# 圣剑神域技术设计文档

## 开发环境

FlashBuilder4.7 客户端工程IDE

VS2008 服务端工程IDE

Python

office 2010

visio 2007

## 工作目录

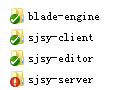
能够在本机上有一个运行环境，至少需要如下4个工程目录。

blade-engine 客户端3D引擎(git)

sjsy-client 圣剑神域客户端工程(git)

sjsy-server 圣剑神域服务端工程(git)

sjsy-editor 圣剑神域资源(svn)



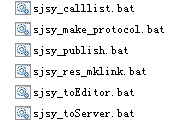
为了便于开发方便，推荐将如下两个工程目录也同步到工作目录下。



sjsy-support 游戏运营相关工具(git)

sjsy-tools 游戏开发相关工具(git)

可以将 sjsy-support/auto\_script 目录下的部分bat脚本文件拷贝至work目录下，便于开发使用。



sjsy\_calllist.bat 生成资源文件列表。当资源有文件删除或增加时都需要执行。

sjsy\_make\_protocol.bat 协议生成脚本，当修改了协议文件后需要执行，生成客户端和服务 器对应的代码。

sjsy\_res\_mklink.bat 在客户端和服务器工程目录中创建资源目录的软链接。

sjsy\_toServer.bat 仅将服务器所需要的资源文件，拷贝至sjsy-server/code/res目录下。

## 总体架构

如图，整套线上游戏运行体系。



图参考 <游戏运营体系.vsd>

本文档主要描述游戏的整体设计架构，下面会列出各模块对应的文档。

## 客户端架构

客户端由sjsy-client和blade-engine两大部分构成。

请参考 [..\..\sjsy-client\doc\客户端技术设计文档.docx](../../sjsy-client/doc/客户端技术设计文档.docx)

## 服务端架构

服务端，游戏的服务器执行体系。

请参考 <服务端技术设计文档.docx>

## 运营架构

**平台接口**。与平台的功能对接，如登陆、充值、查询玩家等。以php实现。

参考文档 [..\..\sjsy-support\doc\圣剑神域平台接口.docx](../../sjsy-support/doc/圣剑神域平台接口.docx)

## 其他文档

**数值系统**。游戏中数值系统的制作与导出。

参考文档 [..\..\sjsy-design\数值系统\数值系统制作文档.docx](../../sjsy-design/数值系统/数值系统制作文档.docx)