

第一次小组讨论：

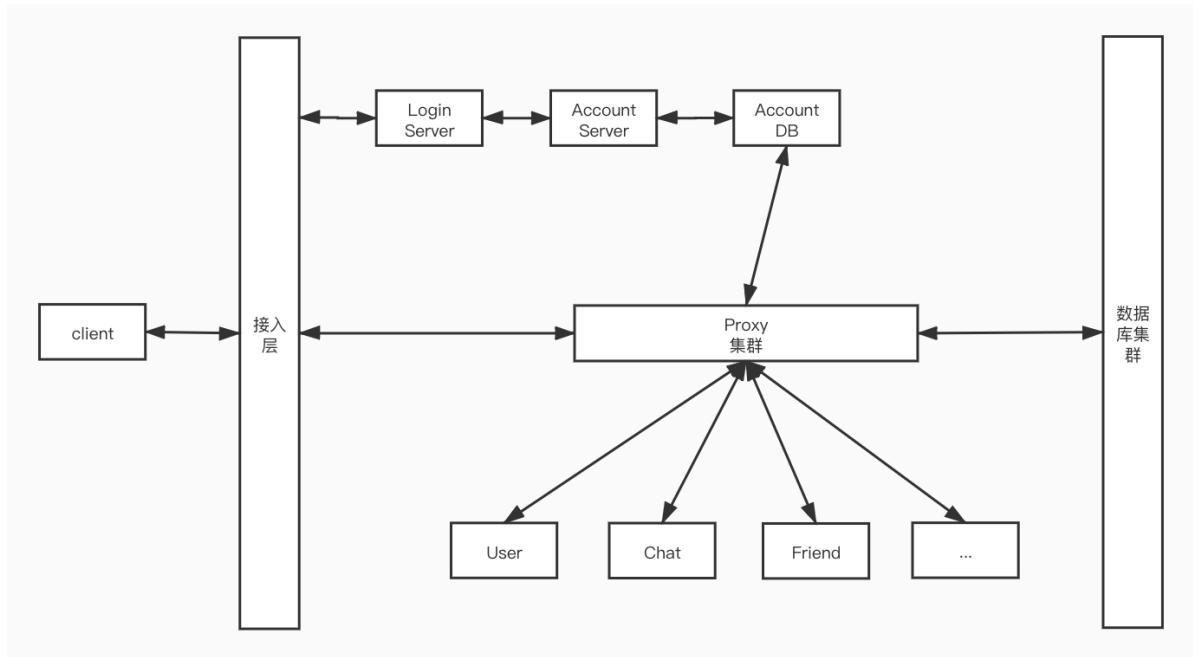
时间：11.9日18.00（周一）

地点：思贤楼

讨论记录：

后端：

1. 框架图



2. 功能点的整理

1 基础功能

- rpc调用
- 心跳检测
- 断线重连

2 LinkServer (网关服务器)

- 消息分发
- 发包频率控制
- 负载均衡
- 网关协议设计

3 LoginServer (登陆服务器)

- 账号服务器登陆 (登入、登出)
- 第三方授权登陆

4 AccountServer (账号服务器)

- 账号管理 (账号注册、注销、绑定角色)
- 角色管理 (角色创建、拉取、删除、封禁)

5 GameServer (玩法服务器)

- 地图/房间管理 (场景切换、地图更新)
- 状态计算 (位置更新、碰撞检测)
- 社交管理 (聊天、广播、通知)
- PK/竞速/协作 (核心逻辑)
- 玩家匹配
- 数据同步 (客户端主动拉取、服务器主动推送)

前端游戏类型：

大世界：是为了支持更多玩家在同一地图进行交互

多人同屏：增加后端实现的难度

前端不易过重，重在展示后端逻辑实现

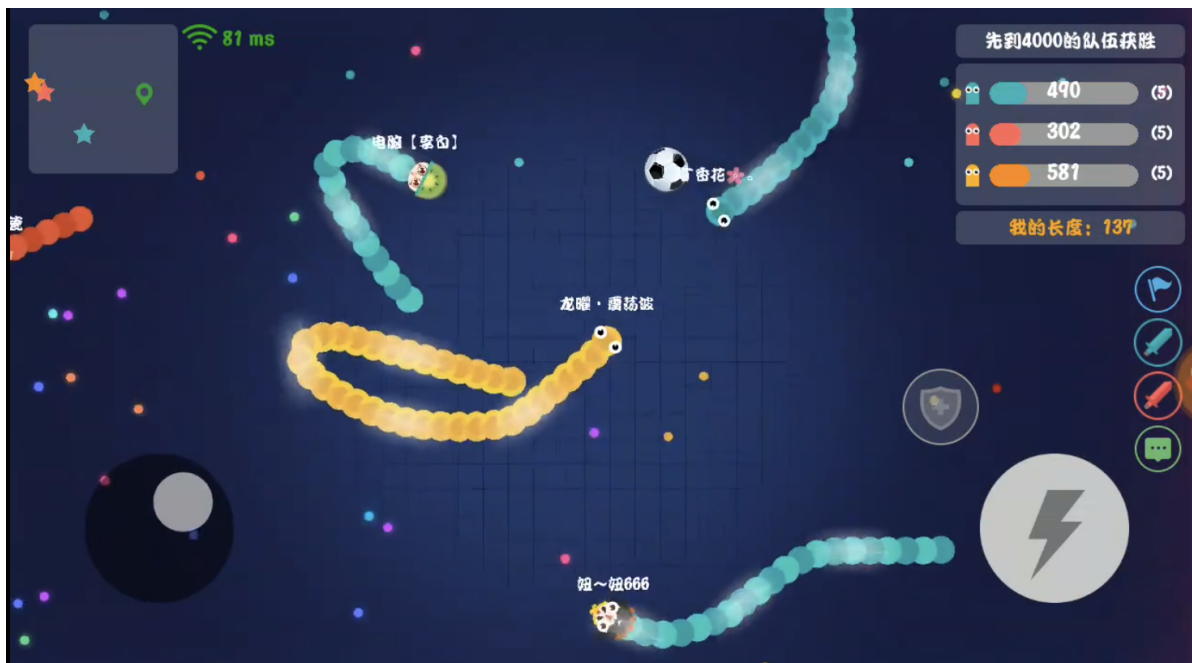
1.3D多人泡泡堂

- 分房间游戏
- 游戏玩法丰富（可衍生推箱子、捉迷藏等轻娱乐玩法）
-



2.贪吃蛇

- 玩法简单、易上手
- 既有竞技也有协作
- 多人同屏游戏可玩性更高



3.开放性世界的MMRPG

- 大地图、大世界观、自由度高
- 适合多人同屏、玩家互相可见



4.其他游戏（大航海、糖豆人、多人赛车）

学习路线：

- 1.go
- 2.mongodb
- 3.grpc，看官网的文档 腾讯游戏分布式

<https://www.jianshu.com/p/7290fec6ce38>

4.go语言高性能网络库

<https://github.com/davyxu/cellnet>

5.k8s +Docker

6.C# +Unity

遗留问题：

- 1.架构是否可行
- 2.性能是否达标
- 3.前端形式确定
- 4.仓库是放进度文档还是项目代码