

高性能低延迟的 页游服务器

墨麟集团-陈天敏

高科技

目录

- ▶ 简介
- ▶ 稳定性
- ▶ 代码质量
- ▶ 低延迟
- ▶ 高性能
- ▶ Q&A

自我介绍

- ▶ 毕业于香港大学
- ▶ 深入研究数据结构&算法, java多线程
- ▶ arpg, 2万人同时在线
- ▶ 键盘操作的动作arpg, 控制100万个怪物的AI
- ▶ http://v.youku.com/v_show/id_XNDExNjconDk2.html
- ▶ 类dota/英雄联盟, 竞技级别的多人同步

风云无双

- ▶ 最高支撑3万人同时在线
- ▶ 3000人同时在线时, cpu稳定10%以下
- ▶ 稳定性, 可靠性提升一个档次
- ▶ 离线留言, 聊天记录, 离线观察/加好友
- ▶ 代码模块化, 简单清晰, 易扩展, 单元测试, bug少
- ▶ QA仅发现了4个我的bug

服务器要素

- ▶ 用户体验
- ▶ 稳定, 稳定, 再稳定
 - ▶ 不crash
 - ▶ 超过负载也能挺过高峰
 - ▶ 好死不如赖活着
 - ▶ 低延迟 (高负载下)

稳定性

- ▶ 无内存泄漏, 无死锁, 无死循环
- ▶ 限长队列
- ▶ 内存中数据尽量少
- ▶ 超出负载拒绝连接

代码质量

- ▶ 模块功能单一
- ▶ 写明显没有错误的代码
- ▶ 写注释
 - ▶ 时间长了，一定会忘记为什么这么写
- ▶ 单元测试
- ▶ 将来重构或改策划时

低延迟

- ▶ 区分操作的响应时间需求
- ▶ GC
- ▶ 小心数据库
- ▶ 缓存

高性能

- ▶ 改策划案
- ▶ 区分正确性需求
- ▶ 数据结构&算法, 时间/空间复杂度
- ▶ 缓存
- ▶ 测 - 重构 循环
- ▶ 单元测试重要性

Q&A



谢谢

希望对大家有所帮助