服务器监控更新工具主要用于服务器的更新和启动关闭。主要由4个程序组成

# Monitor

在服务器运行所在的服务器上运行，通过配置文件monitor.conf来获取需要操作的服务器信息

# Server

收集monitor发送过来的数据信息，并处理和监控客户端的交互，多个montor可以共享一个或多个server.

# Client

监控客户端，可以做启动，关闭，或更新服务器操作

# Patcher

打包服务器文件，提供给monitor下载并更新服务器文件。

配置文件主要在monitor.conf里进行

/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

ServerMonitor配置文件

注意：变量区别大小写，支持继承

\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/

// 监视器配置

monitor {

// 服务器数量

serverCount = 5 是所需要配置的服务器总数,这个需要和实际配置的服务器数量对应

// 监视器标识

id = 1 当前monitor的id,所有monitor需要有个唯一的id

// 组定义

group {

id = 1 montor可能在不同的机器上监视相同组或区的服务器，如果这个id 一样，则在监控客户端认为是同1个区的服务器组

name = "程序组御用服务器" 名称用来在客户端显示，相同group id的名称要一致

}

// 公共变量

serverCommon {

monitor\_id = 1 这2个需要和上面的一致

group\_id = 1

}

下面是具体服务器的配置，数量需要和上面定义的一样

// 服务器1

server\_0 : serverCommon

{

id = 1 服务器的id,在同1组内，这个id需要唯一，id的大小决定服务器的启动顺序

name = "世界服务器"

path = "F:\workspace\GAME\Project1\Construction\WorldServer\WorldServer\_08d.exe"

path表示应用程序的启动路径

updatefile = "F:\workspace\GAME\Project1\Construction\WorldServer\_update.exe"

更新文件下载后保存的路径，名称需要不一样，在服务器间

args = "" 参数用在启动地图这样的服务器时，需要带上参数的那种

update\_url = "http:\\192.168.1.181\Update\WorldServer.ini"

更新信息的下载路径，里面就包含了要下载的更新文件

auto\_restart = "true" 当服务器异常关闭时，即不通过客户端关闭时，是否需要重启

}

// 服务器1

server\_1 : serverCommon

{

id = 2

name = "登录服务器"

path = "F:\workspace\GAME\Project1\Construction\AccountServer\AccountServer\_08d.exe"

updatefile = "F:\workspace\GAME\Project1\Construction\AccountServer\_update.exe"

args = ""

update\_url = "http:\\192.168.1.181\Update\AccountServer.ini"

}

// 服务器1

server\_2 : serverCommon

{

id = 3

name = "网关服务器"

path = "F:\workspace\GAME\Project1\Construction\NetGate\NetGate\_08d.exe"

updatefile = "F:\workspace\GAME\Project1\Construction\NetGate\_update.exe"

args = ""

update\_url = "http:\\192.168.1.181\Update\NetGate.ini"

}

// 服务器1

server\_3 : serverCommon

{

id = 4

name = "数据代理服务器"

path = "F:\workspace\GAME\Project1\Construction\DataAgent\DataAgent\_08d.exe"

updatefile = "F:\workspace\GAME\Project1\Construction\DataAgent\_update.exe"

args = ""

update\_url = "http:\\192.168.1.181\Update\DataAgent.ini"

}

// 服务器1

server\_4 : serverCommon

{

id = 5

name = "地图服务器1001"

path = "F:\workspace\GAME\Project1\Construction\ZoneServer\ZoneServer\_08d.exe"

updatefile = "F:\workspace\GAME\Project1\Construction\zone\_update.exe"

args = "-mission gameres\data\missions\1001.mis"

update\_url = "http:\\192.168.1.181\Update\ZoneServer.ini"

}

}

配置monitor需要连接的Server服务器，monitor把信息发送到该服务器，客户端连接这个Server后就可以获取相应monitor的信息

// 远程服务器配置

remoteServer {

ip = "127.0.0.1"

port = 8511

timeout = 3000

}

## 打包工具的配置

[common]

updatefloder = D:\Update\ 打包后放置的服务器目录，打包程序必须放在服务器的上级目录，也就是所有服务器的顶层，服务器名称是固定的，如

ZoneServer

WorldServer

NetGate

LogServer

AccountServer

DataAgent

在对上述服务器打包后，会把打包的信息存放在上面的目录下，Montior通过下载这个目录的信息来完成更新

zipexe = F:\workspace\GAME\Project1\Construction\UtilBin\7z.exe 打包需要的辅助文件目录