# 登陆服务器

本来这个游戏登录的时候，是直接连接游戏服务器的，用IP和端口登录，后来加了一个服务器列表，这样就可以根据账号版本各种导量了；

登录服务器的具体问题可以咨询徐方亮，服务器地址写在了ArchivedData里面，这样只需要一个地址，其他的比如CDN，服务器IP等都可以由服务器下发。

游戏中的切换服务器，查看账号信息等也是一样的协议，所有的代码都在JoyAccountSystem文件夹中，管理类是AccountSystemManager，登录的数据封装在AccountLoginInfo中，包括iOS的审核模式等很多配置，都由这个来管理。

拿到上述信息后，就走正常的旧版本登录流程：

1. 连接Socket；
2. 发送Login协议；
3. 等待Push.Init协议；
4. 收到之后进入游戏；

经常登录不上，105错误，一般是收不到push.init导致的；104错误是由于socket连接不上。

游戏中断线重连，会先偷偷连接，连不上，再显示转圈，转圈一会儿还连不上，重走login流程。