**暗黑战神（DarkGod）（课程ID:1801）**

**作者：Plane**

**邮箱：**[**1785275942@qq.com**](mailto:1785275942@qq.com)

**时间： 2018/12/06 01:36**

**第3章：网络通信与服务器逻辑框架**

**服务器开发环境配置**

默认的Unity安装环境讲解

.net桌面负载安装

拓展.net core介绍

**网络通信简介**

**介绍PESocket开源网络库**

知识拓展：Git与GitHub的关系，SVN介绍，关注后续的教学计划。

下载PESocket

GitHub地址：<https://github.com/PlaneZhong/PESocket>

介绍网络库（防止学校访问外网波动）

博客园地址：<https://www.cnblogs.com/planezhong/p/10074676.html>

**PESocket案例分析**

**使用PESocket**

控制台工程中使用

控制台工程引用dll

Unity中使用

Unity中引用dll

通信协议工程

IP和端口

参考文档用法

**服务器框架介绍**

学习思路总结

四层：服务层、业务层、缓存层、数据层

服务层和业务系统层与客户端的设计类似

重点讲解缓存层的作用

**服务器启动逻辑**

代码文件结构

命名排序

**服务器网络服务**

移植案例代码到服务器网络服务层

**客户端网络服务**

移植案例代码到客户端网络服务层

**封装通用工具**

统一日志工具

**登录协议定制**

统一消息发送接口

**登录消息处理**

消息分发

附加Serversession数据

驱动消息检测

**缓存层开发**

新建缓存层，并初始化

协议错误码概念

缓存层获取数据

定义玩家数据类PlayerData

数据库查找接口

缓存上线玩家数据