

# ET 框架学习笔记（二） - - 网络交互相关

deepwaterooo

May 16, 2023

## Contents

<b>1 Protobuf 相关</b>	<b>1</b>
<b>2 写在最后：反而是自己每天查看一再更新的</b>	<b>1</b>
<b>3 现在的修改内容，记忆</b>	<b>1</b>
<b>4 TODO</b>	<b>1</b>
<b>5 拖拉机游戏：【重构 OOP/OOD 设计思路】</b>	<b>2</b>
5.1 NetServerComponent: . . . . .	2

## 1 Protobuf 相关

## 2 写在最后：反而是自己每天查看一再更新的

- 因为感觉还是不曾系统性地读 ET7 的源码，或者说有效阅读，因为没有带着实际问题的看源码，感觉都不叫看读源码呀。这里会记自己的感觉需要赶快查看的地方。
- 【ET 框架的整体架构】：感觉把握不够。常常命名空间分不清。要把这个大的框架，比较高层面的架构再好好看下。然后就是对自顶向下的不同层级场景，所需要的主要的不同组件，分不清，仍需要再熟悉一下源码
- 【问题】：某些消息，还分不清是内网还是外网消息，暂时先放一下，到时再改
- 【问题】：上次那个 ET-EUI 框架的时候，曾经出现过 opcode 不对应，也就是说，我现在生成的进程间消息，有可能还是会存在服务器码与客户端码不对应，这个完备的框架，这次应该不至于吧？
- 【ClientComponent】：新框架里重构丢了，去找怎么替代？那么现在去追一下，客户端的起始与场景加载或是切换大致过程。它变成了什么客户端场景管理？
- 【UIType】部分类：这个类出现在了三个不同的程序域，现在重构了，好像添加得不对。要再修改

## 3 现在的修改内容，记忆

- 【任何时候，活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!!】
- 【活宝妹坐等亲爱的表哥，领娶活宝妹回家！爱表哥，爱生活!!!】

## 4 TODO

- **Windows 下 org-mode 有几个【BUG:】** 1.org-mode 不能自动识别模式，除第一次加载可以正确，其它再加载不识别 org-mode; 2.org-export-to-pdf 在我换成为 msys64 里的 emacs 后就坏掉了。因为要花时间修，暂时还放着
- **【IStartSystem:】** 感觉还有点儿小问题。认为：我应该不需要同文件两份，一份复制到客户端热更新域。我认为，全框架应该如其它接口类一样，只要一份就可以了。**【晚点儿再检查一遍】**
- **【Protobuf 里进程间传递的游戏数据相关信息:】** 这个现在成为重构的主要 compile-error. 因为找不到类。需要去弄懂
  - **【Proto2CS】**: 进程间消息里的，**【牌相关的】**，尤其是它们所属的命名空间，没写对，现在总是找不到定义。
  - 包括 Identity, Weight, Suits, 抢不抢地主 **【抢不抢庄】**，以及可能的反不反主牌花色等。
  - 找不到的那些类，感觉更多的是命名空间没能开对。同一份源码一式三份，分别放在 **【客户端】** **【双端】** **【服务端】** 下只有 **【客户端】** 下可以自动识别，并且 Protobuf 里的 enum 生成的 .cs 与参考项目不同。不知道是否是 Protobuf 版本问题，还是我没注意到的细节。
  - **【Identity】与【Suits/Weight】三个【enum】**: 外网消息里，怎么会找不到呢？再回去检查一遍。下午要把这个弄通，要开始思路怎么设计重构拖拉机项目。
- **Match【匹配服】**: 不知道我哪根筋搭错，以为没有匹配服。可是它的配置。。。再一次从服务端看一遍起始源码，把匹配服的地址加载与获取找出来。。
- 去把 **【拖拉机房间、斗地主房间组件的，玩家什么的一堆组件】** 弄明白
- 把参考游戏里，打牌相关的逻辑与模块好好看下，方便自己熟悉自己重构项目的源码后，画葫芦画瓢地重构
- **【任何时候，活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

## 5 拖拉机游戏：【重构 OOP/OOD 设计思路】

- 自己是学过，有这方面的意识，但并不是说，自己就懂得，就知道该如何很好地设计这些类。现在更多的是要受 ET 框架，以及参考游戏手牌设计的启发，来帮助自己一再梳理思路，该如何设计它。
- **【GamerComponent】** 玩家组件：是对一个房间里四个玩家的（及其在房间里的坐位位置）管理（分东南西北）。可以添加移除玩家。
- **【爱表哥，爱生活!!! 活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥！爱表哥，爱生活!!!】**

### 5.1 NetServerComponent:

```
public struct NetServerComponentOnRead {
    public Session Session;
    public object Message;
}
[ComponentOf(typeof(Scene))]
public class NetServerComponent: Entity, IAwake<IPendPoint>, IDestroy {
    public int ServiceId;
}
```