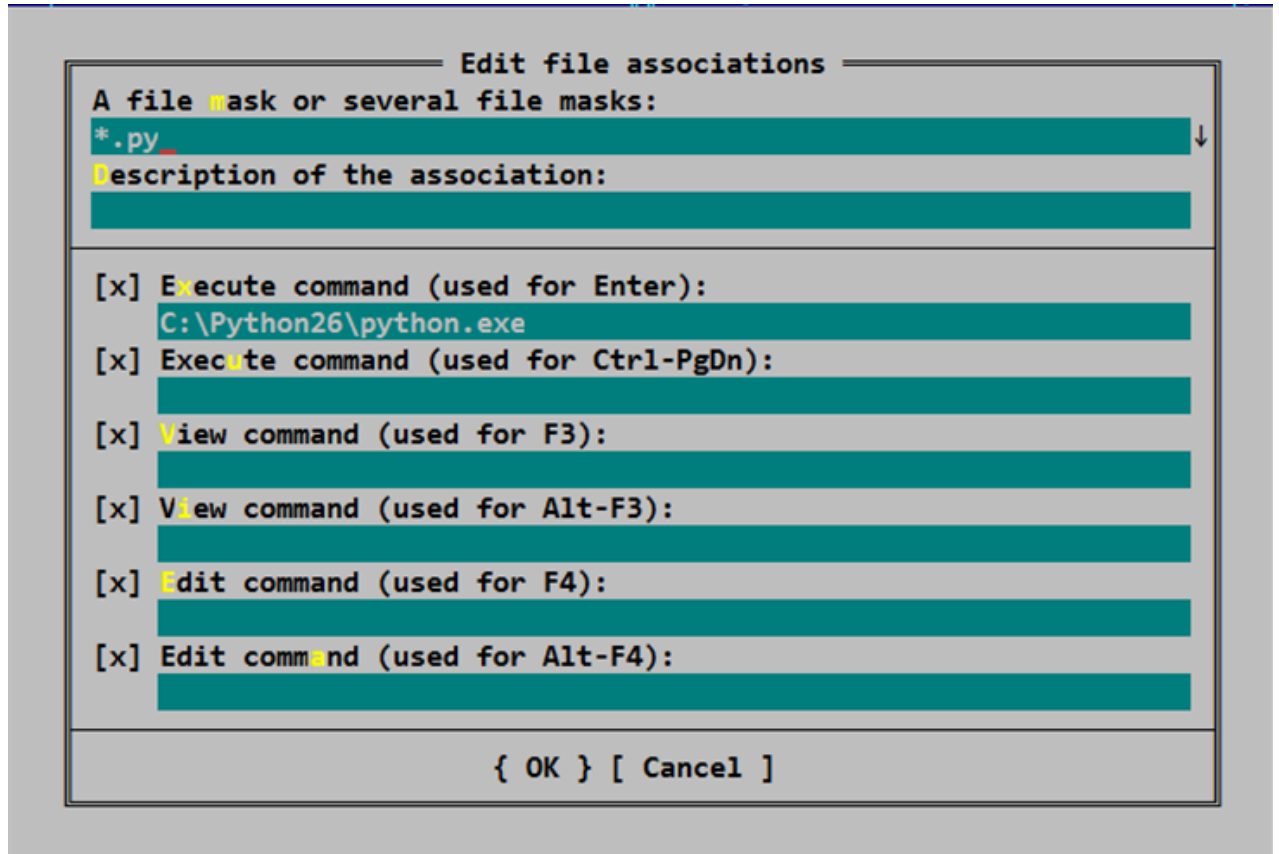
(рекомендуемая версия 2.6.*) <http://www.python.org/ftp/python/2.6.6/python-2.6.6.msi>

- Зайти в **Панель Управления** -> **Система**, нажать на вкладке **Дополнительно**, а затем на кнопку **Переменные среды** внизу этой вкладки.
Окно переменные среды разделено на 2 части: **Переменные среды пользователя** и **Системные переменные**. В **Системных переменных** находим **Path**, нажимаем **edit** и дописываем в **variable value** ";C:\Python26" (если там этого не написано)



- Сразу прописать ассоциации в Far (если нет - можно взять тут - открыть Far
- нажать F9
- выбрать раздел Commands
- выбрать File associations

- нажать Ins
- добавляем:



- Ок.

1.1.2. Установить необходимые библиотеки для питона.

- PyCURL: SocialServer/vendor/win32/pycurl-ssl-7.19.0.win32-py2.6.exe
- MySQLdb: SocialServer/vendor/win32/MySQL-python-1.2.3c1.win32-py2.6.exe
- pymongo: идем в SocialServer/vendor/pymongo-src-1.10/ и запускаем через командную строку

```
python setup.py install
```

- suds: ставим SocialServer/vendor/suds/setuptools-0.6c11.win32-py2.6.exe, затем кликаем ПКМ на SocialServer/vendor/suds/suds-0.4-py2.6.egg и выбираем "открывать с помощью \Python26\Scripts\easy_install.exe"
- thrift: ставим /vendor/win32/Thrift-0.6.1.win32-py2.6.exe
- ujson: идем в /vendor/ujson-1.33/, запускаем через командную строку "python setup.py install". Если под виндой не получается забилдить ujson (там требуется C++ компилятор), можно попробовать подложить готовые pyd/egg из /vendor/ujson-1.33/_site_packages.win32 в /Python26/Lib/site-packages
- чтобы корректно стартовал сервис Events, нужно установить argparse-1.2.1. для чего идем в Social\tests\SocialTestClient\vendor\argparse-1.2.1\ и запускаем через командную строку: "python setup.py install"
- ? устанавливаем /SocialServer/vendor/leporo-tornado-redis-e0fc1f3/setup.py через "python setup.py install"

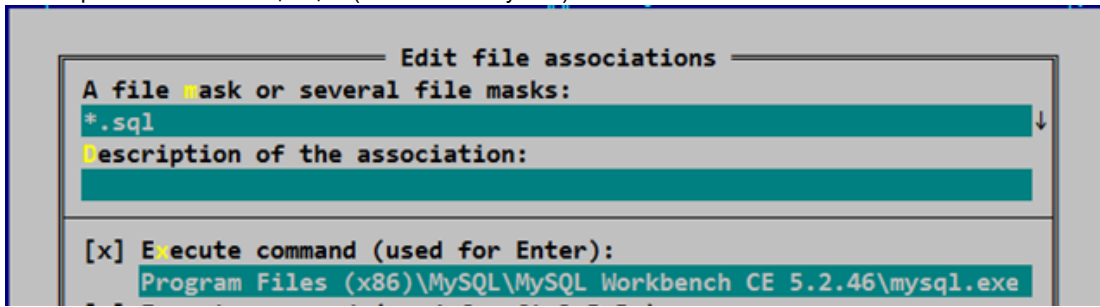
1.1.3. Database

Предварительно в Windows проверяем наличие Microsoft NET. Framework 4, если не установлен - нам сюда [здесь](#)

- Установить MySQL Server (стандартный, бесплатный, Community Server) <http://mysql.com/downloads/mysql/> и mysql workbench

Пароль для root пользователя mysql - nivalsql (если разворачиваем локально или на удаленной машине только для себя - можно придумать свой)

В Far прописываем ассоциации (аналогично Python):



- Переходим в каталог C:\Program Files\MySQL\MySQL Server...\bin и создаем базы:

pw1 и pw2

```
mysql -u root -p < c:/server/social/tools/pw_12_full.sql
```

pw_mirror

```
mysql -u root -p < c:/server/social/tools/pw_mirror_full.sql
```

pw_stat

```
mysql -u root -p < c:/server/social/tools/pw_stat_full.sql
```

se1

```
mysql -u root -p < c:/server/social/tools/pw_exchange.sql
```

1.2. Установка pvx сервера.

Делаем svn update папки pvx и запускаем server\pvx\bin\update.cmd.

1.3. Настраиваем кластер для работы удаленно.

Имеется в виду ситуация, когда кластер развернут удаленно, а входить будем со своей локальной машины.

IP машинки, где развернут кластер для примера будем считать 192.168.0.1 (Можно и имя машины, типа pwtest1.nivalnetwork.com, но лично я не люблю быть привязанным к работе DNS сервиса)

Далее везде, где увидите 192.168.0.1 - это адрес для примера в данном документе, не надо его прописывать в своих настройках. Необходимо сначала уточнить реальный адрес своего сервера.

Описания конфигов, которые можно менять: [pvx](#) и [social](#)

1.3.1. Настройки pvx

Коннектимся к машинке с кластером и открываем папку ...\pvx\Profiles\ и правим конфиги.

game.cfg

поменять строчку login_address pw.nivalnetwork.com:35101
на login_address 192.168.0.1:35001

cluster.cfg

setvar coordinator_address = 192.168.0.1:35000
frontend_ip_addr 192.168.0.1
backend_ip_addr 192.168.0.1

pvx_srv_custom_login.cfg

setvar login_address = 192.168.0.1:35001

pvx_srv_custom_lobby.cfg

lobby_login_address "192.168.0.1:35001"

server.cfg

setvar coordinator_address = 192.168.0.1:35000

1.3.2. Настройки Social

Не требуется.

1.4. Запуск кластера.

1.4.1. Запуск/остановка соц.сервера.

Запускаем - server\socail\batch_start_all.cmd

Останавливаем - server\social\batch_stop_all_ext.cmd

1.4.2. Запуск/остановка pvx сервера.

Запускаем - server\pvx\bin\update.cmd

Запускаем - server\pvx\bin\run.cmd

Останавливаем - server\pvx\bin\stopcluster.cmd

Можно почитать [тут](#) для саморазвития.

1.5. Обновление кластера.

- Остановить кластер
- svn update **pvx** и **social**
- запускаем server\pvx\bin\update.cmd
- проверяем настройки из п. 1.3.1.

2. Грузим клиентскую часть.

2.1. Быстро, но разово.

Добавляем (если нету) в C:\pw-all-nosvnPW\Castle\Data\Profiles\config.cfg строку

```
setvar guest_autologin = 1
```

Запускаем C:\pw-all-nosvnPW\Castle\castle.exe , вводим имя, входим в игру.

2.2. Немного помучиться, но навсегда.

- Должны быть 2 аккаунта на facebook
- Запускаем L:\Versions\Current\CopyFiles-All-NoSVN.cmd
- Выполняем для каждого аккаунта: <https://confluence.nivalnetwork.com/display/dot/FacebookLaunch>
- Находим C:\pw-all-nosvn\Castle\Data\Profiles\config.cfg и выставляем в нем

```
setvar login_address = "192.168.0.1:88"
```

запуска", а затем по очереди запускаем каждого клиента и проходим ими обучение, пока не станет доступна карта тренировочного боя.

3. Полезная информация.

3.1. Просмотр логов

Клиентские логи:

- если проблема с соц сервером ищем в C:\Users\XXX\Documents\My Games\Prime World\Castle\Logs\dev_2013.05.15-11.50.36
- если проблема с pvx сервером ищем в C:\pw-all-nosvn\PvP\Bin\log\

Серверные логи:

- если проблема с соц сервером ищем в \social\logs\
- если проблема с pvx сервером ищем в \pvx\Bin\log\

3.2. Из практики

1 Бэкапить папку \Social\tools\mongodb или \Social\tools\mongo64 куда-нибудь к себе + переносить sql базу, тогда не придется каждый раз проходить обучения.

2 После каждого обновления из SVN проверять конфиги клиента² и восстанавливать базу монго из предыдущего пункта.

3 Иногда может не запускаться mongo (Не стартанутся ws). Заходим Social\tools\mongodb\database\ и чистим mongod.lock

4 Если не стартует бой (глобус появляется и тут же пропадает), нужно проверить:

- если сервис social_lobby выдал:

```
(9344) 14:47:56.490 [social_lobby] E: MM logic setup failed! svcid=livemmaking/2
```

- если сервис матчмэйкинга выдал что-то типа:

```
(6040) 14:46:56.424 E: [TL] Open connection is FAILED(netaddr=192.168.0.1:35023)
(5184) 14:47:39.457 E: Iface request FAILED due to rpc error(svcid=social_lobby iface=to_social rpcsts=2)
```

То нужно удалить папку pvx, заново ее закоммитить и произвести все необходимые настройки повторно. Это блокер к задаче <http://devjira.nivalnetwork.com/browse/PF-64835>²

5 Если стартует бой, но в первом же окне "Внутренняя ошибка сервера", проверяем:

- если сервис social_lobby выдает:

```
[social_lobby] E: Could not find appropriate pvx service. Using least loaded available. location=ru
```

То нужно зайти в \pvx\Profiles\cluster.cfg проверить, что введен верный IP:
frontend_ip_addr 192.168.0.1
backend_ip_addr My.ip 192.168.0.1

6 Читы в клиенте

Замок

Добавить всех ресурсов give 100500

Увеличить опыт чара give_experience 1 1000 или give_experience Громовержец 1000

Увеличить рейтинг give_rating 1 1000 или give_rating Громовержец 1000

Посмотреть ID купленных героев show_heroes

Добавить уровень замка give_fame 10000

rvp

команды можно для id игрока, либо просто его выделить.

Ускорить/замедлить

timescale <speed>

Примеры: 1 - нормальная скорость игры, 0 - полная остановка (аналог паузы), 2 - двукратное ускорение, 0.5 - половина скорости.

Смена героя

hero_change <hero type ID> <player ID> (ид от 1 до 32, пока что)

Убить то, что под курсором

ctrl+D

Телепорт под курсор
ctrl+T

Туман войны
vismapmode <mode>

0 нейтралы

1 туман войны считается для людей

2 туман войны считается для эльфов

3 видно всю карту

7 Если нельзя выбрать тренировку

Открываем SocialServer\config\eventMaps.txt и проверяем пути. Должно быть:

```
"all" "00:00" "23:59" "/Maps/Multiplayer/PFmap/PVP.ADMPDSCR" "PVP"  
"all" "00:00" "23:59" "/Maps/Multiplayer/CTE/PVP.ADMPDSCR" "CTF"
```

