运维经验

Author: bin.hou

# 简介

作为服务器开发，有很多运维的经验还有些不足，但是平时也接触不少，对于小公司来说，接触到的还有很多，这些经验，都是非常实用的。

## 数据库备份-还原

见<数据库安全与备份.docx>

## 负载均衡

在http服务中，负载均衡可以用nginx做代理，把一个域名映射到不同的进程上；在业务服务器中，可以自定义proxy，根据一定的规则路由到不同的进程，也可以有一个中心服务器，让中心服务器来选择具体的逻辑服务器。

## 日志优化

日志删除是在线服务器必备的，实际经验告诉我如果不在项目上线之前去部署开发删除脚本，如果磁盘也没有告警系统，只能等着程序挂掉。

一种不错的日志删除策略：每天进行一次日志删除；日志删除可配置保存天数、保存目录、待删除目录; 每次删除时，先判断待删除目录里有超过过期的日志没有，如果有则删除；然后把前一天日志建个前一天日志目录，并移动到这个目录。这样保证了我们的磁盘不会变得很大。

由于在线服务器很多，所以在每个机器上加crontab很不现实，一种简单的方法是在一个中心服务器上设置定时任务，然后向每个服务器发送，执行脚本就可以。脚本可以是发布的时候就已经部署上去了。

## Redis缓存

Redis除了作为缓存用外，还提供了众多类型供业务使用，排行、随机、缓存都可以用Redis来实现。目前已知问题是生成rdb时，cpu会在1s内达到100%，为了解决这个问题，需要有一个从redis来生成dump.rdb，这样主redis就不会出现卡住的情况。

## 服务器监控

## 远程协作

远程协作除了系统自带的还有teamviewer，为了在家可以访问公司的电脑，可以建立openvpn

## 版本控制Git

Git相比SVN优点很大，具体来说就是利用Gitosis来部署管理用户与版本库的权限。

## ftp服务器搭建

linux服务器搭建需要用到vsftpd，搭好之后，就可以用FileZilla上传东西了。具体配置可以网上搜索。

## 域名映射

买相应的域名，然后做下关联就可以了。

## CDN

CDN是内容分发系统，其作用是使用户很快的访问到资源。作为游戏资源的更新也用到了CDN，由于CDN是缓存，如果想更新，要把缓存清掉，这样才能更新下新的资源。由于CDN更新需要时间，需要预先加载。