

第六章 杂项

6.1 多平台客户端兼容相关问题

服务端一般都是用 c++ 编写的，但往往客户端不止用 c++ 编写，如果是安卓平台，那么就是用 java 编写，如果是 ios 平台，那么就是 oc 编写，如果是 flash 平台，那就是用 as3 编写。客户端一多，兼容性就出现如下几个问题：

1. 内存字节对齐问题。
2. 大小端问题。平台不同，导致各自大小端顺序不同。
3. 字符编码问题。linux 天然 utf8 字符串 char* ， win32 ansi 字符串/utf16 字符串。
4. 加密兼容性考虑（编码可行性考虑）。

所以大家编码时，要考虑客户端，再进行编写，避免项目进行到后来才发觉潜藏的设计问题。

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

编程交流 q 群: 316641007