我Scut FAQ

v1.0

# Scut安装部署问题

## Window平台问题

## Linux平台问题

# Scut开发使用问题

## 编译或调试问题

### 打开Scut项目编译Using错误？

Scut要求是在.Net Framework 4.5.1以上版本运行的，检查是否有安装VS2013或.Net Framework 4.5.1运行时环境；在项目属性的生成选项以“.Net Framework 4.5.1”编译。

### 如何在项目中调试Scut Framework?

首先.net调试是需要\*.pdb文件的，打开Scut 的Framework解决方案，使用Release的模式编译Source，接着双击“发布处理.bat”批处理文件将dll发布到上一级的Release目录下（需要xcopy命令支持）；接着将Release/Lib目录下的dll复制到项目中即可；要调试Source的某个文件，只需要将文件拖到项目中并设置断点，再按F5运行当前项目；断点有生成显示的是实心的红色圆点，如果是穿心圆点说明文件与dll里的版本不一致，需要重新按以上步骤替换dll。

### CsScript目录下的脚本文件在VS中没有智能提示？

检查脚本文件的属性，是否是编译的方式；另外注意在Game项目中的Script目录下的文件不能设置编译的方式，因为它是以动态运行的，不能把这些脚本编译在exe中，会与动态编译的冲突。

## Config配置问题

### 如何配置Game.Script.DecodeFunc.TypeName脚本加密发布？

Scut有提供一个加密脚本类库（ScutSecurity），它的密钥写在代码里，可以自己根据需要更换，使用时需要在Config中配置值为"ScutSecurity.ScriptDes,ScutSecurity"，并从Release\Lib目录复制ScutSecurity.dll到项目中；在开发阶段可以注释掉这个配置，在发布时自己写工具批量加密脚本文件，并启用此配置。

## 脚本使用问题

### 代码中如何查using的命名空间？

在VS中将鼠标移到需要增加using命名空间的类上，会在旁边显示一个小图标，下拉选中using的命名空间，VS会自动帮助你加到文件using部分；或者安装一个代码生成工具VS插件ReSharper,提高编码效率。

## 客户端与服务器通讯协议问题

### Scut支持Http短连接吗？

可以，有两种方式，

第一种，使用Consele控制台开启Http监听，在config配置中设置"Game.Http.Host"为"127.0.0.1"，使用“http://127.0.0.1:8080/Service.aspx”在IE中访问；

第二种，使用IIS架设网站方式，参考“GameRanking” Sample；

### Socket的IO是阻塞还是非阻塞模型？

接收数据是异步阻塞模型，IO使用的缓冲区是复用的

### Action协议的方法执行顺序？

调用顺序是GetUrlElement (获取请求参数处理)->TakeAction(处理逻辑)->BuildPacket(封包下发)。

### 通讯协议的头部Sid和Uid如何获取值？

Sid表示请求的会话ID，在客户连接成功后由服务器自己产生；Uid是用户登录成功后的身份标识，由帐号中心分配唯一的编号，在未登录前的请求客户端给sid的值空串，Uid的值0；登录成功后服务器下发sid和Uid，客户接收到需要存储起来，下一请求时上传sid和uid的值。

### 通讯协议的头部St字段的作用是什么？

头部St字段是一个时间缀（预留字段），表示这次的请求有效期多久，防止请求被拦截后发起恶意的请求，增加安全性，目前只使用签名较验，这个字段暂时未启用。

### Scut的二进制协议流粘包如何处理？

在包的前面增加一个int的长度表示包的字节大小，拆包时先读取4位字节转换成int类型的长度（L），接着判断剩余包的长度大于等于L时，说明包已经全部接收完，读取L长度的字节；如果长度小于L时，则继续等待。

### Scut请求的身份认证如何处理？

客户端请求时服务器会分配一个GameSession对象，登陆时较验用户帐号与密码，成功后调用GameSession对象Bind方法绑定身份。

### 不需要身份较验访问Action如何处理？

在Action类中重写IgnoreActionId属性，并返回false。

### 传输过程有没有对数据加密？

没有对数据加密，有对请求数据做签名较验，可以在Config配置“Product.SignKey”，注意需要跟客户端的签名Key一致。

### 在线用户如何获取？

所有的会话都是由GameSession管理的，GameSession对象可以获取在线玩家。

### 如何在游戏服内调用WebService服务？

首先右击项目的“引用”，选择“添加服务引用”，在弹出的窗口地址输入WebService服务地址后，点“确定”；VS会自动生成的调用WebService服务的调用代码和配置文件，需要将Reference.cs文件Copy到Script/CsScript/References目录下;另外找到“app.config”配置文件，将“system.serviceModel”结点的配置复制到“GameServer.exe.config”中。

### 玩家离线怎么通知应用层和断线重连怎么处理？

当Socket断线时会调用MainClass类中有OnDisconnected方法，这此处理业务层逻辑；断线重连根据sid参数自动恢复连接，不需要自己处理。

### HttpListener监听启动拒绝问题？

检查GameServer启动是否使用管理员帐号运行

## 服务器之间通讯问题

## 缓存与数据库问题

### 如何返回GetIdentity方法的值？

GetIdentity是对实体数据分类的ID，如：背包数据它的主键是ItemID（自增的），UserId（归属玩家），那么可以用UserId分类，GetIdentity返回UserId属性值，而不能用主键ItemID，如果一定要用ItemID，那么可以使用Share类型的结构（ShareEntity）。

### 日志表增长比较大如何处理？

日志表比较大时，可以对表以日期水平方式分割，减小单张表的存储容量；在Model中定义一个Log类型的实体模型，并设置表名以“年月”或“年月日”的规则生成表，；设置EntityTable的“TableNameFormat”属性为“Log$date[yyyyMM]\_{0}”(ex: Log201408\_TableName)。

### Redis客户端查看存储的数据是否能显示Json的格式？

可以在项目的Config配置中增加键“Cache.Serializer”值为“Json”，使用Json序列化的方式存储，设置前需要将Redis的数据清除，不能混合使用；建议在开发阶段使用Json，发布时使用“Protobuf”序列化的存储，减少Redis内存使用量。

### 为什么数据库表里的数据修改了在游戏服缓存中没有？

原因是游戏服从数据库或Redis取出数据后会缓存在游戏服中，不会每次从数据库或Redis中取了，当游戏服的数据改变时会更新到数据库或Redis，在数据库或Redis修改数据是会被覆盖；当游戏服关掉重启时才会再次从数据库或Redis取数据；另外配置实体是只读类型的才会从数据库取数据，其它的只从Redis取数据，原因Scut是以Redis作为主要存储。

### 游戏服的缓存数据是如何更新的？

每个实体的属性都绑定有Changed事件，当属性发现设置值，新增和删除实体时时会触发事件，所有Change事件会提交到Redis的消息队列中（Key以“\_\_”开头）； 由另一线程监控这个消息队列（每100毫秒），当有新消息时会将数据更新到Redis的Model存储区中（key以“$”开头），更新失败将存储到Redis的Error消息队列；根据config配置中的“EnableWriteToDb”键和实体SchemaTable属性的“IsStoreInDb”值判断是否要更新到数据库，为了降低数据库的IO高，需要更新数据库的实体先放到等待消息队列中，间隔（每五分钟）一段时间将实体转换成sql语句放入Sql执行消息队列中，Sql执行消息队列启动线程（配置10个线程）每100毫秒执行写入到数据库，如果执行出错将Sql语句存储到Redis的Sql Error消息队列。

### 设置实体属性不会触发Change事件？

Model是否是独立另一个项目，需要使用IL打开Model.dll检查Entity的Set属性代码是否有调用BindAndNotify或BindAndChangeProperty方法，没有需要在项目.csproj配置注入脚本；Model是以脚本方式，需要检查Entity的SchemaTable配置，只读或只写属性不会触发Changed事件。

## 中间件使用问题

### 是否有实现同一个帐号再次登录挤掉的功能？

有，使用AuthorizeAction类判断GameSession对象的OldSessionId属性

### 渠道登录中间件配置的ID如何设置？

配置的ID是通过客户端上传的RetailID参数来区分的，可以自己分配， 与客户端对应上就可以。

## 分服中心问题

# Scut Sdk问题

## Unity3d问题

### 服务器推送的消息怎么接收？

Unity请求的与推送的消息都是由线程监听，通过SocketConnect类的CheckReceive方法检测是否有消息，如果是推送的消息MsgId为0，转向到注册的OnPushCallback回调方法处理，Net类中处理回调会将消息分发到指定的Action协议处理

## Cocos2d问题

## FlashAir问题

# Scut Sample问题

## HelloWorld、游戏公告、排行榜示例问题

## 斗地主示例问题

### 客户端登陆没有反应或连接不上问题？

客户端在代码中设置的服务器地址是以域名（ddz.scutgame.com）的方式访问的，需要在本机Host文件中设置ddz.scutgame.com的域名转向，使用命令“telnet ddz.scutgame.com 9001”检测，或者客户端的请求连接地址改为本机IP(NetHelper.lua文件里配置)；如果连接是成功的，检查服务器的Log\Exception目录是否有异常日志，有提示“SQL server error 40”错误的是服务器的连接字符串配置有问题。

## 口袋天界示例问题

## U3d示例问题

# Scut工具使用问题

## 协议平台工具问题

### 协议平台网页打不开？

检查在搭建IIS时需要是否有给everyone用户加上读写目录的权限，IIS网站根目录“功能视图”的“ISAPI和CGI限制”中“ASP.NET V4.0”是否配置有允许，配置的协议平台应用程序池是否是.net 4.0的。

### 协议平台界面上的按钮点击没有反应？

检查Log目录下的是否有异常，如果是数据库出错检查下连接字串符串的配置是否正确；使用Mysql数据库时要注意下server配置使用“.”号的问题，换成“localhost”试试。

### 协议平台的协议有发生改动后如何处理？

修改的协议参数， 在协议平台中会有高亮显示，针对请求与返回部分修改代码。

## ScutSMS工具问题