Session与user是绑定与被绑定的关系

用户掉线时

移除session但不移除user

这时候需要启动断线重连定时器

超时时候再移除user

客户端发起断线重连登陆，并携带上次成功登陆的token

服务端校验token成功后，下发新的登陆成功的token（为了刷新状态，且避免恶意登陆）

完成断线重连

重连成功之前，断线期间，用户状态仍然为在线状态

但是这期间向玩家发送的包需要进行积压处理，待玩家重连成功后再一并推送