SimpleServer设计与实现

*Author:bin.hou*

# 简介

网络游戏需要一个分布式架构，分存式架构离不开一个好的网络框架。什么样才是好的网络框架？好的网络框架主要有以下几个特性：易扩展，网络通信独立，操作接口简单，可重启，可配置，可以动态对业务逻辑进行更新。有了网络框架，可以对业务逻辑复杂，占时比较多的的地方进行分布式部署。

为什么不用开源库开发，开源库封装了底层的操作固然好，但是当网络程序遇到问题，分析起来不好；由于开源库也存在适用性问题，Libevent虽然框架比较清楚，但是封装了太多没用的东西，可以学习里面好用的东西，比如定时器。对于大多数网络程序无非用到了epoll和异步，epoll的读取处理好之后，其余问题都不是大问题。信号在业务逻辑用的比较少，主要用于网络框架。

# 目的

SimpleServer主要用于开发网络游戏后台服务器，也用于开发Web/App高性能后台。

# 用法

# 数据结构

# 处理流程

# 测试

1. 单个用户发送消息 测试响应时间
2. 多个用户并发请求消息 测试响应时间

# 心得体会

世上无难事，只怕有心人。换了一家公司之后，来到新公司，变得闲起来，于是有重新造轮子的想法。先从最基本的网络框架写起，而后可以改写成proxy或者其它游戏服务器。

先熟悉流程，画流程图，然后再写写每个细节。

如没有日志，那先写日志模块， 没有定时器，先写定时器，单个模块都对正确性进行了测试，慢慢写着就形成了用于C框架的sdk。

基本的配置读取；

共享内存编写，并测试。

主流程

主进程编写

子进程编写

提供外部接口

组播编写

对网络框架的测试

耗时两个月，已经成形。多进程网络框架用于游戏服务器的各个模块，登陆/Online/其它等。相比多线程有很多优势，与现处项目的多线程比，协议快10倍。