**问题描述和解决方案描述表1：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **要 素** | | **内容** |
| **ID** | | **Q002** |
| **提出者** | | **张舒贤** |
| **关联者** | | **六毛软糖内部人员** |
| **问题的描述** | | **协作游戏时应该另外提供一台服务器集中处理数据还是将数据集中于游戏发起者的客户机处理数据** |
| **问题的影响** | | **影响游戏响应速度，影响用户体验** |
| **解决问题的目标** | | **确定协作时处理多方数据的机制** |
| **解决方案1** | **方案描述** | 所有用户的数据发到服务器端进行集中处理，并把相应反应反馈给各个客户端 |
| **业务优点** | * 1. 服务器端较稳定更易维护   2. 使得协作时同时游戏的玩家更加同步   3. 玩家与玩家之间具有良好的容错率 |
| **代价** | 1. 服务器需要处理很多数据，对服务器性能要求较高 |
| **解决方案2** | **方案描述** | 以游戏发起者的客户机作为数据处理结点 |
| **业务优点** | * 1. 玩家的客户机只需处理该游戏的几人的数据，响应更快 |
| **代价** | 1. 无法保证玩家的客户机的性能要求，无法维护 2. 若处理数据的客户机发生异常，则该游戏难以进行，影响其他用户 |