# 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

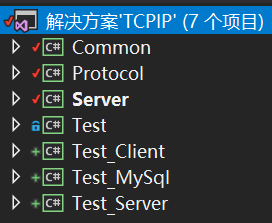
我对UI部分不手敲，主要对联网的部分进行过重构

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)

# 了解 requst的脚本动态添加

导入代码时，requst的脚本大量缺失

所以采用GetOrAddComponent<T>(GameObject)到基类来动态添加

protected T GetOrAddComponent<T>(GameObject go) where T : Component

{

T t = go.GetComponent<T>();

if (t == null)

{

t = go.AddComponent<T>();

}

return t;

}

# 了解 面板基类引入SetText

看到哪里太长就改，一下子全改麻烦，

# 了解 Unity版本

原版是5.6.1p4

我看到5.6.1就下载，后来发现是5.6.1f1，现在只是出现API过时的情况（版本差不大）

尽量一样，以前想省点内存，结果有是很麻烦

# 安装 Visual Assist（可选，我失败了，因为有卸载安装了一次，出现未能加载包）

## 下载 官网 试用 不是长久之计

<https://www.wholetomato.com/downloads>

## 下载 貌似中文官网 也要收费

<http://products.haichengxuan.com/>

## 下载 会冲突 二选一 2022可用 VA2010到2022（在用）

安装时关闭所有Vs

<https://www.jb51.net/softs/840309.html#downintro2>

## 下载 会冲突 二选一 2017可用

<https://www.chinapyg.com/thread-79995-1-1.html>

## bug 选择保留2022的，但此时处于2017，在卸载2017再安装2022的后出现报错，未能加载

使用了Trial-Reset，清理，没起效，放弃了。后面的是之前试用期30天截图的

## 下载 VA Visual Assist X放在网盘

链接：https://pan.baidu.com/s/1zTnbRTa4ls7\_iFyKV6zAsQ

提取码：1n44

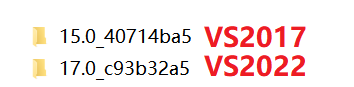
我试过2017和2022都可以。主要用来处理文件头信息下载

## 安装 安装位置（没用到）

C:\Users\lenovo\AppData\Local\Microsoft\VisualStudio\15.0\_40714ba5\Extensions\laqmqrvs.c3f

C:\Users\lenovo\AppData\Local\Microsoft\VisualStudio\17.0\_c93b32a5\Extensions\i55cyqgx.q5v VS2022

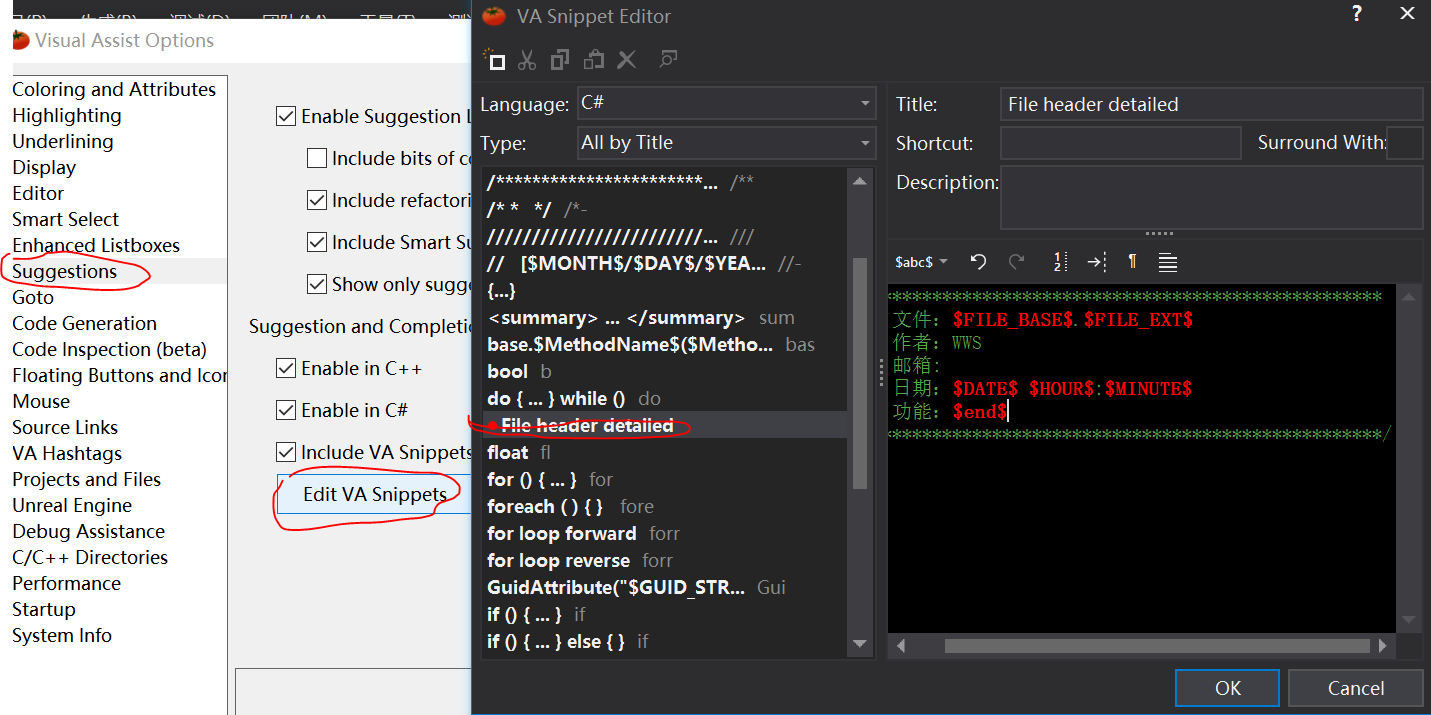
其中



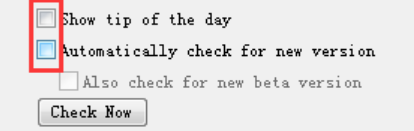
## 介绍 Plane的介绍

https://www.cnblogs.com/planezhong/p/10050094.html

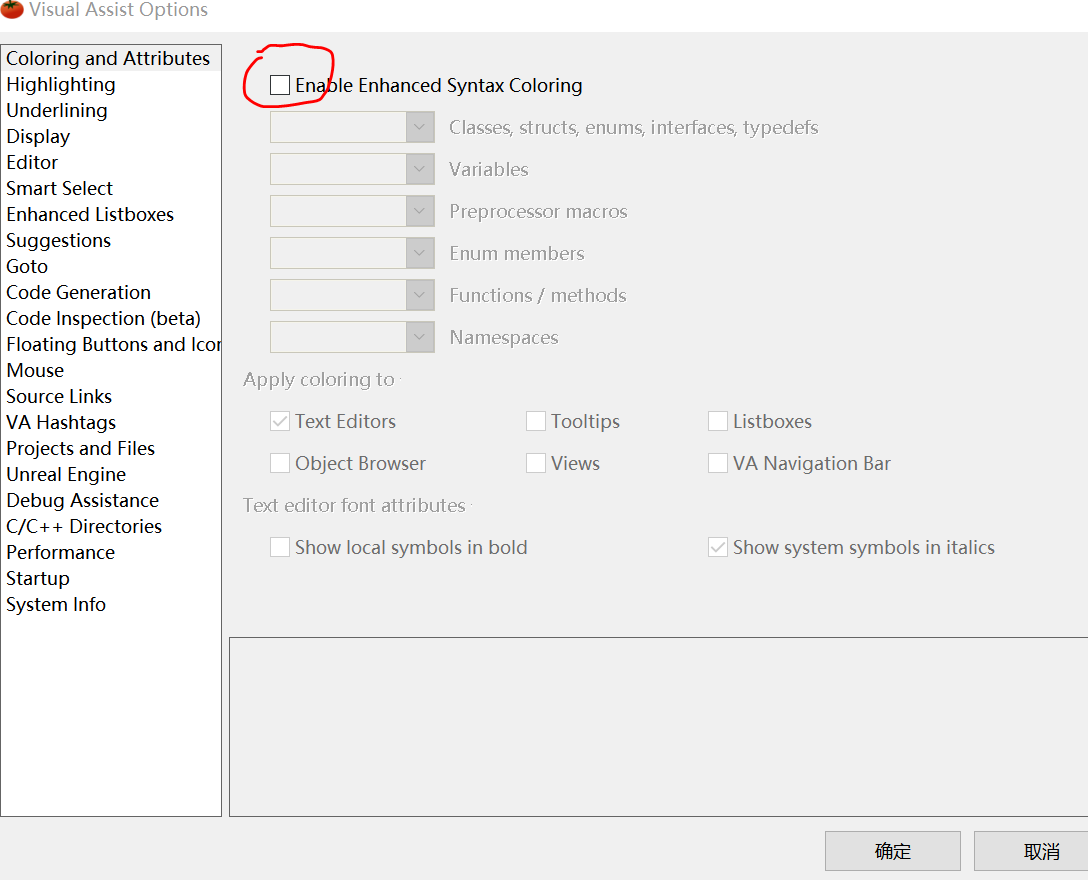
## 设置 文件头



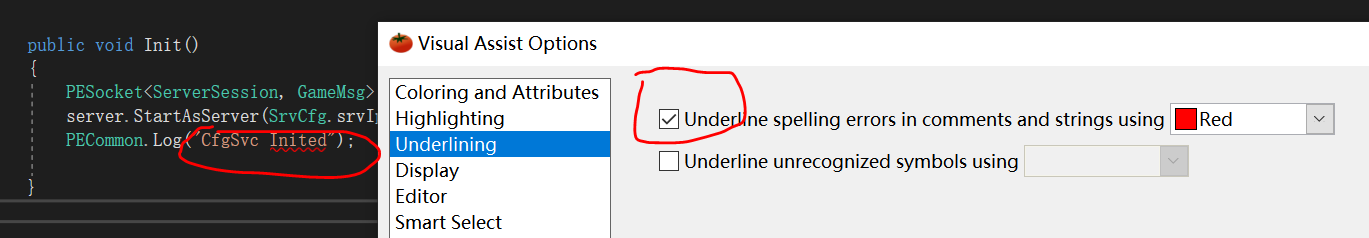
## 设置 不用它提醒更新



## 设置 不要它的配色



## 设置 不要它的报错



# 了解 snippets加载头文件

使用场景是，导入别人的代码，但是我又想写入头信息。所以不能通过xml或者脚本模板的方法。

原本破解了一次visual assist X，但因为在破解2022后，又去破解2017，导致2022不能用，所以放弃了。

目前这样处理，文件名没经验，这段代码“交互执行”后，手动复制粘贴

[202208151126](GIF/202208151126.gif)

string str = "/\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*" +

"\n\n\t文件：" +

"\n\t作者：WWS" +

"\n\t日期：#CreateTime#" +

"\n\t功能：" +

"\n\n\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*/";

str = str.Replace("#CreateAuthor#", Environment.UserName)

.Replace("#CreateTime#", string.Concat(

DateTime.Now.Year.ToString("0000"), "/",

DateTime.Now.Month.ToString("00"), "/",

DateTime.Now.Day.ToString("00"), " ",

DateTime.Now.Hour.ToString("00"), ":",

DateTime.Now.Minute.ToString("00"), ":",

DateTime.Now.Second.ToString("00")));

Console.Write(str);

# 打卡 创建房间与大厅显示

[202208151340](GIF/202208151340.gif)

# 打卡 敌人加入房间，双方更新房间UI

[202208151645](GIF/202208151645.gif)

# 了解 将放在服务端的共用类的生成路径设置在Unity客户端内

# 了解 从退出房间的代码理解代码结构

**（客户端的发送）**

RoomPanel点击退出房间

QuitRoomRequest

GameFacade

ClientMgr

Client

**（服务端的处理）**

Client收到消息

Server收到client处理请求

ControllerManager分流

特定Controller处理

ControllerManager回复Server

Server回复Client

Client发送回复

**（客户端的收复）**

Client收到，回复Server

Server收到，找RequestManager

RequestManager回复特定Request

Request回复它的Panel

Panel更新UI

[202208152029](GIF/202208152029.PNG)

# 打卡 退出房间刷新，加入房间刷新

[202208160921](GIF/202208160921.gif)

# 打卡 房主退出房间刷新

[202208160955](GIF/202208160955.gif)

# 打卡 开始游戏进入倒计时

[202208161654](GIF/202208161654.gif)

# 打卡 本地测试人物移动攻击

[202208161808](GIF/202208161808.gif)

# 打卡 场景（测试 人物）相机的推近拉远，跟随伸缩旋转

Esc拉远 回车推近

[202208162249](GIF/202208162249.gif)

# 了解 move流程 角色移动

本地，startPlayRequest时，PlayerMgr就持有本地Player

同样，Server持有对手Player，PlayerMgr也持有对手Player

[202208171946](GIF/202208171946.PNG)

# 打卡 开始游戏相机跟随人物

[202208162249](GIF/202208162249.gif)

# 打卡 总的 移动 攻击 箭的实例 结束退出 成绩记录

[202208172102](GIF/202208172102.gif)