# 建立VS上的C/S端的通信----------------------

# bug Socket”在未引用的程序集中定义

Socket”在未引用的程序集中定义。必须添加对程序集“System.Net.Sockets, Version=4.1.0.0, Culture=neutral, PublicKeyToken=b03f5f7f11d50a3a”的引用

一个依赖项，一个引用，都弄上去

还有就是都是frame4.6.1，没有core

# 打卡 同步消息

[202208101854](GIF/202208101854.gif)

# 打卡 异步消息

[202208102206](GIF/202208102206.gif)

# 打卡 多端 处理正常异常关闭

[202208110948](GIF/202208110948.gif)

# bug 超链接无法打开指定文件

新版本Wps

或者删除哪个KB5015807（win10）

我是都做了+重启，才解决的

# 打卡 分包

整型

[202208111303](GIF/202208111303.gif)

字符串

[202208111305](GIF/202208111305.gif)

# 打卡 BitConverter.GetBytes统一数据单位

[202208111611](GIF/202208111611.gif)

# 打卡 用自定义的Msg统一数据单位

[202208112241](GIF/202208112241.gif)

# 了解 MysqlData.dll

将MysqlData.dll引入项目DBMgr

# 打卡 建立mysql数据库和查表

[202208112344](GIF/202208112344.gif)

# 打卡 数据库插表

[202208112358](GIF/202208112358.gif)

# 打卡 sql注入

[202208121141](GIF/202208121141.gif)

# 打卡 数据库删row

[202208121208](GIF/202208121208.gif)

# 打卡 数据库更新row

[202208121223](GIF/202208121223.gif)

# 导入代码----------------------------------------

# 打卡 数据库 result表 不为空 外键

[202208121950](GIF/202208121950.gif)

# 了解 unity错误一直在

framework版本问题，看导出的dll有没有正常显示，那里有可用版本信息推荐

我的是3.5.1及以下就可以

[202208121952](GIF/202208121952.gif)

# 了解 S端代码

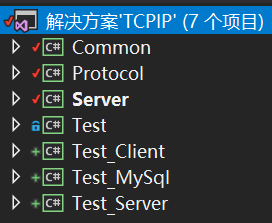
我对UI部分不手敲，主要对联网的部分进行过重构

Common放一些复用性强但难记流程的方法

Protocol放数据格式，siki是放在Common里面、

前缀Test\_都是正式工程前的测试工程

原本想让Unity也用Server上的数据格式Protocol（导出dll），但有一个方法老是在报错，暂时是在Unity上新建一份解决的



# 打卡 打开服务器点击登录没报错，就得了

[202208122002](GIF/202208122002.gif)

# 了解 C端代码

[202208122316](GIF/202208122316.PNG)

# 了解 C端请求注册的流程

panle想请求就req

req找到GameFacade

GameFacade持有各种Mgr，其中ClientMgr可以处理消息发送

[202208122328](GIF/202208122328.PNG)

# 了解 S端处理登录请求

拿着conn就可以到DAO读写数据库。

根据四个枚举去不同Manager找不同方法，每种方法又去DAO。

[202208130218](GIF/202208130218.PNG)

# 打卡 C/S登录

[202208130118](GIF/202208122328.PNG)

# 打卡 注册成功后将注册信息填入登录页

[202208131559](GIF/202208131559.gif)

# 打卡 登录成功，进入大厅

[202208132128](GIF/202208132128.gif)

# 了解 C端代码结构

[202208132129](GIF/202208132129.PNG)