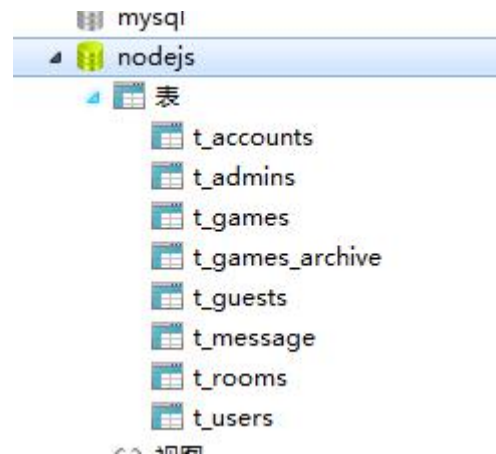


一、数据库安装

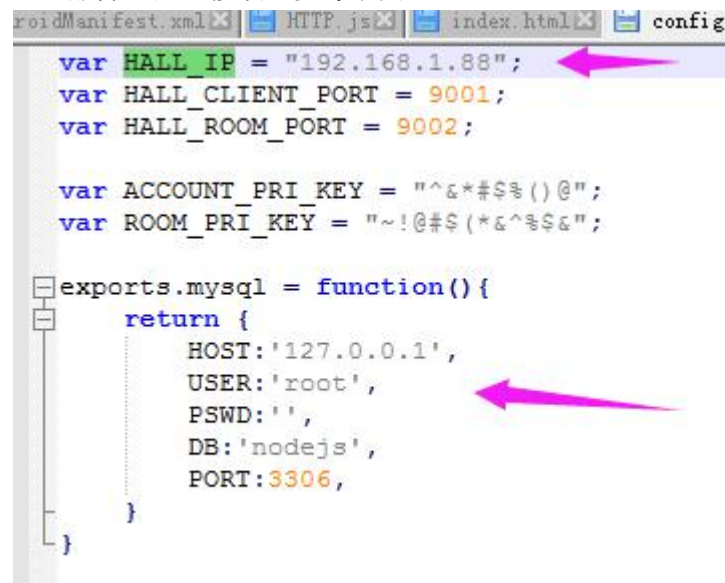
- 1、安装 MySQL 5.1.x 版本
- 2、创建一个数据库（本文假设命名为 nodejs，搭建者可自行改名）
- 3、执行 server/sql/nodejs.sql
- 4、数据库搭建完毕，会在数据库中看到如下结构



二、NodeJs 安装

安装 NodeJs 4.6.x 版本（Windows 下直接去官网下载，Linux 下请百度相关教程）

三、服务器配置修改（参考下图）

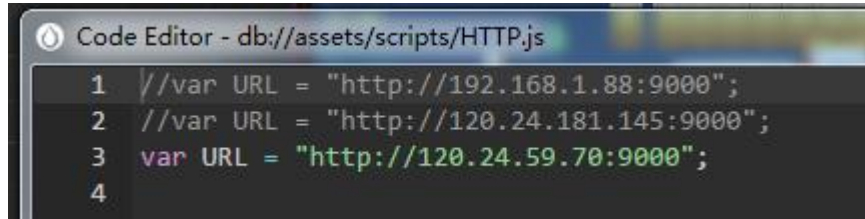


修改 HALL_IP 为自己的 IP

修改 mysql 为自己的数据库相关配置

四、客户端环境搭建

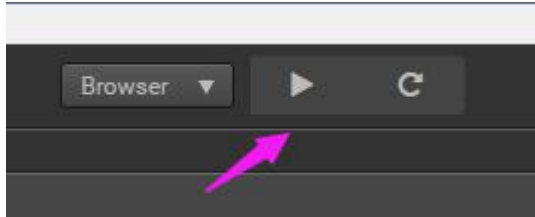
- 1、安装 Cocos Creator 1.3.2
- 2、打开 client/assets/scripts/HTTP.js



```
Code Editor - db://assets/scripts/HTTP.js
1 //var URL = "http://192.168.1.88:9000";
2 //var URL = "http://120.24.181.145:9000";
3 var URL = "http://120.24.59.70:9000";
4
```

将上面的 URL 修改为 account_server 所在服务器的

3、客户端启动



客户端经验分享

- 1、使用 Chrome 来进行调试会好很多
- 2、使用 Browser 进行游戏时，如果想多开，可以像下面一样修改 URL 地址
<http://localhost:7456/?account=asdf1>
<http://localhost:7456/?account=asdf2>
<http://localhost:7456/?account=asdf3>
<http://localhost:7456/?account=asdf4>

程序会解析上面的 account 参数，进行游戏登陆。

工具推荐

- 1、代码编写请使用 Visual Studio Code (前后端通用)
- 2、后端 NodeJs 调试，请修改下面的参数，并按 F5 启动（注：如果没有找到 launch.json，直接按 F5 即可）

```
launch.json .vscode
1 {
2   "version": "0.2.0",
3   "configurations": [
4     {
5       "name": "启动",
6       "type": "node",
7       "request": "launch",
8       "program": "${workspaceRoot}/hall_server/hall_server.js",
9       "stopOnEntry": false,
10      "args": ["${workspaceRoot}/configs_local.js"],
11      "cwd": "${workspaceRoot}",
12      "preLaunchTask": null,
13      "runtimeExecutable": null,
14      "runtimeArgs": [
15        "--nolazy"
16      ],
17      "env": {
18        "NODE_ENV": "development"
19      },
20      "externalConsole": false,
21      "sourceMaps": false,
22      "outDir": null
```

3、开发过程中，使用 Chrome 可对客户端代码进行调试。按 F12 或者 CTRL_SHIFT+I 打开开发人员工具，找到对应的代码并打断点即可

