**服务器标识说明**：

1. 服务器标识由“集群标识+\_+服务器类型+服务器编号”构成，其中中心服没有服务器编号，例如
   1. 国服中心服可为release\_cs
   2. 国服游戏服10001为release\_gs10001
   3. 越南服中心服可为yuenan\_cs
   4. 越南服游戏服10001位yuenan\_gs10001

中心服后面可能会划分为付费服pay，数据中心datacenter等等

1. get\_server\_key获取本服服务器标识，get\_server\_cluster、get\_server\_type、get\_server\_id分别获取集群标识、服务器类型、服务器编号

**配置文件说明：**

1. 各个服务器的cs\_config.lua和gs\_config.lua配置文件一般都会不一样，为了避免每个服都要手动去修改配置文件，采用通过模板生成的方式来生成配置文件。
2. 调用./shell/gen\_config.sh脚本，传入服务器标识，根据config/template中模板在config下生成配置文件，其中gs服生成gs\_config.lua文件，cs服生成cs\_config.lua
3. 游戏起服使用生成的配置文件起服。

**各服务器信息处理：**

1. 各服务器信息放在lualib/public/serverinfo中，可在线更新修改。serverinfo有所有集群的CS\_IP和GS\_INFO信息，各服务器通过自己的集群信息来判断要用哪个。GS\_INFO包含各服务器的httpip信息，master\_db信息，slave\_db信息。
2. Urldefine引用serverinfo中ip信息来定义url
3. Serverinfo中一般写的是局域网ip

**发布代码处理：**

1. 所有服务器的ip信息需写入shell/master/server.list中，供同步脚本读取。每一行格式为：

服务器标识 : 服务器公网ip

1. 发布代码使用sync\_waifu.sh，此脚本传入服务器标识，更新并make，打包rsync到对应服务器上，然后脚本会在远程服务器上执行./shell/gen\_config.sh生成对应配置文件

**注意：**

添加新服务器记得在server.list以及serverinfo.lua中添加对应的服务器信息。