

LightWebGameEngine: 用户手册 - 作者: Enel-Pu

1.LightWebGameEngine简介:

LightWebGameEngine是一个网络游戏框架. 本框架服务器为node.js 客户端为 浏览器端.使用cocos2d-html5写的五彩连珠作为测试用例. 服务期间协议是TCP. 服务器与客户端之间协议为WebSocket.开发环境为WebStorm6.

2.LightWebGameEngine运行:

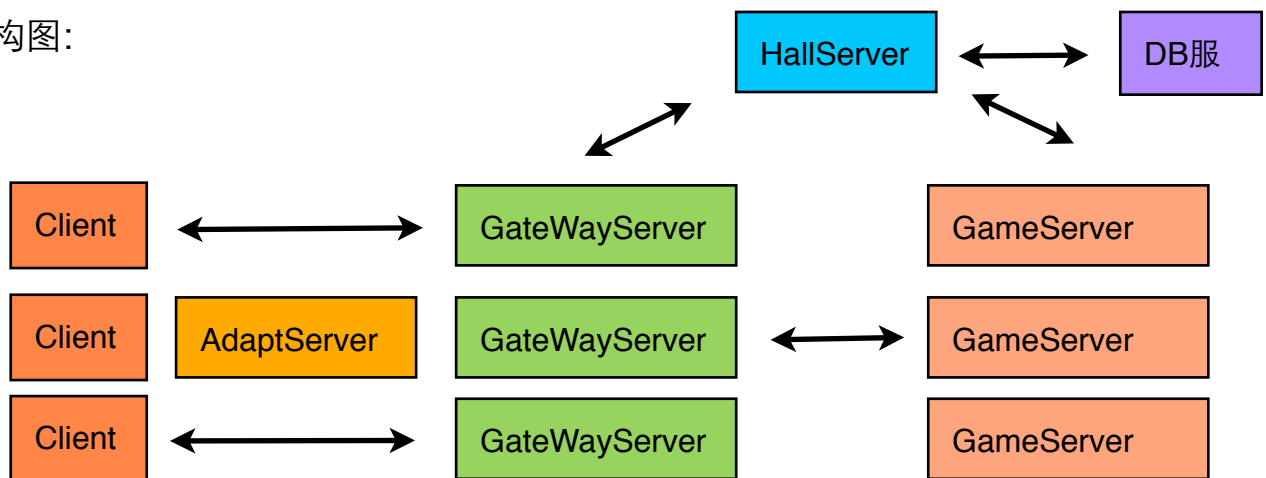
这块假定用户已经会使用node.js.具体的命令就不细说了.

服务器依次启动顺序 AdaptServer -> HallServer ->GateWayServer(可以启动多个) -> GameServer(可以启动多个) -> ClientGame(PuPlantGame/Index.html).

3.LightWebGameEngine构成:

- a.适配服务器: AdaptServer
- b.大厅服务器: HallServer
- c.网关服务器: GateWayServer
- d.游戏服务器: GameServer
- e.客户端: ClientGame

4.架构图:



5.AdaptServer适配服:

该服主要负责 网关的负载平衡. 分配网关ID 端口等. 决定客户端登陆时使用哪个网关登陆游戏.

6.HallServer服务器: (登陆服)

该服主要负责:登陆,DB,游戏服的负载平衡.,分配玩家room等职责.

7.GateWay网关服

该服主要负责:客户端分包路由到服务器.服务器分包路由到客户端.分配客户端UUID.等职责.

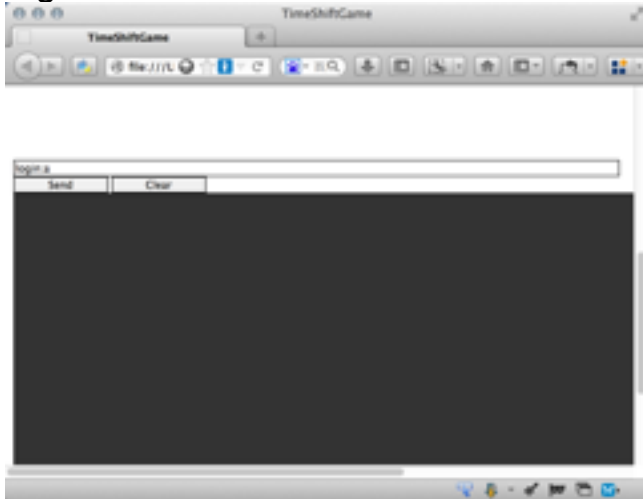
8.GameServer游戏服

该服主要承接大厅服务下发的房间.处理玩家游戏逻辑和数据的服.该服并不开启tcp服务.而且链接大厅和网关.所以部署不需要操心IP和端口问题.相当于一个TCP客户端.

9.图文启动用例:

a. 启动游戏之后会进入这样一种状态.需要发送登陆指令来进入游戏.

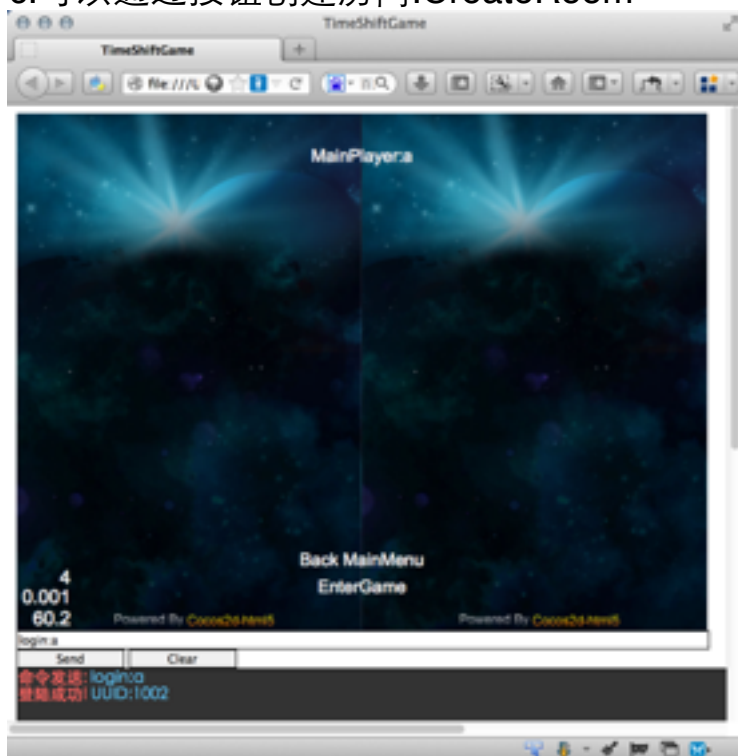
login:a来进入游戏.该玩家的名字则为a.



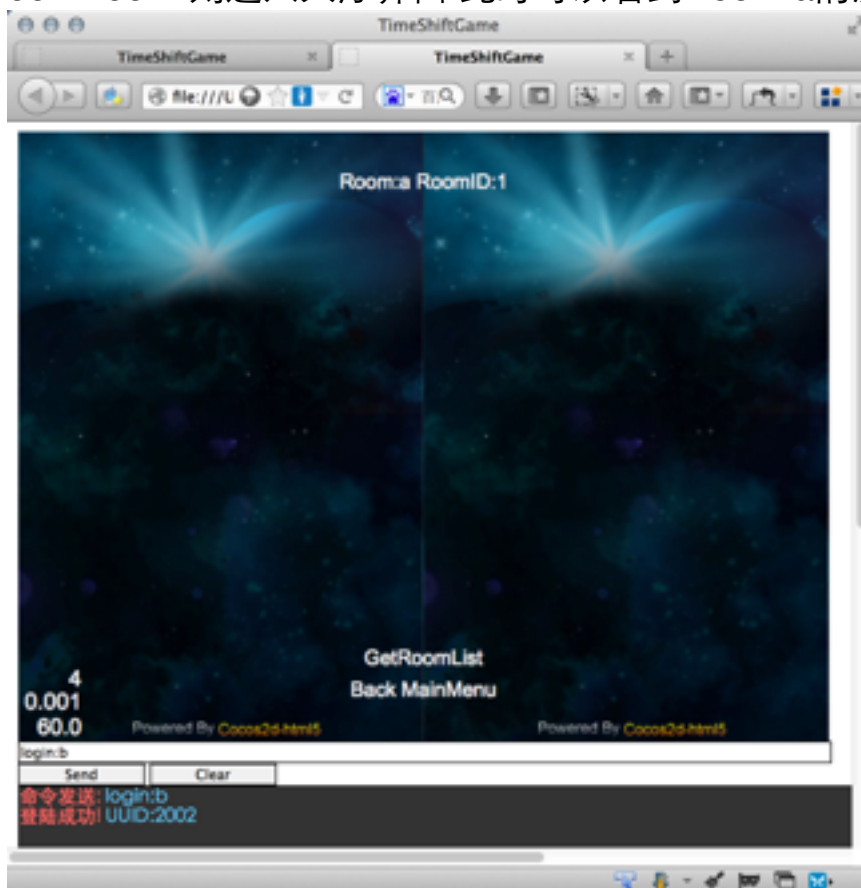
b. 登陆之后.



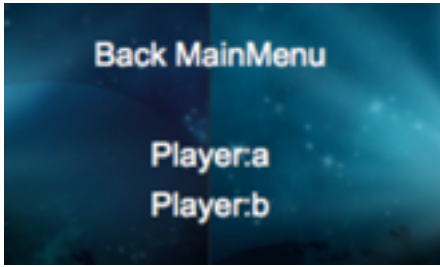
c. 可以通过按钮创建房间.CreateRoom



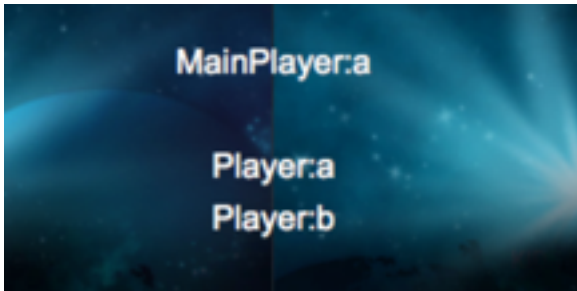
d. 之后可以开启另一个客户端 输入命令. login:b 只有另一个玩家选择 JoinRoom.则进入大厅界面.此时可以看到Room:a的房间.点击那个房间



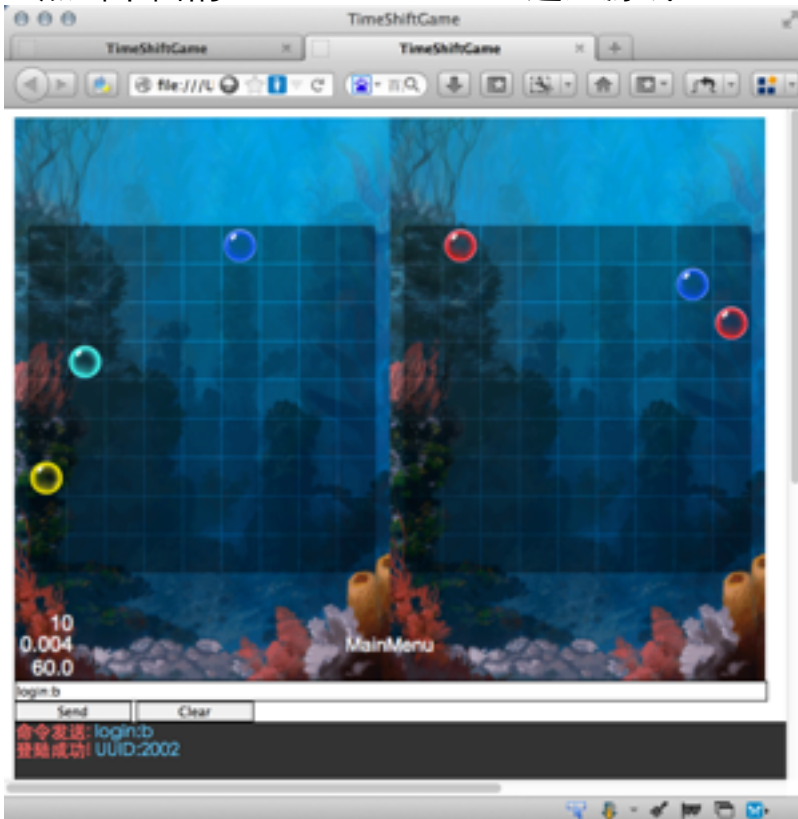
加入选择的Room后



e.主机这时候看到的界面



f. 点击下面的 **EnterGame** 进入游戏.



g.祝您玩的愉快.玩法就是五彩连珠.. 左边是您自己. 右边是您的对手的情况.目前就写到这里..后面的玩法会陆续的添加.

有什么问题可以给我留言.或者 加本人QQ群: 20906995