ET-Scene 场景树概念 （数据结构树）

Entity的 Zone 代表当前所在Scene的逻辑索引Id，在服务器端可以被当做区服的索引Id

ET 脚本创建路径

Unity.HotfixView 逻辑层代码 即S

Unity.ModelView 显示层各种组件和实体 E/C 即组件即实体 实体即组件

ET网络消息编写规则

区分外网消息和内网消息

nnerMessage是服务端内网消息定义

OutMessage是客户端和服务端交互的外网消息定义

// 内网消息一律使用Actor消息

两类消息

一类是客户端可以直接发送给游戏服务器进行逻辑处理的消息（普通消息）

另一类是需要经过gate网关进行转发的消息，网关服务器交由给map服务器进行逻辑处理，之后再由map服务器把结果交给gate网关，经gate网关把结果返回给客户端（称为actlocation消息）

网络消息 proto 编写规则 （类型 + 变量名 = 编号）

;回复消息 包含 int32 RpcId = 90;

int32 Error = 91;

string Message = 92;

三个必须要有且不能更改

Realm 网关负载均衡服务器

普通消息

// IRequest

添加此注释标明是需回复消息，消息体上需要添加回复的消息

规则为 //ResponseType +空格+回复消息名

// IResponse

标明回复消息

// IMessage

标明不需要回复消息

AMRpcHandler<C2R\_LoginTest,R2C\_LoginTest> // 继承可以拥有处理游戏客户发来请求并且还能回复的能力

实现其中的Run 函数（主要处理逻辑）

AMHandler<C2R\_SayHello> // 不需要给客户端回复

也需要实现其中的Run 函数

ep :

actlocation消息

Actor模型 （分布式并发编程模型）

// IActorRequest

说明是由一个Actor或者一个Entity 发出的一个请求

// IActorResponse

Actor或者一个Entity的回复

// IActorMessage

只是服务器下发的消息不需要回复所以不需要RpcId

// IActorLocationMessage 需要location定位服务器的参与

客户端发给map服务器的消息，因为需要经过gate网关服务器进行转发所以消息体内部需要添加 RpcId

Session 类似于两者沟通的电话 ，其中 Call() 方法可以发送可回复的消息

Send() 方法发送不可回复的消息

发送消息是可能会遇到session报错或消息报错 需要包裹在try...catch 当中去

// 内网网络组件NetInnerComponent，处理对内网连接

Game.Scene.AddComponent<NetInnerComponent, string, int>(innerConfig.Host, innerConfig.Port);

// 外网网络组件NetOuterComponent，处理与客户端连接

Game.Scene.AddComponent<NetOuterComponent, string, int>(outerConfig.Host, outerConfig.Port);

ET 账号登陆功能

依赖数据库

创建数据库 Excel StartZoneConfig.xlsx

Account实体是否会被客户端使用？否创建在Server.Model 下 创建目录存放 Account 实现大部分的逻辑 Account.cs 因为是实体所以要继承Entity , 需要被创建所以继承 IAwake;

游戏服务器中Server.Hotfix.Scene.SceneFactory.cs 中 Create()方法根据SceneType 去创建游戏服务器中的中的各种ZoneScene 创建账号服务器类型 SceneType.Account ,账号服务器需要对外连接所以要添加 NetKcpComponent :

scene.AddComponent<NetKcpComponent,IPEndPoint,int>(startSceneConfig.OuterIPPort,SessionStreamDispatcherType.SessionStreamDispatcherServerOuter);

在Server.Hotfix.AppStart\_Init

RunAsync() 方法中添加 Game.scene.AddComponent<DBManagerComponent>() 使服务器拥有操作数据库的能力

为Excel 中 StartSceneConfig.xlsx 中添加账号服务器 添加端口号 （在gate网关之后不需要添加端口号）

为Account服务器编写 proto 消息

在Sever.Hotfix 下面创建Account目录 用来编写逻辑 创建Handler目录编写C2A\_LoginAccountHandler 工具类

Unity.Hotfix LoginHelper.cs对登陆逻辑Login进行修改

登陆中心 用来管理账号登陆

ET用来操作数据库的组件 DBComponent

使用 DBManagerComponent (里面有相对应的静态单例)

在对应的System中的DBManagerComponent的扩展方法 获取到当前的DBComponent

调用他的扩展方法 Query 进行数据查询

ET 一些报错注意(分析器功能注意代码编写)

提示缺少友元组件 ： 在此类上添加标签 [FriendClass(typeof(所引用的类))] 即可，或引用类把字段改为属性

标记父级类型 ：找到所指的类添加 标签 ChildOfAttribute [ChildType]

组件类父级实体类型约束 父级实体类型唯一的 标记指定父级实体类型[ComponentOf(typeof(parentType)] 不唯一则标记[ComponentOf]

ET-EUI 使用规则