12步都是新的集群才需要处理，旧的集群只用

10000是正式服

20000是专服 ，指定渠道可以进去，其他渠道进不去

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 步骤 | 描述 | 备注 |
| 1 | 在代码文件中添加集群标识，现有标识有（h7demu,devd,h7diosshenhe,h7dpro）  参考样式在lualib/public/serverinfo.lua  中有体现 | 不出意外以后也只会有这三个集群  h7demu：emuh7.demigame.com  devd：devh7d.demigame.com  h7dpro: csh7d.demigame.com |
| 2 | serverinfo.lua文件中配置cs，bs | 需要运维配合做域名解析或者直接使用ip |
| 3 | serverinfo.lua文件中配置gs | 在已有集群上往下递增服务器编号 |
| 4 | 后台配置gs服务器内容 | 如果是devd或者h7dpro集群，还需要在后台配置相关的服务器内容，这样走sdk登录流程，客户端才能拿到相应的服务器列表 |
| 5 | shell同步脚本配置服务器信息，ip使用内网ip | 在shell/master/info/server.list下配置添加的服务器标识对应的ip的映射关系  如果是添加新的集群：在shell/master/list下添加新的同步集群文件，如:  shell/master/list/h7dproduction.list  在文件中添加所有通过h7dproduction可以同步到的服务器列表  如果只是添加单独服务器：则在对应的文件下添加服务器就可  删除同上 |
| 6 | 创建代码，导表分支 | 一般在创建新集群需要此步骤，普通可以省略，用现有代码进行同步 |
| 7 | ssh h7d-develop | 登录开发服 |
| 8 | svn checkout url servertag  如：svn checkout <https://nsvn.cilugame.com/H7/server/branches/h7d_release> release | 检查开发服上是否有此分支的代码， 如果没有则创建需要checkout，有的话则忽略次步骤 |
| 9 | cd 代码目录 && ./shell/init.sh  如：cd release && ./shell/init.sh | 初始化导表目录 |
| 10 | make cleanall make | 引擎编译 |
| 11 | ./shell/master/sync\_conctrl.sh h7d | 同步代码到h7d-oc  仿真服省略这一步，仿真服直接把  h7d-develop当做同步服使用，直接从14开始执行 |
| 12 | ssh h7d-oc | 登录代码同步服 |
| 13 | cd 代码目录  如 cd release | 切换到代码目录， 该目录与开发服一致 |
| 14 | ./shell/master/sync\_server.sh 同步标识  如：./shell/master/sync\_server.sh h7dproduction | 同步标识可以是  ./shell/master/list/ 下的任意文件名称  ./shell/master/info/server.list 文件中任意服务器代号 |
| 15 | 检查后台服务器配置是否在游戏中生效 | 坑爹后台 |
| 16 | 如果是不是在周维护的时候开服，而是临时开服；注意先对h7dproduction  更新lualib/public/serverinfo.lua，不然新服连不上bs  同时检查客户端是否有导表和在线更新代码，如果有的话， 需要执行指令推送一次 |  |