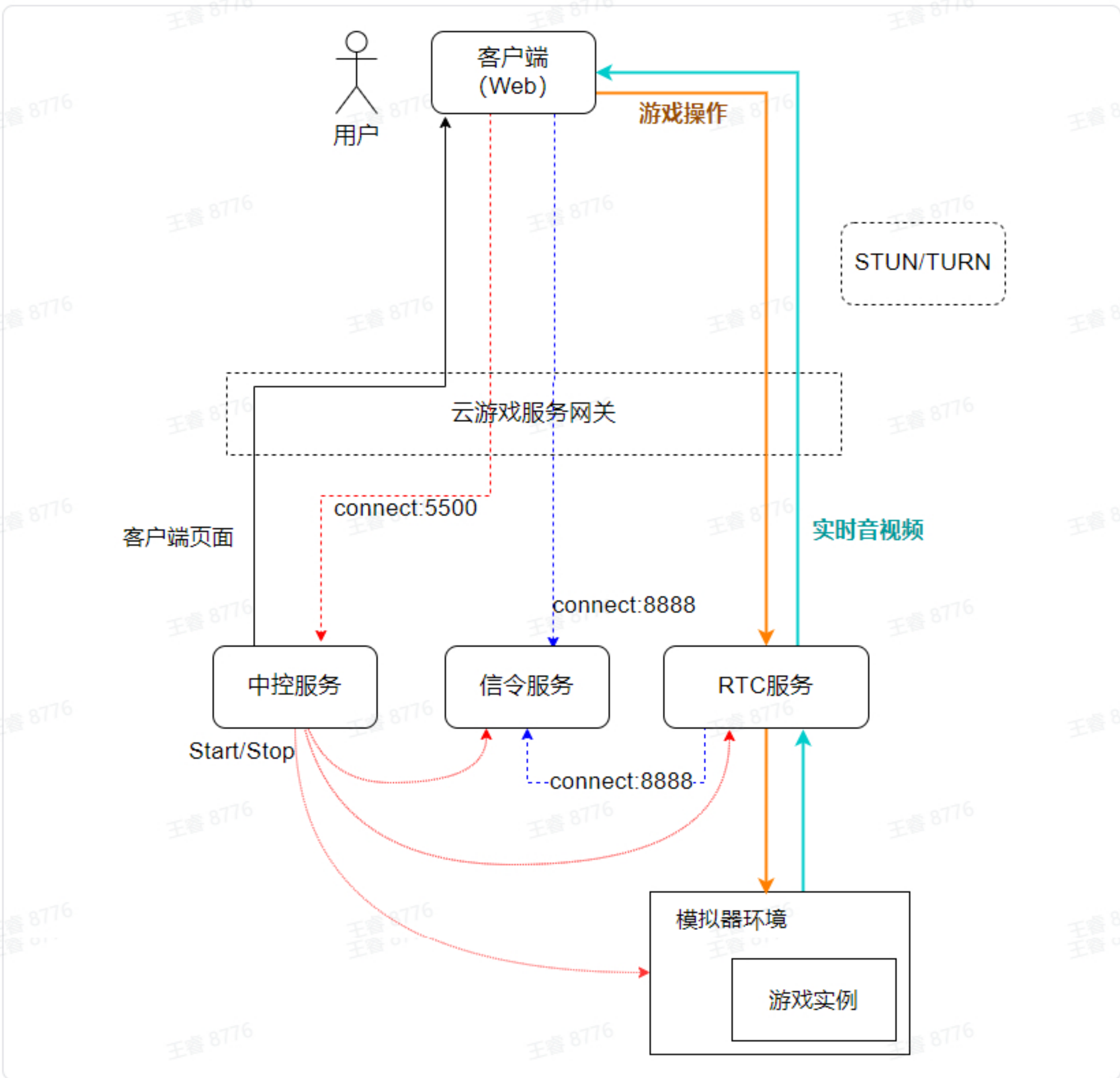


云游戏服务设计

王睿 | 5月22日创建

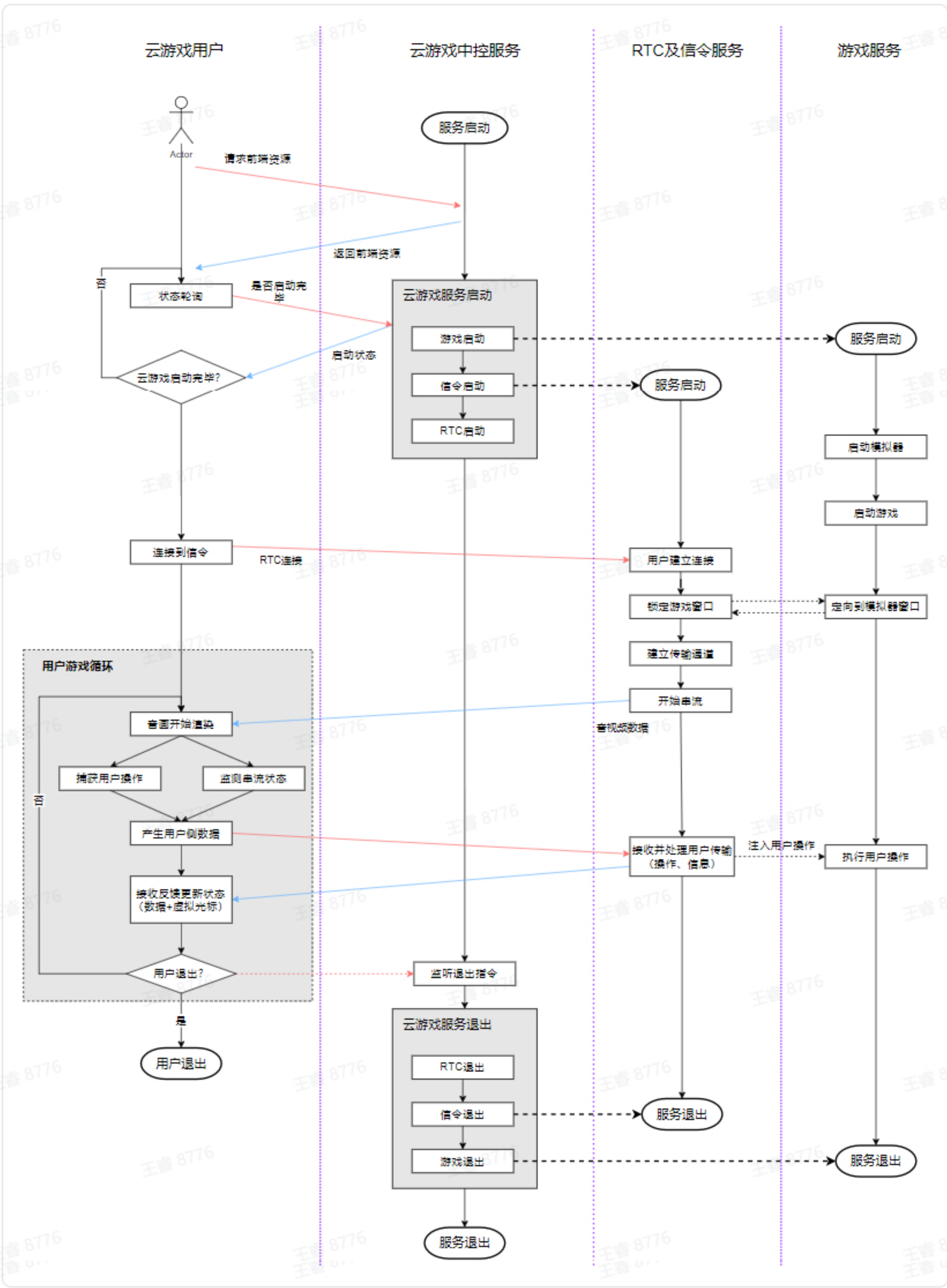


上图展示的是云游戏服务的系统架构。

挂机模式设计：

- (1) 画中画低分辨率模式：默认切为360p，可以根据画中画的大小分档调节。目前分为{270p, 360p, 540p, 720p, 1080p}。
- (2) 黑屏挂机：挂机模式以黑屏（无画面启动），需要考察以何种形式黑屏（禁用输入轨道，注意此时也应该静音），黑屏预期的效果：流量必须节省（接近0），此基础上综合权衡恢复速度和挂机时性能消耗。

云游戏核心流程图



图中展示了云游戏系统中各个子服务的生命周期中主要的工作流程和交互方式。

- 云游戏服务启动的时机目前设计为当用户第一次访问服务地址并请求前端资源时。
- 在服务就绪之前，用户侧会显示加载动画，并禁用连接按钮，就绪后，用户需要手动点击按钮确认连接。
- 主循环中，用户侧产生的需要RTC服务处理的数据主要包括：（1）指令输入：包括键盘和鼠标；（2）时钟信息：用于近似时钟同步；（3）画面升级/降级请求：前端可以根据侦测到的电流数据评估效果，并且向RTC服务发送画面升级或者降级的请求，目前画面分为三档（1080p, 720p, 540p）。
- RTC向用户侧发送的信息：时间戳信息以及虚拟光标位置。
- 目前用户端的退出指令被中控监听的功能还未实现，中控侧监听的是服务器启动方的控制台指令。（即图中的红色虚线是理论上应该存在的逻辑，但暂未实现）。
- 目前生命周期的设计的覆盖关系为：中控 > 游戏 > RTC。

反向引用 (1) | 本文引用 (0) | 关系图 | ✕

云游戏文档汇总



真诚点赞，手留余香

输入评论

📷