框架使用手册

配置命名准则

1. game-socket

基础

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 描述 | 命名 | 默认值 |
| SSL开关 | netty.ssl.enable | false |
| SSL单向认证开关(true 单向 false twoway) | netty.sll.oneway | false |
| Ssl协议类型 | netty.ssl.protocol | null |
| Ssl证书类型 | netty.ssl.store.type | null |
| Ssl加密算法类型 | netty.ssl.algorithm | null |
| Ssl使用密码 | netty.ssl.password | null |
| Ssl PK路径 | netty.ssl.pkPath | null |
| Ssl CA路径 | netty.ssl.caPath | null |
| 消息体进行压缩的字节数组长度阙值 | netty.body.zip.length | 10240 |

服务器相关

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 描述 | 命名 | 默认值 |
| Socket绑定端口号 | netty.server.port |  |
| Boss线程池线程数 | netty.server,bossGroup.threadNum | 1 |
| Nio线程池线程数 | netty.server.nioGroup.threadNum | 16 |
| tcp参数SO\_BACKLOG | netty.server.tcp.backlog | 1024 |
| 心跳检测开关 | netty.server.heartBeat.enable | true |
| IdleStateHandler抛出IdleStateEvent.READER\_IDLE事件时间（秒） | netty.server.idle.read.second | 5 |
| IdleStateHandler抛出IdleStateEvent.WRITER\_IDLE事件时间（秒） | netty.server.idle.write.second | 0 |
| IdleStateHandler抛出IdleStateEvent.ALL\_IDLE事件时间（秒） | netty.server.idle.all.second | 0 |
| IP黑名单(逗号分隔) | netty.server.blackIps | null |
| IP白名单(逗号分隔) | netty.server.whiteIps | null |
| 最大连接数 | netty.server.maxConnectNum |  |
| 单个业务单线程池组队列长度 | netty.server.single.threadPool.maxQueueLength | 5000 |
| 同步远程调用超时(秒) | netty.server.rpc.timeout.second | 5 |
| 唯一服务器标识(数据服必须以渠道号\_服务器号为格式) | netty.server,id |  |

客户端相关

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 描述 | 命名 | 默认值 |
| 连接超时(毫秒) | netty.client.connect.timeout.mills | 3000 |
| 共享IO线程组线程数量 | netty.client.eventLoopGroup.threadNum | 4 |

注意事项

服务器相关

1. @SocketModule的module号注解所对应的业务必须全在一个服务器上