

分布式架构

2016年8月30日 21:24

1. 数据层

a. 数据定义 (每个服务都只能拥有一种数据类型, 被各个服务订阅)

i. Actor:{"id":["base":["hp":100],"fight":[]}

ii. Guild:{"id":[]}

b. 数据存储

2. 服务层 (每种服务只有3个操作 run , 订阅 , 装载)

a. 协调服务

b. 场景服务

c. 战局服务

d. 工会服务

3. 逻辑层 (会被各个服务装载)

a. map (aoi , 地图管理)

b. 技能

c. 聊天

d. 工会

DB

分片, 数据设计, 存储

服务

服务和服之间的关系

1. 关联 (场景服务和协调服务)

2. 包含 (场景服务和缓存服务 (redis_cache , 用于宕机数据保护)

服务的应用场景 (场景1服务)

-订阅 actor

-装载 [map, skill, mission, ai(npc|monster),redis_cache]

-run