服务端规范

编写者：沈宝亮

编写日期：2018-2-28

**修改记录：**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 修改人 | 修改日期 | 修改内容 |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

**文档目录：**

[服务端规范 1](#_Toc509828056)

[1 工作环境 2](#_Toc509828057)

[2 版本控制 2](#_Toc509828058)

[3 日志 2](#_Toc509828059)

[3.1 分级 2](#_Toc509828060)

[4 网络层 2](#_Toc509828061)

[4.1 端口： 2](#_Toc509828062)

# 工作环境

* 尽量使用[IntelliJ IDEA](http://www.baidu.com/link?url=_iBQQ6KfmwHmNKexLr3nEYym99eKvuiIZtRhfwxrOOGRE1yMZ6mCGN7Sn3K9qQQB" \t "_blank)，并加载统一的代码格式化setting文件，以保证格式化出的代码是一致的；

# 版本控制

使用Git作为版本控制工具

* 需要设置为上传时不改变行尾符；
* 遵循GitFlow机制；

# 日志

## 分级

1. **Error：**只用于出现Exception的情况。
2. **Worning：**用于除Exception以外的各种错误、bug等情况。
3. **Info：**用于正常情况下会出现的且必须要记录的信息。
4. **Debug：**用于调试信息，生产环境不打开。

# 网络层

## 端口：

监听不同类型的进程，使用不同的端口。比如Gate监听Game服的端口为1001，监听MatchServer的端口为2001。这样的好处是逻辑清晰，易于管理。