

内容提要

本书（终极网络服务端编程）主要围绕网络服务端编程技术，编程语言使用 c/c++，从基础的网络通讯知识讲解，到实现一个高效通用的网络模块、使用封装的自定义协议 c/s 通讯工程实例、基本的 socket select io 模型到 socket iocp 以及 boost 的 asio 网络模块的使用、服务端后端数据库相关基础知识到实际项目中数据库的使用、游戏逻辑模块脚本化、密码学基础到网络通讯加密的常见技术实例、最终实现一个常见网络游戏服务端的通用 c/s 框架工程实例。

本书的讲述由浅入深，从网络编程的基础知识到开发网络游戏服务端，适合学习网络服务端编程的初学者。

**未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分内容或全部内容。
版权所有，侵权必究。**

2016.1.3 作者：司马威
作者博客 <http://blog.csdn.net/smwhatjay>

编程交流 q 群: 316641007

前言

网络服务端编程是一门综合技术性比较强的方向，涉及到了开发语言、网络 io 模块、工程架构、逻辑建模、逻辑流程处理、通讯加密解密等。

虽然关于网络编程的书籍已经有很多了，但大多只介绍基本的网络原理和技术以及很基础的代码演示例子，对实际运用到项目中还需要很大的完善，对于更高级的具体的网络应用也是讲解的比较少的。本书以网络服务端编程为目标，让新手从入门到精通服务端编程，最终实现一个通用的网络服务端框架。

目录

第一章 网络模块

1. 基本 socket api
2. 网络通信协议
3. ISO/OSI 七层参考模型
4. TCP/IP 协议
5. Socket 编程原理
6. 套接字(Socket)
7. Socket 通信流程
8. Socket 基本 api 介绍

9. Socket api 总结
10. 并发 一线程一客户模型
11. 阻塞，非阻塞，同步，异步
12. select io 模型
13. iocp/boost asio
14. asio 基本概念
15. 数据协议 打包
16. 网络引擎 模块化
17. 网络引擎内部数据协议
18. 网络引擎

第二章 Game 逻辑和消息处理 模块

1. Server 框架
2. 消息处理

第三章 数据库模块

1. 数据库介绍
2. SQL 语言
3. Sqlite 安装
4. Sqlite 新建数据库
5. SQL 数据库表的操作
6. SQL 数据库管理
7. SQL 查询
8. SQL 删除
9. SQL 更新
10. 数据库模块
11. 数据库模块 总结

第四章 脚本化 模块

1. 脚本介绍
2. LUA
3. lua 嵌入 c/c++
4. lua c/c++之 hello world
5. lua 基本语法
6. LUA 之数据库扩展
7. LUA C 服务端框架
8. LUA 框架之网络模块
9. 数据解包打包
10. Lua 服务端消息处理

第五章 加密模块

1. 明文 or 加密
2. 密码学浅谈

3. 加密方法简介
4. XOR 加密
5. 收发映射表加密
6. 对称加密 AES/DES
7. 非对称加密 RSA
8. 校验/散列算法 CRC32/MD5/SHA1
9. 文件校验 SHA1
10. 数据压缩

第六章 杂项

1. 多平台客户端兼容相关问题