# 

# 服务器构架和配置文档

制作日期：2010-7-10

制作日志：

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **修改人** | **修改日期** |
| V1.0 | 完成初案 | Sky | 2010-7-10 |

目录

[服务器部署说明 1](#_Toc278905172)

[1. 环境需求 3](#_Toc278905173)

[1.1 硬件要求 3](#_Toc278905174)

[1.2 软件要求： 3](#_Toc278905175)

[2. 游戏结构 3](#_Toc278905176)

[2.1服务器物理结构 3](#_Toc278905177)

[2.2服务器逻辑结构 4](#_Toc278905178)

[2.3 服务说明 4](#_Toc278905179)

[3. 配置说明 4](#_Toc278905180)

[3.1 操作系统配置 4](#_Toc278905181)

[3.2 数据库配置 5](#_Toc278905182)

[3.3 nginx 配置 5](#_Toc278905183)

[游戏服务器文件说明 7](#_Toc278905184)

[3.4 服务配置文件 7](#_Toc278905185)

[DmEnter.ini 配置 7](#_Toc278905186)

[game.properties配置 7](#_Toc278905187)

[pubdata.properties配置 9](#_Toc278905188)

[gamedb.properties 配置 10](#_Toc278905189)

[interior.properties 配置 11](#_Toc278905190)

[flasypolicy.xml 配置 12](#_Toc278905191)

[apache.ini 配置 12](#_Toc278905192)

[4. 服务运行和维护 12](#_Toc278905193)

[4.1 启动游戏 12](#_Toc278905194)

[4.2 关闭游戏 12](#_Toc278905195)

[4.3 游戏日志文件 13](#_Toc278905196)

[4.5多个游戏服务的配置 13](#_Toc278905197)

[4.6指定战斗文件服务器的配置 13](#_Toc278905198)

[4.7配置是否出现“服务器选择列表” 13](#_Toc278905199)

[4.8配置客户端提交bug的功能 13](#_Toc278905200)

[P.S. 常见问题 13](#_Toc278905201)

本文档主要是介绍服务器的构架以及如何部署游戏服务器和相关配置说明

## 环境需求

1.1 硬件要求**：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 服务器 | 数量 | 配置说明 |
| DB SERVER | 1 | CPU 5520E 内存16G 硬盘500G+ |
| APP SERVER | 2 | CPU 5520E 内存24G 硬盘200G+ |

1.2 软件要求：

windows server 2003 64bit sp2

Java 64bit 1.6.0\_20

Mysql 64bit

Nginx 0.8.53 web 服务器

## 游戏结构

2.1服务器物理结构



1. 一组服务器有三台服务器组成，一台主要负责数据服务，两台负责游戏逻辑服务
2. CDN 负责客户端FLASH内容分发， IDC 负责游戏服务器业务运营

2.2服务器逻辑结构



2.3 服务说明

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 服务 | 作用 | 配置文件 |
| DmEnter | 客户端接入服务 | APP/BIN/ DmEnter<XX>.ini |
| Game | 游戏逻辑服务，可以有一个或多个组成 | APP/BIN/config/game<XX>.properties |
| Pubdata | 公共数据服务，可以有一个或多个组成 | APP/BIN/config/pubdata<XX>. properties |
| Gamedb | 游戏DB管理服务 | APP/BIN/config/gamedb. properties |
| Interior | 对接平台处理账号 | APP/BIN/config/interior.properties |
| Policy | Flash 安全沙箱服务，每台 game server 上都需要开启一个保持SOCKET 安全 | APP/BIN/config/policy. Properties  APP/BIN/config/flashpolicy.xml  Apache/crossdomain.xml |
| nignx | 战斗文件HTTP服务 | APP/BIN/config/apache.ini |

## 配置说明

3.1 操作系统配置

1. 硬盘划分；3个逻辑盘，系统盘，应用程序盘，数据盘（尽量大）
2. 设置虚拟内存：使用系统推荐虚拟内存10G 左右
3. 设置环境变量

JAVA\_HOME= C:\Program Files\Java\jdk1.6.0\_20

PATH=%JAVA\_HOME%; %JAVA\_HOME%\bin;

1. 设置网络

本地连接->MICROSOFT 网络的文件和打印机共享->属性->优化

选择最大化网络应用程序数据吞吐亮

3.2 数据库配置

配置说明：

配置文件参考附件

主要修改如下：

[mysql]

default-character-set=utf8

[mysqld]

default-character-set=utf8

max\_connections=1000

max\_allowed\_packet = 4G

# Set a connection to wait 8 hours in idle status.

wait\_timeout = 86400

3.3 nginx 配置

指定**nginx**文件夹到战斗文件生成目录

server {

listen 80;

server\_name localhost;

root "D:\apache";

index index.html index.htm index.php;

autoindex on;

# limit\_conn one 1;

limit\_rate 50k;

#charset koi8-r;

#access\_log logs/host.access.log main;

location \ {

root html;

index index.html index.htm;

}

#error\_page 404 /404.html;

# redirect server error pages to the static page /50x.html

#

error\_page 500 502 503 504 /50x.html;

location = /50x.html {

root html;

}

# proxy the PHP scripts to Apache listening on 127.0.0.1:80

#

#location ~ \.php$ {

# proxy\_pass http://127.0.0.1;

#}

# pass the PHP scripts to FastCGI server listening on 127.0.0.1:9000

#

location ~ \.php$ {

root html;

fastcgi\_pass 127.0.0.1:9000;

fastcgi\_index index.php;

fastcgi\_param SCRIPT\_FILENAME D:/apache/$fastcgi\_script\_name;

include fastcgi\_params;

}

# deny access to .htaccess files, if Apache's document root

# concurs with nginx's one

#

#location ~ /\.ht {

# deny all;

#}

}

游戏服务器文件说明

APP/bin 游戏启动主文件区

APP/bin/config 运维配置服务器区

APP/CODE/LIB游戏程序代码和第三方包

APP/CODE/PROPS 游戏策划内容配置文件

其他特殊文件

APP/bin DmEnter.exe 入口程序

APP/bin DmNetClient.dll入口调用DLL 64位版本

APP/bin DmNetServer.dll入口调用DLL 64位版本

APP/bin DmEnter.map ##收集崩溃数据用

APP/bin xxx.xxx.xxx.xxx.lic 入口证书 ##若无此证书玩家无法登陆，请找程序单独制作

APP \code\props\serv\game\Resource\scene\game<xx>\scene.ini 逻辑场景分配配置表

3.4 服务配置文件

DmEnter.ini 配置

[DmEnter]

#GAME服务IP 信息

GameServer = 127.0.0.1

GamePort = 8001

name = dmenter

#入口服务最大连接数

maxconnect = 6500

#入口服务端口信息

port = 7001

#开启可登录功能，若设置为0则该入口不可作为登录入口,只有GAME01 开启

canlogin = 1

servergroup = 1

encodekey1=-286331154

encodekey2=-1414812757

decodekey1=-269488145

decodekey2=-1162167622

game.properties配置

game.TYPE=game

game.NAME=game01

#GAME服务IP 端口信息

game.PORT=8001

RESOURCE=/props/serv/game/

SCRIPT=Resource/javascript/

#入口服务IP 信息

entryip=10.10.1.140

entryport = 7001

#GAMEDB服务IP 信息

gamedbip = 192.168.1.140

gamedbport = 10800

#PUBDATA服务实例个数

pdservercount = 3

#PUBDATA01实例服务IP 信息

pd1ip = 127.0.0.1

pd1port = 9001

pd1name = pd1

#PUBDATA 02实例服务IP 信息

pd2ip = 127.0.0.1

pd2port = 9002

pd2name = pd2

pdscenetype = pubdataserver

pdscene = pd1

#interior服务所在地址（不开启也可以正常游戏）

#若注释掉的话表示本服务器不与平台对接

#interiorip = 192.168.1.140

#interiorport = 8999

#游戏编号：1代表小小忍者

gameid = 1

#服务区号：一区

serviceid = 1

#玩家数据保存周期

savetime = 20

#平台中心库认证

platformlogin = 0

#本地游戏库认证

islogin = 1

#防沉迷系统

adult = 0

pubdata.properties配置

pubdataserver.TYPE=pubdataserver

pubdataserver.NAME=pd1

pubdataserver.PORT=9001

RESOURCE=/props/serv/game/

pubdata.alldomains= fight,compete,home,mail,mart, tollGate,worldcup,mixinfo,top

# 该PD 负责的业务逻辑，0表示关闭，1 表示开启

pubdata.domains=1,1,1,1,1,1 ,1,1,1

pubdata.defaultdbprefix=pubdatadb

#minutes of flush interval

pubdata.flushInterval=20

fight.dbtable=null

fight=com.d2.serv.pubdata.fight.FightServer

test.dbtable=pubdatatest

test=com.d2.serv.pubdata.test.TestServer

compete.dbtable=compete

compete=com.d2.serv.pubdata.Compete.CompeteServer

home.dbtable=home

home=com.d2.serv.pubdata.Home.HomeServer

mail.dbtable=mail

mail=com.d2.serv.pubdata.Mail.MailServer

mart.dbtable=mart

mart=com.d2.serv.pubdata.Mart.MartServer

tollGate.dbtable=tollGate

tollGate=com.d2.serv.pubdata.TollGate.TollGateServer

worldcup.dbtable = worldcup

worldcup=com.d2.serv.pubdata.WorldCup.WorldCupServer

mixinfo.dbtable = mixinfo

mixinfo=com.d2.serv.pubdata.MixInfo.MixInfoServer

top.dbtable = top

top=com.d2.serv.pubdata.Top.TopServer

pubdata.dbprop=/props/db/dev/yangchuanguo.properties

#是否负责转发玩家在线数据，只需要有一个Pubdata开启即可

player=1

#开启游戏服务的数量

gameservercount=3

#数据库连接信息

pubdatadb.MAXCONNS=5

pubdatadb.JDBCDRIVER=com.mysql.jdbc.Driver

pubdatadb.JDBCURL=jdbc:mysql://192.168.1.140/ltdb?autoReconnect=true&useUnicode=true&characterEncoding=utf8

pubdatadb.DBHOST=192.168.1.140

pubdatadb.DBPORT=3306

pubdatadb.DBSID=ltdb

pubdatadb.DBUSERNAME=ltdbuser

pubdatadb.DBPASSWORD=加密后的数据库密码

pubdatadb.ENCODE=1

pubdatalogdb.MAXCONNS=10

pubdatalogdb.JDBCDRIVER=com.mysql.jdbc.Driver

pubdatalogdb.JDBCURL=jdbc:mysql://192.168.1.140/logdb?autoReconnect=true&useUnicode=true&characterEncoding=utf8

pubdatalogdb.DBHOST=192.168.1.140

pubdatalogdb.DBPORT=3306

pubdatalogdb.DBSID=logdb

pubdatalogdb.DBUSERNAME=logdbuser

pubdatalogdb.DBPASSWORD=加密后的数据库密码

pubdatadb.ENCODE=1

gamedb.properties 配置

#实例名和IP信息

gamedb.TYPE=gamedb

gamedb.NAME=gamedb01

gamedb.PORT=10800

servergroup=1

#开启游戏服务的数量

gameservercount=3

#数据库连接信息

gameDb.MAXCONNS=100

gameDb.JDBCDRIVER=com.mysql.jdbc.Driver

gameDb.JDBCURL=jdbc:mysql://192.168.1.140/ltdb?autoReconnect=true&useUnicode=true&characterEncoding=utf8

gameDb.DBHOST=192.168.1.140

gameDb.DBPORT=3306

gameDb.DBSID=ltdb

gameDb.DBUSERNAME=ltdbuser

gameDb.DBPASSWORD=加密后的数据库密码

pubdatadb.ENCODE=1

logDb.MAXCONNS=5

logDb.JDBCDRIVER=com.mysql.jdbc.Driver

logDb.JDBCURL=jdbc:mysql://192.168.1.140/logdb?autoReconnect=true&useUnicode=true&characterEncoding=utf8

logDb.DBHOST=192.168.1.140

logDb.DBPORT=3306

logDb.DBSID=logdb

logDb.DBUSERNAME=logdbuser

logDb.DBPASSWORD=加密后的数据库密码

pubdatadb.ENCODE=1

interior.properties 配置

#该服务的名字

interior.NAME=interior

#该服务的端口

interior.PORT=8999

#平台计费服务器地址

chargeip =xxx.xxx.xxx.xxx

chargeport = 9527

#游戏编号：1代表小小忍者

gameid = 1

#服务区号：一区

serviceid = 1

#要连接此服务的游戏服务器个数

gameservercount=3

flasypolicy.xml 配置

<?xml version="1.0"?>

<!DOCTYPE cross-domain-policy SYSTEM "/xml/dtds/cross-domain-policy.dtd">

<cross-domain-policy>

<!-- This is a master socket policy file -->

<site-control permitted-cross-domain-policies="all"/>

<!-- Instead of setting to-ports="\*", administrator's can use ranges and commas -->

<!—授权的域名和端口信息-->

<allow-access-from domain="\* " to-ports="\*" />

</cross-domain-policy>

apache.ini 配置

[path]

# 战斗文件存储位置，目录最后必须保留一个斜杠

path=D:\apache\

## 服务运行和维护

4.1 启动游戏

启动顺序

Interior -> Gamedb -> Pubdata -> Game -> DmEnter

直接启动BAT 文件启动服务，当上一个程序启动以后在开启下一个进程

4.2 关闭游戏

关闭顺序

1. DmEnter
2. 等待5分钟
3. 关闭 所有GAME
4. 关闭 所有PUBDATA
5. 关闭 Gamedb
6. 关闭Interior

提示：

在所有cmd console里依次输入close回车

Gamedb关闭时会自动发送关闭信号给其他服务，使其他服务也自行关闭。

4.3 游戏日志文件

app\bin\<date>\\*.log

* 1. **战斗文件清理**

在app server 上有战斗Pubdata 服务的文件会按照日期生成文件夹管理数据规模是每天2G, 所有的战斗文件生成在文件夹fight下，以当天日期命名的每日战斗文件夹，仅需保留最近7天的即可；另一个文件夹“private”作为玩家收藏战斗的文件夹，需要备份。

4.5多个游戏服务的配置

若需要在游戏（物理）服务器上配置多个游戏服务，必须在

该目录下D:\app\bin\config\props\serv\game\Resource\scene，

添加 game01\scene.ini，依此类推game02\scene.ini ……

另外，还需保证在运行游戏服务的每一个（物理）服务器上开启一个Policy.bat

4.6指定战斗文件服务器的配置

在D:\app\bin\config\props\serv\game\Resource该目录下添加一个文件FightServer.ini，

内容如下：

[FightServer]

FightServer=xxx.xxx.xxx.xxx

## 其中xxx 是指保存战斗文件的apache服务器地址

4.7配置是否出现“服务器选择列表”

配置文件是保存客户端文件的apache目录下的server文件，

内容如下：

2 10.10.1.150 7001 http://cas.haohaowan.com/getKey?key=SKEY

## 第一项“1”+“空格”是指跳过选择列表，若为“0”则表示启动服务器选择列表，若为“2”则表示启动平台认证后自动登录游戏功能。

## 第二项 “10.10.1.150”+“空格”+ “7001”是指游戏服务所在的地址和端口号。

4.8配置客户端提交bug的功能

在apache目录下的两个文件，

一个是主文件BugReport.php，

一个是配置文件BugReportAddressConfig，内容如下：

http://xxx.xxx.xxx.xxx/bugreport.php

## 指定玩家客户端提交bug功能的主文件所在位置（可以是任何一台开启php的Apache）

## 玩家客户端提交的bug会自动保存在那台Apache服务器的当天战斗文件夹内。

P.S. 常见问题

#1. 暂定NGINX将会分别在两个服务器上提供不同的服务。

Apache1作为提供客户端内容

Apache2作为保存战斗文件

#2. 若遇到“安全沙箱冲突”的问题或者战斗无法进行

可能是两个问题引起的，一是有game服务的服务器上没有开启policyserver，二是apache目录下没有crossdomain.xml。

#3. 在Windows2003上发现不同的服务器之间，端口可以互联，但数据不能互传，导致各服务之间没有响应。实际上并未开启“Windows防火墙（Windows Firewall/Internet Connection Sharing (ICS)）”，但是随后把各个服务器的防火墙服务开启（设置成关闭状态）后，一切正常，数据可以互传，故在此推荐开启此服务并设置成关闭状态。