# [c++游戏服务器框架](https://www.cnblogs.com/damonxu/p/6688388.html)

1、skynet是一个开源的，轻量级的，为在线游戏服务器打造的框架

[https://github.com/cloudwu/skynet](https://github.com/cloudwu/skynet" \t "https://www.cnblogs.com/damonxu/p/_blank)

2、muduo是一个基于 Reactor 模式的 C++ 网络库

[https://github.com/chenshuo/muduo/](https://github.com/chenshuo/muduo/" \t "https://www.cnblogs.com/damonxu/p/_blank)

3、boost asio 是一个异步的网络框架

官网：[http://www.boost.org/](http://www.boost.org/" \t "https://www.cnblogs.com/damonxu/p/_blank)

[http://sourceforge.net/projects/boost/files/](http://sourceforge.net/projects/boost/files/" \t "https://www.cnblogs.com/damonxu/p/_blank)

第三方教程

[http://theboostcpplibraries.com/](http://theboostcpplibraries.com/" \t "https://www.cnblogs.com/damonxu/p/_blank)

[http://zh.highscore.de/cpp/boost/](http://zh.highscore.de/cpp/boost/" \t "https://www.cnblogs.com/damonxu/p/_blank)

4、libevent

官网：[http://libevent.org/](http://libevent.org/" \t "https://www.cnblogs.com/damonxu/p/_blank)

[https://github.com/libevent/libevent](https://github.com/libevent/libevent" \t "https://www.cnblogs.com/damonxu/p/_blank)

[http://sourceforge.net/projects/levent/](http://sourceforge.net/projects/levent/" \t "https://www.cnblogs.com/damonxu/p/_blank)

5、ACE是一个很成熟的中间件产品，为自适应通讯环境，但它过于宏大，一堆的设计模式，架构是一层又一层，对初学者来说，有点困难。

[http://download.dre.vanderbilt.edu/](http://download.dre.vanderbilt.edu/" \t "https://www.cnblogs.com/damonxu/p/_blank)

6、epoll（linux）

epoll是在2.6内核中提出的，是之前的select和poll的增强版本。相对于select和poll来说，epoll更加灵活，没有描述符限制。epoll使用一个文件描述符管理多个描述符，将用户关系的文件描述符的事件存放到内核的一个事件表中，这样在用户空间和内核空间的copy只需一次。

7、iocp(windows)

IOCP全称I/O Completion Port，中文译为I/O完成端口。IOCP是一个异步I/O的API，它可以高效地将I/O事件通知给应用程序。IOCP把一个套接字[socket]与一个完成端口关联了起来，当一个事件发生的时候，此完成端口就将被操作系统加入一个队列中。然后应用程序可以对核心层进行查询以得到此完成端口。