

ET 框架学习笔记（三） - - 网络交互相关

deepwaterooo

July 27, 2023

Contents

1 网关服：客户端信息发送的直接代理，中转站，组件分析	1
1.1 NetServerComponent:	1
2 服务器的功能概述：各服务器的作用（这个不是 ET7 版本的，以前的）	1
3 Session 会话框相关	2
4 Root 客户端根场景管理以及必要的组件：【爱表哥，爱生活!!! 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!!!】	2
4.1 Root.cs	3
4.2 EntryEvent1_InitShare.cs: Root 根场景添加组件	3
4.3 EntryEvent2_InitServer: 服务端启动的时候添加的组件	4
5 ETTask 和 ETVoid: 第三方库的 ETTask, 参考 ET-EUI 框架	4
5.1 IAsyncStateMachine	6
5.2 enum AwaiterStatus: IAwaiter.cs 文件里. 理解为异步任务的现执行进展状态	7
5.3 ETTaskCompleted: 已经完成了的异步任务。比较特殊：可以简单进行写结果？等等的必要回收工作，就可以返回异步任务对象池回收再利用？	7
5.4 struct ETVoid: ICriticalNotifyCompletion. 这里涉及协程的分阶段的执行相关逻辑的生成方法自动化相关的标签	7
5.5 ETTask: ICriticalNotifyCompletion:	8
5.6 ETCancellationToken: 管理所有的取消？回调：因为可能不止一个取消回调，所以 HashSet 管理	10
5.7 ETTaskHelper: 有个类中类 CoroutineBlocker 看不懂	11
5.8 ETAsyncTaskMethodBuilder: 同样是换汤不换药的两个部分：普通类与泛型类	12
5.9 AsyncETTaskCompletedMethodBuilder:	13
5.10 AsyncETVoidMethodBuilder: 定义的是 async ETVoid 的编译方法？	14
5.11 ICriticalNotifyCompletion:	14
5.12 AsyncMethodBuilderAttribute: .NET 系统的标签	14
6 Net 网络交互相关：【服务端 + 客户端】只是稍微改装成事件机制。模块没理解透、总结不全，还需要借助总结，把这两章节理解透彻。	15
6.1 NetThreadComponent:	15
6.2 RpcInfo: 【消息的包装体】。结合 NetServerComponentOnReadEvent 来读。	15
6.3 NetServerComponent: NetServerComponentOnRead 结构体。	16
6.4 NetServerComponentSystem: 【服务端】组件：网络交互服务端的相关功能，事件发布等	16
6.5 NetServerComponentOnReadEvent: NetServerComponent 组件，会发布事件，触发此回调类	16

6.6 NetClientComponent: 【网络客户端】组件: 这个, 感觉与【服务端】定义申明上看是一样的	17
6.7 NetClientComponentSystem: 【服务端】也是类似事件系统的改装	18
6.8 NetClientComponentOnReadEvent: 框架里只有这一个注册过的回调事件	19
6.9 NetInnerComponent: 【服务端】对不同进程的处理组件。是服务器的组件	19
6.10 NetInnerComponentSystem: 生成系	19
6.11 MessageDispatcherInfo: 在【MessageDispatcherComponent】中	21
6.12 MessageDispatcherComponent: 全局全框架单例: 【活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!! 爱表哥, 爱生活!!!】	21
6.13 MessageDispatcherComponentSystem:	21
6.14 MessageDispatcherComponentHelper:	22
6.15 SessionIdleCheckerComponent: 【会话框】闲置状态管理组件	23
6.16 SessionIdleCheckerComponentSystem: SessionIdleChecker 激活类,	23
6.17 MessageHelper: 不知道这个类是作什么用的, 使用场景等。过会儿看下	24
6.18 ActorHandleHelper: 是谁调用它, 什么场景下使用的? 这个, 今天下午再补吧	24
7 Actor 消息相关: 跟上个章节 Net 相关一起总结, 两个都不太清楚。放一起总结, 希望都能够理解清楚	26
7.1 ActorMessageSender: 知道对方的 instanceId, 使用这个类发 actor 消息	26
7.2 ActorMessageSenderComponent: 这个组件里有个计时器自动计时的超时时段、特定超时类型的超时时长成员变量, 背后有套计时器管理组件, 自动检测消息的发送超时。	27
7.3 ActorMessageSenderComponentSystem: 这个类底层封装比较多, 功能模块因为是服务器端不太熟悉, 多看几遍	27
7.4 LocationProxyComponent: 【位置代理组件】: 为什么称它为代理?	29
7.5 LocationProxyComponentSystem:	30
7.6 : 一个添加位置信息的请求消息处理类, 示例	30
7.7 ActorLocationSender: 知道对方的 Id, 使用这个类发 actor 消息	30
7.8 ActorLocationSenderComponent: 位置发送组件	30
7.9 ActorLocationSenderComponentSystem: 这个类, 也要明天上午再看一下	30
7.10 ActorHelper: 帮助创建 IActorResponse 回复消息。很简单	32
7.11 Actor 消息处理器: 基本原理	32
7.12 MailboxType	32
7.13 ActorMessageDispatcherInfo ActorMessageDispatcherComponent: 【消息分发器组件】	32
7.14 ActorMessageDispatcherComponentHelper: 帮助类	33
7.15 ActorMessageHandlerAttribute 标签系: 去找几个典型标签看看	34
7.16 [ActorMessageHandler(SceneType.Gate)] 标签使用举例:	34
7.17 MailBoxComponent: 挂上这个组件表示该 Entity 是一个 Actor, 接收的消息将会队列处理	34
7.18 【服务端】ActorHandleHelper 帮助类: 连接上下层的中间层桥梁	34
7.19 NetInnerComponentOnReadEvent:	36

1 网关服: 客户端信息发送的直接代理, 中转站, 组件分析

- SceneFactory: 【初始化】时, 带如下几个组件

```
public static class SceneFactory {
    public static async ETTask<Scene> CreateServerScene(Entity parent, long id, long instanceId, int zone, string name, SceneType sceneType) {
        await ETTask.CompletedTask;
        Scene scene = EntitySceneFactory.CreateScene(id, instanceId, zone, sceneType, name, parent);
        // 任何场景: 无序消息分发器, 可接收消息, 队列处理; 发呢?
        scene.AddComponent<MailBoxComponent, MailboxType>(MailboxType.UnOrderMessageDispatcher); // 重构? 应该是对进程间消息发送
```

```

switch (scene.SceneType) {
    case SceneType.Router:
        scene.AddComponent<RouterComponent, IPEndPoint, string>(startSceneConfig.OuterIPPort, startSceneConfig.Star
        break;
    case SceneType.RouterManager: // 正式发布请用 CDN 代替 RouterManager
        // 云服务器在防火墙那里做端口映射
        scene.AddComponent<HttpComponent, string>($"http:// *:{startSceneConfig.OuterPort}/");
        break;
    // // case SceneType.Realm: // 注册登录服:
    // //     scene.AddComponent<NetServerComponent, IPEndPoint>(startSceneConfig.InnerIP0utPort);
    // //     break;
    case SceneType.Gate:
        scene.AddComponent<NetServerComponent, IPEndPoint>(startSceneConfig.InnerIP0utPort);
        scene.AddComponent<PlayerComponent>();
        scene.AddComponent<GateSessionKeyComponent>();
        break; // ...
}

```

1.1 NetServerComponent:

```

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

```

2 服务器的功能概述：各服务器的作用（这个不是 ET7 版本的，以前的）

- **Manager**: 连接客户端的外网和连接内部服务器的内网，对服务器进程进行管理，自动检测和启动服务器进程。加载有内网组件 **NetInnerComponent**，外网组件 **NetOuterComponent**，服务器进程管理组件。自动启动突然停止运行的服务器，保证此服务器管理的其它服务器崩溃后能及时自动启动运行。
- **Realm**: 对 Actor 消息进行管理（添加、移除、分发等），连接内网和外网，对内网服务器进程进行操作，随机分配 Gate 服务器地址。内网组件 **NetInnerComponent**，外网组件 **NetOuterComponent**，Gate 服务器随机分发组件。客户端登录时连接的第一个服务器，也可称为登录服务器。
- **Gate**: 对玩家进行管理，对 Actor 消息进行管理（添加、移除、分发等），连接内网和外网，对内网服务器进程进行操作，随机分配 Gate 服务器地址，对 Actor 消息进程进行管理，对玩家 ID 登录后的 Key 进行管理。加载有玩家管理组件 **PlayerComponent**，管理登陆时联网的 Key 组件 **GateSessionKeyComponent**。
- **Location**: 连接内网，服务器进程状态集中管理（Actor 消息 IP 管理服务器）。加载有内网组件 **NetInnerComponent**，服务器消息处理状态存储组件 **LocationComponent**。对客户端的登录信息进行验证和客户端登录后连接的服务器，登录后通过此服务器进行消息互动，也可称为验证服务器。
- **Map**: 连接内网，对 ActorMessage 消息进行管理（添加、移除、分发等），对场景内现在活动物体存储管理，对内网服务器进程进行操作，对 Actor 消息进程进行管理，对 Actor 消息进行管理（添加、移除、分发等），服务器帧率管理。服务器帧率管理组件 **ServerFrameComponent**。
- **AllServer**: 将以上服务器功能集中合并成一个服务器。另外增加 DB 连接组件 **DBComponent**
- **Benchmark**: 连接内网和测试服务器承受力。加载有内网组件 **NetInnerComponent**，服务器承受力测试组件 **BenchmarkComponent**。

3 Session 会话框相关

- 当需要连的时候，比如网关服与匹配服，新的框架里连接时容易出现困难，找不到组件，或是用不对组件，或是组件用得不对，端没能分清楚。理解不够。
- 就是说，这个新的 ET7 框架下，服务端的这些，事件机制的，没弄明白没弄透彻。

4 Root 客户端根场景管理以及必要的组件：【爱表哥，爱生活!!! 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!!!】

- 昨天晚上，今天上午把这个根场景下的必要的组件，疑难点大致又看了一遍过了一遍。以后再有什么不懂，或是理解一点儿新的，再添加。【爱表哥，爱生活!!! 任何时候，活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!!】
- 把这个客户端的根场景相关的管理组件整理一下。在系统启动起来的时候，公用组件以及客户端组件的时候，分别有添加一些必要的组件。
- 这里，当把根场景 Root.Instance.Scene 下添加的组件整理好，就看见，几乎所有客户端必要的组件这里都添加了，那么刚才几分钟前，我想要自己添加一个的 SceneType.AllServer 里模仿参考项目想要添加的。这里需要想一下：两个都需要吗，还是 SceneType.AllServer 因为这个根场景下都加了，我自己画蛇添足的全服就可以不要了？

4.1 Root.cs

```
// 管理根部的 Scene: 这个根部，是全局视图的根节点
public class Root: Singleton<Root>, ISingletonAwake { // 单例类，自觉醒
    // 管理所有的 Entity:
    private readonly Dictionary<long, Entity> allEntities = new();
    public Scene Scene { get; private set; }
    public void Awake() {
        this.Scene = EntitySceneFactory.CreateScene(0, SceneType.Process, "Process");
    }
    public override void Dispose() {
        this.Scene.Dispose();
    }
    public void Add(Entity entity) {
        this.allEntities.Add(entity.InstanceId, entity);
    }

    public void Remove(long instanceId) {
        this.allEntities.Remove(instanceId);
    }
    public Entity Get(long instanceId) {
        Entity component = null;
        this.allEntities.TryGetValue(instanceId, out component);
        return component;
    }

    public override string ToString() {
        StringBuilder sb = new();
        HashSet<Type> noParent = new HashSet<Type>();
        Dictionary<Type, int> typeCount = new Dictionary<Type, int>();
        HashSet<Type> noDomain = new HashSet<Type>();
        foreach (var kv in this.allEntities) {
            Type type = kv.Value.GetType();
            if (kv.Value.Parent == null) {
                noParent.Add(type);
            }
            if (kv.Value.Domain == null) {
                noDomain.Add(type);
            }
        }
    }
}
```

```

        if (typeCount.ContainsKey(type)) {
            typeCount[type]++;
        }
        else {
            typeCount[type] = 1;
        }
    }
    sb.AppendLine("not set parent type: ");
    foreach (Type type in noParent) {
        sb.AppendLine($"\\t{type.Name}");
    }
    sb.AppendLine("not set domain type: ");
    foreach (Type type in noDomain) {
        sb.AppendLine($"\\t{type.Name}");
    }
    IOrderedEnumerable<KeyValuePair<Type, int>> orderByDescending = typeCount.OrderByDescending(s => s.Value);
    sb.AppendLine("Entity Count: ");
    foreach (var kv in orderByDescending) {
        if (kv.Value == 1) {
            continue;
        }
        sb.AppendLine($"\\t{kv.Key.Name}: {kv.Value}");
    }
    return sb.ToString();
}
}

```

4.2 EntryEvent1_InitShare.cs: Root 根场景添加组件

- 这里是双端共享组件启动的时候，也就是说，Root.Instance.Scene 并不仅仅是客户端场景，也是服务端场景。

```

// 公用的相关组件的初始化:
[Event(SceneType.Process)]
public class EntryEvent1_InitShare: AEvent<EventType.EntryEvent1> {

    protected override async ETTask Run(Scene scene, EventType.EntryEvent1 args) {
        Root.Instance.Scene.AddComponent<NetThreadComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<OpcodeTypeComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<MessageDispatcherComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<NumericWatcherComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<AIDispatcherComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<ClientSceneManagerComponent>();
        await ETTask.CompletedTask;
    }
}

```

4.3 EntryEvent2_InitServer: 服务端启动的时候添加的组件

```

[Event(SceneType.Process)]
public class EntryEvent2_InitServer: AEvent<ET.EventType.EntryEvent2> {
    protected override async ETTask Run(Scene scene, ET.EventType.EntryEvent2 args) {
        // 发送普通 actor 消息
        Root.Instance.Scene.AddComponent<ActorMessageSenderComponent>();
        // 发送 location actor 消息
        Root.Instance.Scene.AddComponent<ActorLocationSenderComponent>();
        // 访问 location server 的组件
        Root.Instance.Scene.AddComponent<LocationProxyComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<ActorMessageDispatcherComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<ServerSceneManagerComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<RobotCaseComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<NavmeshComponent>();
        // 【添加组件】: 这里，还可以再添加一些游戏必要【根组件】，如果可以在服务器启动的时候添加的话。会影响服务器启动性能

        StartProcessConfig processConfig = StartProcessConfigCategory.Instance.Get(Options.Instance.Process);
        switch (Options.Instance.AppType) {
            case AppType.Server: {
                Root.Instance.Scene.AddComponent<NetInnerComponent, IPEndPoint>(processConfig.InnerIPPort);
                var processScenes = StartSceneConfigCategory.Instance.GetByProcess(Options.Instance.Process);
                foreach (StartSceneConfig startConfig in processScenes) {
                    await SceneFactory.CreateServerScene(ServerSceneManagerComponent.Instance, startConfig.Id, startConfig.Inst

```

```

        }
        break;
    }
    case AppType.Watcher: {
        StartMachineConfig startMachineConfig = WatcherHelper.GetThisMachineConfig();
        WatcherComponent watcherComponent = Root.Instance.Scene.AddComponent<WatcherComponent>();
        watcherComponent.Start(Options.Instance.CreateScenes);
        Root.Instance.Scene.AddComponent<NetInnerComponent, IPEndPoint>(NetworkHelper.ToIPEndPoint($"{startMachineConfig}"));
        break;
    }
    case AppType.GameTool:
        break;
    }
    if (Options.Instance.Console == 1) {
        Root.Instance.Scene.AddComponent<ConsoleComponent>();
    }
}
}
}

```

5 ETTask 和 ETVoid: 第三方库的 ETTask, 参考 ET-EUI 框架

- 特异包装：主要是实际了异步调用的流式写法。它方法定义的内部，是封装有协程异步状态机的？IAsyncStateMachine。当要运行协程的下一步，也是调用和运行。NET 库里的 IAsyncStateMachine.MoveNext()
- .NET 还提供了 AsyncMethodBuilder 的 type trait 来让你自己实现这个状态机和你自己的 Task 类型，因此你可以最大程度发挥想象来编写你想控制的一切。ETTask|ETVoid 就是使用底层的这些方法来封装的结果。async/await 是一个纯编译器特性。
- 这个框架里 ET7 里，就有相关模块 **【具体说是，两个实体类，实际定义了两种不同返回值 ETTask-ETVoid 的协程编译生成方法】**，能够实现对这个包装的自动编译成协程的编译逻辑方法定义。理解上，感觉像是 ET7 框架里，为了这个流式写法，定义了必要的标签系，和相关的协程生成方法，来帮助这个第三方库实现异步调用的流式写法。
- 上面的，写得把自己都写昏了。就是 ET7 框架是如何实现异步调用的流式写法的呢？它把异步调用封装成协程。面对 ET7 框架里广泛用到的 ETTask|ETVoid 两类稍带个性化异步任务，如同 ETTask 和 ETVoid 是框架自己的封装一样，这个框架，也使用.NET 里的 IAsyncStateMachine 等底层接口 API 等，自定义了异步协程任务的生成方法。
- 这类方法里，都封装有一个 ETTask，因为自定义封装在这些自定义类里，就对可能会用到的操作提供了必要的 API，比如设置异常，拿取任务等等。
- 上面的自定义方法生成器：有三类，分别是 AsyncETVoidMethodBuilder, AsyncETTaskMethodBuilder 和 AsyncETTaskCompletedMethodBuilder
- 感觉因为这两大返回类型，我没有能看懂看透，所以上面一个部分的消息处理，两个函数 Handle() 和 Run() 的返回类型，以及参数被我改得乱七八糟，是不应该的。
- 磨刀不误砍柴工，我应该投入时间把这个第三方库一样的包装理解透彻，然后再去弄懂上面一个部分，再去改那些编译错误。
- **【ET-EUI】里**：原本类的定义什么的，也是一样的，那就是主要去看，他是怎么使用 ETVoid，为什么它使用 ETVoid 不会报错，而我在 ET7 里用就会。
- **【多线程同步】** 关于多线程同步的理解：来自于网络：
 - ETTASK 的由于没有开新线程，也没有使用线程池 Task，所以肯定是在主线程运行的，那么游戏开始的 SynchronizationContext.SetSynchronizationContext(OneThreadSynchronizationContext) 这句代码有啥用呢？

- 个人理解为，在 **ET** 中虽然主逻辑是单线程的，但是与 **IO** 设备，比如从 **socket** 读取数据，或者从 **TCP,KCP** 获取网络数据得时候，是多线程的获取数据的，所以当数据到达时，为了保证是单线程，所以在获取数据的地方，以回调得方式，将回调方法扔到 **OneThreadSynchronizationContext** 中执行（**async** 设置了同步上下文是线程安全的，说的应该也是这个 **OneThreadSynchronizationContext()** 什么的相关的）
- 白话多线程同步原理如下：下面的也是 **ET** 框架中网络异步线程同步中干过的同步执行逻辑。那个类大概是 **NetService.cs**. 就是分主线程，异步线程，有队列，**Update()** 里同步的。
 - * **ET** 是单线程的，所以不会管理线程
 - * 跨线程都是把委托投递到一个队列，主线程不停从队列中取出委托执行
 - * 你看看 **asynctool** 的代码，本质上就是把委托投递到主线程
 - * 每帧取完队列中的所有委托，执行完
- 这个细节，是自己第一个游戏里使用 **ET-EUI** 作为服务端，非 **ET** 框架的客户端与服务端连接时，自己曾经遇到过的。非 **ET** 框架的客户端，是使用了一个其它的 **UnityPlayer** 里一个 **API** 相关的第三方来同步异步线程的结果到主线程。所以这个细节还是印象深刻。
- 首先要能把控得住多线程，才能谈性能。其次，**et** 是服务端多进程，同样能利用多核。**et** 是逻辑单线程，并不意味着只能单线程，你能把控得住，照样可以多线程，一般人是不可行的。（这些，看不懂，感觉更像是避重就轻吹牛皮一样。。。）
- **【ETTask-await 后面的执行线程：】**
 - **async await** 如果用的 **Task**, **await** 后面的部分是不确定在哪个线程执行的, 猫大以前 4.0 的做法就是把上下文抛到主线程, 让主线程执行.
 - 如果用的是 **ETTask**, **await** 后面的部分是一定在主线程执行的. 就完全相当于写了个回调方法了
 - **Task** 实际上也是回调, 不过这个回调方法的执行原本可能不在主线程罢了
- **ETVoid** 是代替 **async void**, 意思是新开一个协程。**ettask** 跟 **task** 一样。当然 **task** 不去 **await** 也相当于新开协程，但是编辑器会冒出提示，提示你 **await**。所以新开协程最好用 **ETVoid**。4.0 用 **async void**。使用场景，自己写写就明白啦。协程就是回调。
- **无 GC ETTask**, 其实是利用对象池，注意，必须小心使用，不懂不要乱用。无 **GC** 的原理同自己写第一个游戏，使用资源池是一样的，就是说，当一个 **ETTask** 使用完毕，不再使用的时候，不是要 **GC** 来回收，而是程序的逻辑自己管理，回收对象池管理器，对于应用程序来说，就是不释放，自己管理它的再使用。不释放就不会引起 **GC** 回收，所以叫无 **GC**。
 - 请不要随便使用 **ETTask** 的对象池，除非你完全搞懂了 **ETTask**!!!
 - 假如开启了池,**await** 之后不能再操作 **ETTask**，否则可能操作到再次从池中分配出来的 **ETTask**，产生灾难性的后果。（自己的理解，**await** 之后，再操作 **ETTask**, 那么操作的极有可能是【当 **boolean fromPool = true**】从对象池新取出的一个异步任务，不是预期行为，当然就会引起一片混乱。。。可是，框架里仍然有狠多对异步任务 **SetResult()** 的地方，尤其是各种服的消息处理器处理逻辑里。什么情境下可以安全地使用 **SetResult()**, 需要自己去搞明白）
 - **SetResult** 的时候请现将 **tcs** 置空，避免多次对同一个 **ETTask** **SetResult**. （这里，对一个异步任务，设置结果 **SetResult()**, 可能会设置多次吗?）
 - 大部分情况可以用 **objectwait** 代替 **ettask**，推荐使用，绝对不会出问题
- 这里因为弄不明白，他们建议的学习方法是：
 - **ettask** 还要啥教程?

- 要搞懂 ettask 下载一个 jethrain peek 工具，反编译下看下生成的代码就行了。
- 参考 Timercomponent，看懂就全明白了
- 看网上的文章看十年也不会明白，自己写一下 timercomponet 啥都懂了
- 接下来，自己尝试理解这部分的方法应该是：给 VS 2022 安装第三方插件 ILSpy，然后借用插件把编译码自己弄出来，插日志，作任何可以帮助自己理解的东西来理解这部分。**【先给 VS 安装一个插件 ILSpy，这样更容易反编译代码进行查看，另外要注意反编译 async 和 await 的时候，要把 C# 代码版本改为 4.0 哦。】**前在，这是网上提示的反编译方法。这个，改天再接着看，先再事理理解一点儿别的。今天一定更新一下。明天出行，没时间看和更新。

• **【爱表哥，爱生活!!! 活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!!】**

5.1 IAsyncStateMachine

- 异步方法中，每遇见一个 await 调用，都会生成一个异步状态类，这个异步状态类会实现这个接口

```
namespace System.Runtime.CompilerServices {
    public interface IAsyncStateMachine {
        void MoveNext();
        void SetStateMachine(IAsyncStateMachine stateMachine);
    }
}
```

5.2 enum AwaiterStatus: IAwaiter.cs 文件里. 理解为异步任务的现执行进展状态

- 现框架里，扩展 IAwaiter, 自定义的现框架 ETTask 所可能有的三种不同状态。

```
public enum AwaiterStatus: byte {
    // The operation has not yet completed.
    Pending = 0, // 这个用在判断语句里比较多，主要用它来判断：异步任务是否已经完成
    // The operation completed successfully.
    Succeeded = 1,
    // The operation completed with an error.
    Faulted = 2,
}
```

5.3 ETTaskCompleted: 已经完成了的异步任务。比较特殊：可以简单进行写结果？等等的必要回收工作，就可以返回异步任务对象池回收再利用？

- 因为我把 AsyncMethodBuilder 理解成为：异步任务的协程编译器编译逻辑。
- 所以这个类就是定义，异步任务协程中的一个特殊状态：异步任务结束了，但是还没能写结果时的 IAsyncStateMachine|IAwayer 的一个最为特殊的状态。它可以用作可能需要写结果时的一个准备，但可能不需要再写结果？在框架里用得很多。所以它狠轻量，可以快速写结果或是快速回收到对象池复用。
- 因为它是协程异步状态机中的一个相对特殊状态，本质上是异步状态机中的一个极特殊的状态，也提供了必要的 API, 比如写结果。

```
[AsyncMethodBuilder(typeof (AsyncETTaskCompletedMethodBuilder))]
public struct ETTaskCompleted: ICriticalNotifyCompletion {
    [DebuggerHidden]
    // 能不能理解为，已经结束了的异步任务 ETTaskCompleted，也是协程异步状态机中的一个状态，是 IAwaker 的实体类实现状态，返回这个
    public ETTaskCompleted GetAwaiter() {
        return this;
    }
    [DebuggerHidden]
```



```

    public bool IsCompleted => true;
    [DebuggerHidden]
    public void GetResult() {
    }
// 就是说：下面的两个回调函数，可以帮助把异步任务的执行结果给返回回去
    [DebuggerHidden]
    public void OnCompleted(Action continuation) {
    }
    [DebuggerHidden]
    public void UnsafeOnCompleted(Action continuation) {
    }
}

```

5.4 struct ETVoid: ICriticalNotifyCompletion. 这里涉及协程的分阶段的执行相关逻辑的生成方法自动化相关的标签

[AsyncMethodBuilder(typeof (AsyncETVoidMethodBuilder))]
internal struct ETVoid: ICriticalNotifyCompletion {
 [DebuggerHidden]
 public void Coroutine() { }
 [DebuggerHidden]
 public bool IsCompleted => true;
 [DebuggerHidden]
 public void OnCompleted(Action continuation) { }
 [DebuggerHidden]
 public void UnsafeOnCompleted(Action continuation) { }
}

5.5 ETask: ICriticalNotifyCompletion:

- 这个类的定义比较大，分普通类，和泛型类。我的笔记需要记在同一个地方。今天早上这个类又记错地方记到 ET-EUI 上去了

```

[AsyncMethodBuilder(typeof (ETAsyncTaskMethodBuilder))]
public class ETask: ICriticalNotifyCompletion {
    public static Action<Exception> ExceptionHandler; // 异常回调
    public static ETaskCompleted CompletedTask { // 异步任务结束后的封装
        get {
            return new ETaskCompleted();
        }
    }
    private static readonly Queue<ETask> queue = new Queue<ETask>(); // 异步任务对象池
    // 请不要随便使用 ETask 的对象池，除非你完全搞懂了 ETask!!!
    // 假如开启了池，await 之后不能再操作 ETask，否则可能操作到再次从池中分配出来的 ETask，产生灾难性的后果
    // SetResult 的时候请将 tcs 置空，避免多次对同一个 ETask SetResult
    public static ETask Create(bool fromPool = false) {
        if (!fromPool)
            return new ETask();
        if (queue.Count == 0)
            return new ETask() {fromPool = true};
        return queue.Dequeue();
    }
    private void Recycle() { // 涉及 ETask 无 GC 的逻辑实现：
        if (!this.fromPool) // 因为不返回对象池，所以会 GC
            return; // 原则：只有从池里取出来的，才返回池
        this.state = AwaiterStatus.Pending; // 【没明白】回收时还设置为 Pending，什么时候写的当前结果？应该是在回收前
        this.callback = null;
        if (queue.Count > 1000) // 因为对象池中，异步任务数目已达 1000，不再回收，也会产生 GC
            return;
        queue.Enqueue(this); // 真正无 GC，因为回收到对象池，队列里去了
    }
    private bool fromPool;
    private AwaiterStatus state;
    private object callback; // Action or ExceptionDispatchInfo
    private ETask() { }
    // 【不明白下面两个方法】：不知道这两个方法，绕来绕去，在于什么？
    [DebuggerHidden] // 下面，但凡带 async 关键字的方法，都是异步方法，编译器编译 async 方法时，会自动生成方法所对应的 Coroutine
    private async ETVoid InnerCoroutine() { // 这里，怎么就可以用 ETVoid 了呢？private 内部异步方法
        await this; // 【不明白】：每次看见 await 后面接一个单词，就不知道是在等什么？等待这个 ETask 异步任务类初始化完成？
    }
    [DebuggerHidden]
}

```

```

public void Coroutine() { // 公用无返回，非异步方法。它调用了类内部私有的异步方法 InnerCoroutine()
    InnerCoroutine().Coroutine(); // 这里因为理解不透，总感觉同上面的方法，返回 this，又调用了自己本方法 Coroutine()
}
[DebuggerHidden]
public ETask GetAwaiter() {
    return this;
}
public bool IsCompleted {
    [DebuggerHidden]
    get {
        return this.state != AwaiterStatus.Pending; // 只要不是 Pending 状态，就是异步任务执行结束
    }
}
[DebuggerHidden]
public void UnsafeOnCompleted(Action action) {
    if (this.state != AwaiterStatus.Pending) { // 如果当前异步任务执行结束，就触发非空回调
        action?.Invoke();
        return;
    }
    this.callback = action; // 任务还没有结束，就记录回调备用
}
[DebuggerHidden]
public void OnCompleted(Action action) {
    this.UnsafeOnCompleted(action);
}
[DebuggerHidden]
public void GetResult() {
    switch (this.state) {
        case AwaiterStatus.Succeeded:
            this.Recycle();
            break;
        case AwaiterStatus.Faulted:
            ExceptionDispatchInfo c = this.callback as ExceptionDispatchInfo;
            this.callback = null;
            this.Recycle();
            c?.Throw();
            break;
        default:
            throw new NotSupportedException("ETask does not allow call GetResult directly when task not complete");
    }
}
[DebuggerHidden]
public void SetResult() {
    if (this.state != AwaiterStatus.Pending) {
        throw new InvalidOperationException("TaskT_TransitionToFinal_AlreadyCompleted");
    }
    this.state = AwaiterStatus.Succeeded;
    Action c = this.callback as Action;
    this.callback = null;
    c?.Invoke();
}
[MethodImpl(MethodImplOptions.AggressiveInlining)]
[DebuggerHidden]
public void SetException(Exception e) {
    if (this.state != AwaiterStatus.Pending) {
        throw new InvalidOperationException("TaskT_TransitionToFinal_AlreadyCompleted");
    }
    this.state = AwaiterStatus.Faulted;
    Action c = this.callback as Action;
    this.callback = ExceptionDispatchInfo.Capture(e);
    c?.Invoke();
}
}
[AsyncMethodBuilder(typeof(ETAsyncTaskMethodBuilder<>))]
public class ETask<T>: ICriticalNotifyCompletion {
    private static readonly Queue<ETask<T>> queue = new Queue<ETask<T>>();
    // 请不要随便使用 ETask 的对象池，除非你完全搞懂了 ETask!!!
    // 假如开启了池，await 之后不能再操作 ETask，否则可能操作到再次从池中分配出来的 ETask，产生灾难性的后果
    // SetResult 的时候请现将 tcs 置空，避免多次对同一个 ETask SetResult
    public static ETask<T> Create(bool fromPool = false) {
        if (!fromPool)
            return new ETask<T>();
        if (queue.Count == 0)
            return new ETask<T>() { fromPool = true };
        return queue.Dequeue();
    }
}

```

```

    }
    private void Recycle() {
        if (!this.fromPool)
            return;
        this.callback = null;
        this.value = default;
        this.state = AwaiterStatus.Pending;
        // 太多了
        if (queue.Count > 1000)
            return;
        queue.Enqueue(this);
    }
    private bool fromPool;
    private AwaiterStatus state;
    private T value;
    private object callback; // Action or ExceptionDispatchInfo
    private ETask() {
    }
    [DebuggerHidden]
    private async ETVoid InnerCoroutine() {
        await this;
    }
    [DebuggerHidden]
    public void Coroutine() {
        InnerCoroutine().Coroutine();
    }
    [DebuggerHidden]
    public ETask<T> GetAwaiter() {
        return this;
    }
    [DebuggerHidden]
    public T GetResult() {
        switch (this.state) {
            case AwaiterStatus.Succeeded:
                T v = this.value;
                this.Recycle();
                return v;
            case AwaiterStatus.Faulted:
                ExceptionDispatchInfo c = this.callback as ExceptionDispatchInfo;
                this.callback = null;
                this.Recycle();
                c?.Throw();
                return default;
            default:
                throw new NotSupportedException("ETask does not allow call GetResult directly when task not completed. PL
        }
    }
    public bool IsCompleted {
        [DebuggerHidden]
        get {
            return state != AwaiterStatus.Pending;
        }
    }
    [DebuggerHidden]
    public void UnsafeOnCompleted(Action action) {
        if (this.state != AwaiterStatus.Pending) {
            action?.Invoke();
            return;
        }
        this.callback = action;
    }
    [DebuggerHidden]
    public void OnCompleted(Action action) {
        this.UnsafeOnCompleted(action);
    }
    [DebuggerHidden]
    public void SetResult(T result) {
        if (this.state != AwaiterStatus.Pending) {
            throw new InvalidOperationException("TaskT_TransitionToFinal_AlreadyCompleted");
        }
        this.state = AwaiterStatus.Succeeded;
        this.value = result;
        Action c = this.callback as Action;
        this.callback = null;
        c?.Invoke();
    }

```

```

    }
    [DebuggerHidden]
    public void SetException(Exception e) {
        if (this.state != AwaiterStatus.Pending) {
            throw new InvalidOperationException("Task_TransitionToFinal_AlreadyCompleted");
        }
        this.state = AwaiterStatus.Faulted;
        Action c = this.callback as Action;
        this.callback = ExceptionDispatchInfo.Capture(e);
        c?.Invoke();
    }
}

```

5.6 ETCancellationToken: 管理所有的取消？回调：因为可能不止一个取消回调，所以 HashSet 管理

```

public class ETCancellationToken { // 管理所有的【取消】回调：因为可能不止一个取消回调，所以 HashSet 管理
    private HashSet<Action> actions = new HashSet<Action>();
    public void Add(Action callback) {
        // 如果 action 是 null，绝对不能添加，要抛异常，说明有协程泄漏
        // 【不喜欢这个注释，看不懂，感觉它吓唬人的。。】
        this.actions.Add(callback);
    }
    public void Remove(Action callback) {
        this.actions?.Remove(callback);
    }
    public bool IsDispose() {
        return this.actions == null;
    }
    public void Cancel() {
        if (this.actions == null) {
            return;
        }
        this.Invoke();
    }
    private void Invoke() {
        HashSet<Action> runActions = this.actions;
        this.actions = null;
        try {
            foreach (Action action in runActions) {
                action.Invoke();
            }
        }
        catch (Exception e) {
            ETask.ExceptionHandler.Invoke(e);
        }
    }
}

```

5.7 ETaskHelper: 有个类中类 CoroutineBlocker 看不懂

```

public static class ETaskHelper {
    public static bool IsCancel(this ETCancellationToken self) {
        if (self == null)
            return false;
        return self.IsDispose();
    }
    // 【看不懂】：感觉理解这个类有难度
    private class CoroutineBlocker {
        private int count; // 不知道，这个变量记的是什么？
        private ETask tcs;
        public CoroutineBlocker(int count) {
            this.count = count;
        }
        public async ETask RunSubCoroutineAsync(ETask task) {
            try {
                await task;
            }
            finally {
                --this.count;
                if (this.count <= 0 && this.tcs != null) { // 写结果？

```

```

        ETask t = this.tcs;
        this.tcs = null;
        t.SetResult();
    }
}
}
public async ETask WaitAsync() {
    if (this.count <= 0)
        return;
    this.tcs = ETask.Create(true);
    await tcs;
}
}
public static async ETask WaitAny(List<ETask> tasks) {
    if (tasks.Count == 0)
        return;
    CoroutineBlocker coroutineBlocker = new CoroutineBlocker(1);
    foreach (ETask task in tasks) {
        coroutineBlocker.RunSubCoroutineAsync(task).Coroutine();
    }
    await coroutineBlocker.WaitAsync();
}
public static async ETask WaitAny(ETask[] tasks) {
    if (tasks.Length == 0)
        return;
    CoroutineBlocker coroutineBlocker = new CoroutineBlocker(1);
    foreach (ETask task in tasks) {
        coroutineBlocker.RunSubCoroutineAsync(task).Coroutine();
    }
    await coroutineBlocker.WaitAsync();
}
public static async ETask WaitAll(ETask[] tasks) {
    if (tasks.Length == 0)
        return;
    CoroutineBlocker coroutineBlocker = new CoroutineBlocker(tasks.Length);
    foreach (ETask task in tasks) {
        coroutineBlocker.RunSubCoroutineAsync(task).Coroutine();
    }
    await coroutineBlocker.WaitAsync();
}
public static async ETask WaitAll(List<ETask> tasks) {
    if (tasks.Count == 0)
        return;
    CoroutineBlocker coroutineBlocker = new CoroutineBlocker(tasks.Count);
    foreach (ETask task in tasks) {
        coroutineBlocker.RunSubCoroutineAsync(task).Coroutine();
    }
    await coroutineBlocker.WaitAsync();
}
}
}

```

5.8 ETAsyncTaskMethodBuilder: 同样是换汤不换药的两个部分：普通类与泛型类

```

public struct ETAsyncTaskMethodBuilder {
    private ETask tcs;
    // 1. Static Create method.
    [DebuggerHidden]
    public static ETAsyncTaskMethodBuilder Create() {
        ETAsyncTaskMethodBuilder builder = new ETAsyncTaskMethodBuilder() { tcs = ETask.Create(true) };
        return builder;
    }
    // 2. TaskLike Task property.
    [DebuggerHidden]
    public ETask Task => this.tcs;
    // 3. SetException
    [DebuggerHidden]
    public void SetException(Exception exception) {
        this.tcs.SetException(exception);
    }
    // 4. SetResult
    [DebuggerHidden]
    public void SetResult() {

```

```

        this.tcs.SetResult();
    }
    // 5. AwaitOnCompleted
    [DebuggerHidden]
    public void AwaitOnCompleted<TAwaiter, TStateMachine>(ref TAwaiter awaiter, ref TStateMachine stateMachine) where TAwaiter : IAsyncAwaiter, TStateMachine : IAsyncStateMachine {
        awaiter.OnCompleted(stateMachine.MoveNext());
    }
    // 6. AwaitUnsafeOnCompleted
    [DebuggerHidden]
    [SecuritySafeCritical]
    public void AwaitUnsafeOnCompleted<TAwaiter, TStateMachine>(ref TAwaiter awaiter, ref TStateMachine stateMachine) where TAwaiter : IAsyncAwaiter, TStateMachine : IAsyncStateMachine {
        awaiter.OnCompleted(stateMachine.MoveNext());
    }
    // 7. Start
    [DebuggerHidden]
    public void Start<TStateMachine>(ref TStateMachine stateMachine) where TStateMachine : IAsyncStateMachine {
        stateMachine.MoveNext();
    }
    // 8. SetStateMachine
    [DebuggerHidden]
    public void SetStateMachine(IAsyncStateMachine stateMachine) {
    }
}

public struct ETAsyncTaskMethodBuilder<T> {
    private ETTask<T> tcs;
    // 1. Static Create method.
    [DebuggerHidden]
    public static ETAsyncTaskMethodBuilder<T> Create() {
        ETAsyncTaskMethodBuilder<T> builder = new ETAsyncTaskMethodBuilder<T>() { tcs = ETTask<T>.Create(true) };
        return builder;
    }
    // 2. TaskLike Task property.
    [DebuggerHidden]
    public ETTask<T> Task => this.tcs;
    // 3. SetException
    [DebuggerHidden]
    public void SetException(Exception exception) {
        this.tcs.SetException(exception);
    }
    // 4. SetResult
    [DebuggerHidden]
    public void SetResult(T ret) {
        this.tcs.SetResult(ret);
    }
    // 5. AwaitOnCompleted
    [DebuggerHidden]
    public void AwaitOnCompleted<TAwaiter, TStateMachine>(ref TAwaiter awaiter, ref TStateMachine stateMachine) where TAwaiter : IAsyncAwaiter, TStateMachine : IAsyncStateMachine {
        awaiter.OnCompleted(stateMachine.MoveNext());
    }
    // 6. AwaitUnsafeOnCompleted
    [DebuggerHidden]
    [SecuritySafeCritical]
    public void AwaitUnsafeOnCompleted<TAwaiter, TStateMachine>(ref TAwaiter awaiter, ref TStateMachine stateMachine) where TAwaiter : IAsyncAwaiter, TStateMachine : IAsyncStateMachine {
        awaiter.OnCompleted(stateMachine.MoveNext());
    }
    // 7. Start
    [DebuggerHidden]
    public void Start<TStateMachine>(ref TStateMachine stateMachine) where TStateMachine : IAsyncStateMachine {
        stateMachine.MoveNext();
    }
    // 8. SetStateMachine
    [DebuggerHidden]
    public void SetStateMachine(IAsyncStateMachine stateMachine) {
    }
}

```

5.9 AsyncETTaskCompletedMethodBuilder:

```

public struct AsyncETTaskCompletedMethodBuilder {
    // 1. Static Create method.
    [DebuggerHidden]
    public static AsyncETTaskCompletedMethodBuilder Create() {
        AsyncETTaskCompletedMethodBuilder builder = new AsyncETTaskCompletedMethodBuilder();
        return builder;
    }
}

```



```

}
// 2. TaskLike Task property(void)
public ETTaskCompleted Task => default;
// 3. SetException
[DebuggerHidden]
public void SetException(Exception e) {
    ETTask.ExceptionHandler.Invoke(e);
}
// 4. SetResult
[DebuggerHidden]
public void SetResult() { // do nothing
}
// 5. AwaitOnCompleted
[DebuggerHidden]
public void AwaitOnCompleted<TAwaiter, TStateMachine>(ref TAwaiter awaiter, ref TStateMachine stateMachine) where TAwaiter : IAsyncAwaiter {
    awaiter.OnCompleted(stateMachine.MoveNext());
}
// 6. AwaitUnsafeOnCompleted
[DebuggerHidden]
[SecuritySafeCritical]
public void AwaitUnsafeOnCompleted<TAwaiter, TStateMachine>(ref TAwaiter awaiter, ref TStateMachine stateMachine) where TAwaiter : IAsyncAwaiter {
    awaiter.UnsafeOnCompleted(stateMachine.MoveNext());
}
// 7. Start
[DebuggerHidden]
public void Start<TStateMachine>(ref TStateMachine stateMachine) where TStateMachine : IAsyncStateMachine {
    stateMachine.MoveNext();
}
// 8. SetStateMachine
[DebuggerHidden]
public void SetStateMachine(IAsyncStateMachine stateMachine) {
}
}

```

5.10 AsyncETVoidMethodBuilder: 定义的是 async ETVoid 的编译方法?

// 异步 ETVoid 内部生成方法:

```

internal struct AsyncETVoidMethodBuilder {
    // 1. Static Create method.
    [DebuggerHidden]
    public static AsyncETVoidMethodBuilder Create() {
        AsyncETVoidMethodBuilder builder = new AsyncETVoidMethodBuilder();
        return builder;
    }
    // 2. TaskLike Task property(void)
    [DebuggerHidden]
    public ETVoid Task => default;
    // 3. SetException
    [DebuggerHidden]
    public void SetException(Exception e) {
        ETTask.ExceptionHandler.Invoke(e);
    }
    // 4. SetResult
    [DebuggerHidden]
    public void SetResult() {
        // do nothing: 因为它实际的返回值是 void
    }
    // 5. AwaitOnCompleted
    [DebuggerHidden]
    public void AwaitOnCompleted<TAwaiter, TStateMachine>(ref TAwaiter awaiter, ref TStateMachine stateMachine) where TAwaiter : IAsyncAwaiter {
        awaiter.OnCompleted(stateMachine.MoveNext());
    }
    // 6. AwaitUnsafeOnCompleted
    [DebuggerHidden]
    [SecuritySafeCritical]
    public void AwaitUnsafeOnCompleted<TAwaiter, TStateMachine>(ref TAwaiter awaiter, ref TStateMachine stateMachine) where TAwaiter : IAsyncAwaiter {
        awaiter.UnsafeOnCompleted(stateMachine.MoveNext());
    }
    // 7. Start
    [DebuggerHidden]
    public void Start<TStateMachine>(ref TStateMachine stateMachine) where TStateMachine : IAsyncStateMachine {
        stateMachine.MoveNext();
    }
    // 8. SetStateMachine
}

```

```

[DebuggerHidden]
public void SetStateMachine(IAsyncStateMachine stateMachine) {
}
}

```

5.11 ICriticalNotifyCompletion:

```

namespace System.Runtime.CompilerServices {
// 接口类：提供了一个，任务完成后的回调接口
public interface ICriticalNotifyCompletion : INotifyCompletion {
    [SecurityCritical]
    void UnsafeOnCompleted(Action continuation);
}
}

```

5.12 AsyncMethodBuilderAttribute:.NET 系统的标签

- 自己先前没能理解，为什么标记了【AsyncMethodBuilder(typeof(className))】就能标记某个类的协程生成方法
- 是因为这个系统标签，它申明了 AttributeUsage 属性，申明了适用类型，可以是 (AttributeTargets.Class | AttributeTargets.Struct) 等等
- 所以，当 ETTask 异步库自定义了 ETTask, ETVoid, 和 ETTaskCompleted 三个类，就可以使用上面的系统标签，来标注申明：这个类是以上三个中特定指定此类的协程编译生成方法。

```

[AttributeUsage(AttributeTargets.Class | AttributeTargets.Struct | AttributeTargets.Enum | AttributeTargets.Interface)]
public sealed class AsyncMethodBuilderAttribute : Attribute {
    public AsyncMethodBuilderAttribute(Type builderType);
    public Type BuilderType { get; }
}
// 【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!!!】

```

6 Net 网络交互相关：【服务端 + 客户端】只是稍微改装成事件机制。模块没理解透、总结不全，还需要借助总结，把这两章节理解透彻。

- 【爱表哥，爱生活!!! 任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要、一定会嫁给活宝妹的亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】
- 感觉核心逻辑，跨进程发消息，收返回消息，什么的，基本都看懂了。可是更底层的，可是相对高层？的服务之间，【NetThreadComponent 组件】等，仍是不懂。这个版块还要多花点儿时间上面。
- 这个模块：感觉就是 【模块，自顶向下，异步网络调用的传递方向等，弄不懂；或底层信道上发消息两端的底层回调，不懂!】
- 还没能真正系统性地自顶向下地梳理一遍事件传递过程。现在整理的阶段，仍然是翻源码的过程中，看见哪里没读过，或是没理解透彻，补上改改。但是当感觉把这块儿补完时，仍然需要一两个例子【自顶向下】，或自消息的发送，到返回消息至客户端，再梳理一遍整个流程。
- 现在还没弄清楚：Server, Client, Inner, 好像没有 Outer 了，几个相对模块算是怎么回事？
- 不管是【网络服务端 NetServerComponent】，还是【网络客户端 NetClientComponent】组件，它们都管理无数个与这个端建立连接的会话框。

6.1 NetThreadComponent:

```
namespace ET {
// 【NetThreadComponent 组件】: 网络交互的底层原理不懂。没有生成系，只有一个 【NetInnerComponentSystem】。外网组件找不见
// 这个模块: 感觉就是模块，自顶向下，异步网络调用的传递方向等，弄不懂；或底层信道上发消息两端的底层回调，不懂！
// 是每个场景 【SceneType?】: 里都必须有的异步线程组件。场景 Scene，与场景类型 SceneType
[ComponentOf(typeof(Scene))]
public class NetThreadComponent: Entity, IAwake, ILateUpdate, IDestroy {
    [StaticField]
    public static NetThreadComponent Instance; // 单例
    public Thread thread;
    public bool isStop;
}
}
```

6.2 RpcInfo: 【消息的包装体】。结合 NetServerComponentOnReadEvent 来读。

- 在 NetServerComponentOnReadEvent 中，IResponse 是会话框上直接返回的。
- 因为接口的扩展性，我认为这是最基本的包装，可以适用和包装扩展接口，如 IRpcRequest, IRpcLocationResponse-etc. 框架里具体使用的地方，再多验证一下这个结论。
- 这里，后面的，IRpcRespon, IRpcLocationResponse 扩展接口，也该也都是 IResponse 接口吗？为什么 NetServerComponentOnReadEvent 就直接调用了会话框层面的 OnResponse() 呢。后面要再去多想这个问题，想明白

```
public readonly struct RpcInfo { // 【消息】包装体: 可以是进程内的。可是它包装的是基类接口，与扩展接口如何区分？
    public readonly IRequest Request;
    public readonly ETTask<IResponse> Tcs;
    public RpcInfo(IRequest request) {
        this.Request = request;
        this.Tcs = ETTask<IResponse>.Create(true);
    }
}
```

6.3 NetServerComponent: NetServerComponentOnRead 结构体。

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

6.4 NetServerComponentSystem: 【服务端】组件: 网络交互服务端的相关功能，事件发布等

```
[FriendOf(typeof(NetServerComponent))] // 【服务端组件】: 负责 【服务端】的网络交互部分
public static class NetServerComponentSystem {
    [ObjectSystem]
    public class AwakeSystem: AwakeSystem<NetServerComponent, IPEndPoint> {
        protected override void Awake(NetServerComponent self, IPEndPoint address) {
            self.ServiceId = NetServices.Instance.AddService(new KService(address, ServiceType.Outer));
            NetServices.Instance.RegisterAcceptCallback(self.ServiceId, self.OnAccept); // 网络交互的几个回调事件
            NetServices.Instance.RegisterReadCallback(self.ServiceId, self.OnRead);
            NetServices.Instance.RegisterErrorCallback(self.ServiceId, self.OnError);
        }
    }
    // 省掉部分不必要的...
    private static void OnError(this NetServerComponent self, long channelId, int error) {
        Session session = self.GetChild<Session>(channelId);
        if (session == null) return;
        session.Error = error;
        session.Dispose();
    }
}
```

```
// 这个 channelId 是由 CreateAcceptChannelId 生成的
private static void OnAccept(this NetServerComponent self, long channelId, IPEndPoint endPoint) {
    // 【创建会话框】： 当此【服务端】组件，接受了一个客户端，就建一个与接收的【客户端】的会话框
    Session session = self.AddChildWithId<Session, int>(channelId, self.ServiceId);
    session.RemoteAddress = endPoint;
}

// 只要不是这个鬼服 BenchmarkServer： 就加两个【服务端】的必要的，防盗防挂网不干事占带宽的盗贼，和检查客户端状况
if (self.DomainScene().SceneType != SceneType.BenchmarkServer) { // 区分： 同一功能，【服务端】的处理逻辑，与【客户端】的
    // 挂上这个组件，5 秒就会删除 session，所以客户端验证完成要删除这个组件。该组件的作用就是防止外挂一直连接不发消息也不进
    session.AddComponent<SessionAcceptTimeoutComponent>(); // 上面原标注：【客户端验证】的逻辑，改天去找
    // 客户端连接，2 秒检查一次 recv 消息，10 秒没有消息则断开（与那个接收不到心跳包的客户端的连接）。【活宝妹就是一定要嫁给爷
    // 【自己的理解】：【客户端】有心跳包告知服务端，各客户端的连接状况；【服务端】： 同样有服务端此组件来检测说，哪个客户端掉线了
    session.AddComponent<SessionIdleCheckerComponent>();
}
}

private static void OnRead(this NetServerComponent self, long channelId, long actorId, object message) {
    Session session = self.GetChild<Session>(channelId);
    if (session == null) return;
    session.LastRecvTime = TimeHelper.ClientNow();
    OpcodeHelper.LogMsg(self.DomainZone(), message);
    // 【发布事件】： 服务端组件读到了消息。这个事件发布，事件的订阅者会收到通知，处理相应必要逻辑
    EventSystem.Instance.Publish(Root.Instance.Scene, new NetServerComponentOnRead() {Session = session, Message = mess
}
}
```

6.5 NetServerComponentOnReadEvent: NetServerComponent 组件，会发布事件，触发此回调类

- 框架里，是 **NetServerComponent** 会发布此事件，触发这个回调类。去找，有几个订阅者？异步网络消息的发送，与接收，大多都还是单流程，没有分支的，所以全局只有这一个订阅者。
- 上面的小节，生成系里有发布事件的逻辑。去找：框架里什么地方添加了这些 **【NetServerComponent 服务端】** 的组件？**Realm** 注册登录服，和网关服。
- **【服务端会话框】** 上的：收到 **IResponse** 回复消息的情况，调用会话框的 **OnResponse()** 方法处理。**【感觉理解起来困难。觉得服务端应该不会、或是极少出现这种情况吧。】**感觉更可能是客户端才出现这种情况呀。（服务端的内网回复消息也是有可能的，只是现在想不到例子，或说当服务端实际行驶客户端收返回消息功能的这个功能切分，感觉理解起来困难）
- **【任何时候，亲爱的表哥的活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!! 爱表哥，爱生活!!!】**
- 当是回消息 **IResponse** **【session.OnResponse(response)】**：服务端的会话框上，把回复消息的异步任务的结果写好。这里没弄明白：**【写好结果的异步任务，还有任何需要发送的步骤吗？找不到】**
- 其它任何非返回消息：分类处理。今天上午剩余的时候，把剩下几个分类处理的逻辑，看到底，细看一遍。

```
[Event(SceneType.Process)] // 【进程】层面：来处理这个服务端组件事件
public class NetServerComponentOnReadEvent: AEvent<NetServerComponentOnRead> {
    protected override async ETTask Run(Scene scene, NetServerComponentOnRead args) { // 【返回消息的发送】：仍是封装在框架底层
        Session session = args.Session;
        object message = args.Message;

        // 【回收消息】：前面的重点看错了，重点是【回复】消息，能够到达当前服务端组件，就说明是属于当前进程收的消息（想的话，觉得是其它服务端转
        // 所以不区分 IRpcResponse IRpcLocationResponse 类型，都向下交由会话框处理
        // 【服务端上，会话框】Session：发，还是不发，消息到 Channel 的另一头 // <===== 【这部分没读懂】
        if (message is IResponse response) { // 【回复消息】：就去服务端，什么情况下会出现这种情况？
            // 【没读懂】：服务端组件，处理回复消息，要不要【发】返回消息的步骤？找不到哪里有，发送的，这个步骤。
            // 而会话框，若真是从其它服转过来的消息，现服务端不已经是会话框的另一端了吗（内网消息也走会话框吗？还得接着去读内网 Inne
            session.OnResponse(response); // 【会话框】：直接处理返回消息。处理的逻辑也仅限于将 RpcInfo.Tcs 异步任务的返回结果写好
            return; // 这里返回：我仍然找不到，返回消息是，如何【发送】回去的？发送的过程步骤调用，是哪里处理的？
        } // 对于【服务端】来说，【会话框】上，只要把【异步任务 TCS】的结果写好填好，异步网络 Session 底层，会自动处理 Channel 客户
        // 根据消息接口判断是不是 Actor 消息，不同的接口做不同的处理，比如需要转发给 Chat Scene，可以做一个 IChatMessage 接口
        switch (message) { // 【发送消息】 + 【不要求接收的消息】
            case IActorLocationRequest actorLocationRequest: { // gate session 收到 actor rpc 消息，先向 actor 发送 rpc 请求，
                long unitId = session.GetComponent<SessionPlayerComponent>().PlayerId;
                int rpcId = actorLocationRequest.RpcId; // 这里要保存客户端的 rpcId
            }
        }
    }
}
```

```

        long instanceId = session.InstanceId;
        IResponse iResponse = await ActorLocationSenderComponent.Instance.Call(unitId, actorLocationRequest);
        iResponse.RpcId = rpcId;
        // session 可能已经断开了, 所以这里需要判断
        if (session.InstanceId == instanceId)
            session.Send(iResponse);
        break;
    }
    case IActorLocationMessage actorLocationMessage: { // 【普通, 不要求回复的位置消息】
        long unitId = session.GetComponent<SessionPlayerComponent>().PlayerId;
        ActorLocationSenderComponent.Instance.Send(unitId, actorLocationMessage);
        break;
    }
    case IActorRequest actorRequest: // 分发 IActorRequest 消息, 目前没有用到, 需要的自己添加
        break;
    case IActorMessage actorMessage: // 分发 IActorMessage 消息, 目前没有用到, 需要的自己添加
        break;
    default: {
        // 非 Actor 消息: MessageDispatcherComponent 全局单例吗? 是的
        MessageDispatcherComponent.Instance.Handle(session, message);
        break;
    }
}
}
}
}
}
}

```

6.6 NetClientComponent: 【网络客户端】组件: 这个, 感觉与【服务端】定义申明上看是一样的

- 【服务端】会话框上收【返回消息】的处理时, 直接会话框上返回了返回消息。这里再试着从客户端的角度来找下, 有没有相关的逻辑?
- 以前读框架, 边读边打瞌睡, 现在读一遍, 会感觉收获很多。所以, 今天下午还需要再接着认真真读几个小时。

```

public struct NetClientComponentOnRead {
    public Session Session;
    public object Message;
}
[ComponentOf(typeof(Scene))]
public class NetClientComponent: Entity, IAwake<AddressFamily>, IDestroy {
    public int ServiceId;
}

```

6.7 NetClientComponentSystem: 【服务端】也是类似事件系统的改装

[FriendOf(typeof(NetClientComponent))] // 把这个【网络客户端】组件的主要笔记要点, 再快速写一遍

```

public static class NetClientComponentSystem {
    [ObjectSystem]
    public class AwakeSystem: AwakeSystem<NetClientComponent, AddressFamily> {
        protected override void Awake(NetClientComponent self, AddressFamily addressFamily) { // 需要什么样的参数, 就传什么样的
            self.ServiceId = NetServices.Instance.AddService(new KService(addressFamily, ServiceType.Outer)); // 开启了与这个
            NetServices.Instance.RegisterReadCallback(self.ServiceId, self.OnRead); // 注册订阅【读】网络消息事件, 应该是从网络
            NetServices.Instance.RegisterErrorCallback(self.ServiceId, self.OnError); // 注册订阅【出错】事件
        }
    }
    [ObjectSystem]
    public class DestroySystem: DestroySystem<NetClientComponent> {
        protected override void Destroy(NetClientComponent self) {
            NetServices.Instance.RemoveService(self.ServiceId); // 直接移除这个网络服务
        }
    }
    private static void OnRead(this NetClientComponent self, long channelId, long actorId, object message) {
        Session session = self.GetChild<Session>(channelId); // 拿: 相应的会话框
        if (session == null) { // 空: 直接返回
            return;
        }
        session.LastRecvTime = TimeHelper.ClientNow();
        OpcodeHelper.LogMsg(self.DomainZone(), message);
    }
}

```

// 发布事件：事件的接收者，应该是【客户端】的 Session 层面的进一步读取消息内容（内存流上读消息？），改天再去细看。

```
EventSystem.Instance.Publish(Root.Instance.Scene, new NetClientComponentOnRead() {Session = session, Message = message});
}
private static void OnError(this NetClientComponent self, long channelId, int error) {
    Session session = self.GetChild<Session>(channelId); // 同样，先去拿会话框：因为这些异步网络的消息传递，都是建立在一个个会话框上的
    if (session == null) // 空：直接返回
        return;
    session.Error = error;
    session.Dispose();
}
public static Session Create(this NetClientComponent self, IPEndPoint realIPEndPoint) {
    long channelId = NetServices.Instance.CreateConnectChannelId();
    Session session = self.AddChildWithId<Session, int>(channelId, self.ServiceId); // 创建必要的会话框，方便交通
    session.RemoteAddress = realIPEndPoint;
    if (self.DomainScene().SceneType != SceneType.Benchmark) {
        session.AddComponent<SessionIdleCheckerComponent>(); // 不知道这个是干什么的，改天再看
    }
    NetServices.Instance.CreateChannel(self.ServiceId, session.Id, realIPEndPoint); // 创建信道
    return session;
}
public static Session Create(this NetClientComponent self, IPEndPoint routerIPEndPoint, IPEndPoint realIPEndPoint, uint localConn) {
    long channelId = localConn;
    Session session = self.AddChildWithId<Session, int>(channelId, self.ServiceId);
    session.RemoteAddress = realIPEndPoint;
    if (self.DomainScene().SceneType != SceneType.Benchmark) {
        session.AddComponent<SessionIdleCheckerComponent>();
    }
    NetServices.Instance.CreateChannel(self.ServiceId, session.Id, routerIPEndPoint);
    return session;
}
}
```

6.8 NetClientComponentOnReadEvent: 框架里只有这一个注册过的回调事件

- 感觉我这部分的源码出问题了，需要去网络上翻一下原本的源码，对比一下
- 以后管理源码的时候要小心，就不知道前面什么时候弄的，项目开始的时候，就该从头重新开一个新的分支。

```
[Event(SceneType.Process)]
public class NetClientComponentOnReadEvent: AEvent<NetClientComponentOnRead> {
    protected override async ETask Run(Scene scene, NetClientComponentOnRead args) {
        Session session = args.Session;
        object message = args.Message;
        if (message is IResponse response) { // 这里是回复消息，就交给会话框去处理
            session.OnResponse(response); // 由会话框层往下走
            return;
        }
        // 普通消息或者是 Rpc 请求消息
        MessageDispatcherComponent.Instance.Handle(session, message);
        await ETask.CompletedTask;
    }
}
```

6.9 NetInnerComponent: 【服务端】对不同进程的处理组件。是服务器的组件

- 服务端的内网组件：这个组件，要想一下，同其它组件有什么不同？

```
namespace ET.Server {
    // 【服务器】：对不同进程的一些处理
    public struct ProcessActorId {
        public int Process;
        public long ActorId;
        public ProcessActorId(long actorId) {
            InstanceIdStruct instanceIdStruct = new InstanceIdStruct(actorId);
            this.Process = instanceIdStruct.Process;
            instanceIdStruct.Process = Options.Instance.Process;
            this.ActorId = instanceIdStruct.ToLong();
        }
    }
}
```



```

    }
}
// 下面这个结构体：可以用来封装发布内网读事件
public struct NetInnerComponentOnRead {
    public long ActorId;
    public object Message;
}

[ComponentOf(typeof(Scene))]
public class NetInnerComponent: Entity, IAwake<IPEndPoint>, IAwake, IDestroy {
    public int ServiceId;

    public NetworkProtocol InnerProtocol = NetworkProtocol.KCP;
    [StaticField]
    public static NetInnerComponent Instance;
}
}

```

6.10 NetInnerComponentSystem: 生成系

- 处理内网消息：它发布了一个内网读到消息的事件。那么订阅过它的客户端？相关事件会被触发。去看 NetClientComponentOnReadEvent 类

```

[FriendOf(typeof(NetInnerComponent))]
public static class NetInnerComponentSystem {
    [ObjectSystem]
    public class NetInnerComponentAwakeSystem: AwakeSystem<NetInnerComponent> {
        protected override void Awake(NetInnerComponent self) {
            NetInnerComponent.Instance = self;
            switch (self.InnerProtocol) {
                case NetworkProtocol.TCP: {
                    self.ServiceId = NetServices.Instance.AddService(new TService(AddressFamily.InterNetwork, ServiceType.Inner));
                    break;
                }
                case NetworkProtocol.KCP: {
                    self.ServiceId = NetServices.Instance.AddService(new KService(AddressFamily.InterNetwork, ServiceType.Inner));
                    break;
                }
            }
            NetServices.Instance.RegisterReadCallback(self.ServiceId, self.OnRead);
            NetServices.Instance.RegisterErrorCallback(self.ServiceId, self.OnError);
        }
    }
    [ObjectSystem]
    public class NetInnerComponentAwakeSystem: AwakeSystem<NetInnerComponent, IPEndPoint> {
        protected override void Awake(NetInnerComponent self, IPEndPoint address) {
            NetInnerComponent.Instance = self;
            switch (self.InnerProtocol) {
                case NetworkProtocol.TCP: {
                    self.ServiceId = NetServices.Instance.AddService(new TService(address, ServiceType.Inner));
                    break;
                }
                case NetworkProtocol.KCP: {
                    self.ServiceId = NetServices.Instance.AddService(new KService(address, ServiceType.Inner));
                    break;
                }
            }
            NetServices.Instance.RegisterAcceptCallback(self.ServiceId, self.OnAccept);
            NetServices.Instance.RegisterReadCallback(self.ServiceId, self.OnRead);
            NetServices.Instance.RegisterErrorCallback(self.ServiceId, self.OnError);
        }
    }
    [ObjectSystem]
    public class NetInnerComponentDestroySystem: DestroySystem<NetInnerComponent> {
        protected override void Destroy(NetInnerComponent self) {
            NetServices.Instance.RemoveService(self.ServiceId);
        }
    }
    private static void OnRead(this NetInnerComponent self, long channelId, long actorId, object message) {
        Session session = self.GetChild<Session>(channelId);
        if (session == null)
            return;
        session.LastRecvTime = TimeHelper.ClientFrameTime();
    }
}

```

```

        self.HandleMessage(actorId, message);
    }
// 这里，内网组件，处理内网消息看出，这些都重构成了事件机制，发布根场景内网组件读到消息事件
    public static void HandleMessage(this NetInnerComponent self, long actorId, object message) {
        EventSystem.Instance.Publish(Root.Instance.Scene, new NetInnerComponentOnRead() { ActorId = actorId, Message = message });
    }
    private static void OnError(this NetInnerComponent self, long channelId, int error) {
        Session session = self.GetChild<Session>(channelId);
        if (session == null) {
            return;
        }
        session.Error = error;
        session.Dispose();
    }
// 这个 channelId 是由 CreateAcceptChannelId 生成的
    private static void OnAccept(this NetInnerComponent self, long channelId, IPEndPoint ipEndPoint) {
        Session session = self.AddChildWithId<Session, int>(channelId, self.ServiceId);
        session.RemoteAddress = ipEndPoint;
        // session.AddComponent<SessionIdleCheckerComponent, int, int, int>(NetThreadComponent.checkInterval, NetThreadComponent.checkInterval);
    }
    private static Session CreateInner(this NetInnerComponent self, long channelId, IPEndPoint ipEndPoint) {
        Session session = self.AddChildWithId<Session, int>(channelId, self.ServiceId);
        session.RemoteAddress = ipEndPoint;
        NetServices.Instance.CreateChannel(self.ServiceId, channelId, ipEndPoint);
        // session.AddComponent<InnerPingComponent>();
        // session.AddComponent<SessionIdleCheckerComponent, int, int, int>(NetThreadComponent.checkInterval, NetThreadComponent.checkInterval);
        return session;
    }
// 内网 actor session, channelId 是进程号。【自己的理解】：这些内网服务器间，或说重构的 SceneType 间，有维护着会话框的，
    public static Session Get(this NetInnerComponent self, long channelId) {
        Session session = self.GetChild<Session>(channelId);
        if (session != null) { // 有已经创建过，就直接返回
            return session;
        } // 下面，还没创建过，就创建一个会话框
        IPEndPoint ipEndPoint = StartProcessConfigCategory.Instance.Get((int) channelId).InnerIPPort;
        session = self.CreateInner(channelId, ipEndPoint);
        return session;
    }
}
}

```

6.11 MessageDispatcherInfo: 在【MessageDispatcherComponent】中

6.12 MessageDispatcherComponent: 全局全框架单例：【活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!! 爱表哥，爱生活!!!】

```

// 总管：对每个场景 SceneType, 消息分发器
// 这个类，可以简单地理解为：先前的各种服，现在的各种服务端场景，它们所拥有的消息处理器实例的封装。
// 那么默认，每种场景，只有一个消息处理器实体类（可以去验证这点儿）
public class MessageDispatcherInfo {
    public SceneType SceneType { get; }
    public IMHandler IMHandler { get; }
    public MessageDispatcherInfo(SceneType sceneType, IMHandler imHandler) {
        this.SceneType = sceneType;
        this.IMHandler = imHandler;
    }
}
// 消息分发组件
[ComponentOf(typeof(Scene))]
public class MessageDispatcherComponent: Entity, IAwake, IDestroy, ILoad {
// 按下面的字典看，消息分发器，全局单例，是的！【活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!】
    public static MessageDispatcherComponent Instance { get; set; } // 【全局单例】
    public readonly Dictionary<ushort, List<MessageDispatcherInfo>> Handlers = new(); // 总管的字典
}

```

- 这个组件全局单例，添加的地主是在框架服务器启动的时候，公共组件部分的添加。组件的字典，会管理全框架下所有的 MessageDispatcherInfo 相产。

– 来自于文件 EntryEvent1_InitShare:

```

// 公用的相关组件的初始化:
[Event(SceneType.Process)]

```

```

public class EntryEvent1_InitShare: AEvent<EventType.EntryEvent1> {
    // 【全局单例】组件:
    protected override async ETask Run(Scene scene, EventType.EntryEvent1 args) {
        Root.Instance.Scene.AddComponent<NetThreadComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<OpcodeTypeComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<MessageDispatcherComponent>(); // <----->
        Root.Instance.Scene.AddComponent<NumericWatcherComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<AIDispatcherComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<ClientSceneManagerComponent>();
        await ETask.CompletedTask;
    }
}

```

6.13 MessageDispatcherComponentSystem:

```

// 扫描框架里的标签系 【MessageHandler(SceneType)】
private static void Load(this MessageDispatcherComponent self) {
    self.Handlers.Clear();
    HashSet<Type> types = EventSystem.Instance.GetTypes(typeof(MessageHandlerAttribute));
    foreach (Type type in types) {
        IMHandler iMHandler = Activator.CreateInstance(type) as IMHandler;
        if (iMHandler == null) {
            Log.Error($"message handle {type.Name} 需要继承 IMHandler");
            continue;
        }
        object[] attrs = type.GetCustomAttributes(typeof(MessageHandlerAttribute), false);
        foreach (object attr in attrs) {
            MessageHandlerAttribute messageHandlerAttribute = attr as MessageHandlerAttribute;
            Type messageType = iMHandler.GetMessageType();
            ushort opcode = NetServices.Instance.GetOpcode(messageType); // 这里相对、理解上的困难是: 感觉无法把 OpCode 网络操
            if (opcode == 0) {
                Log.Error($"消息 opcode 为 0: {messageType.Name}");
                continue;
            } // 下面: 下面是创建一个包装体, 注册备用
            MessageDispatcherInfo messageDispatcherInfo = new (messageHandlerAttribute.SceneType, iMHandler);
            self.RegisterHandler(opcode, messageDispatcherInfo);
        }
    }
}

private static void RegisterHandler(this MessageDispatcherComponent self, ushort opcode, MessageDispatcherInfo handler) {
    if (!self.Handlers.ContainsKey(opcode))
        self.Handlers.Add(opcode, new List<MessageDispatcherInfo>());
    self.Handlers[opcode].Add(handler); // 加入管理体系来管理
}

public static void Handle(this MessageDispatcherComponent self, Session session, object message) {
    List<MessageDispatcherInfo> actions;
    ushort opcode = NetServices.Instance.GetOpcode(message.GetType());
    if (!self.Handlers.TryGetValue(opcode, out actions)) {
        Log.Error($"消息没有处理: {opcode} {message}");
        return;
    }
    // 这里就不明白: 它的那些 Domain 什么的
    SceneType sceneType = session.DomainScene().SceneType; // 【会话框】: 哈哈, 这是会话框两端, 哪一端的场景呢? 感觉像是会话框的
    foreach (MessageDispatcherInfo ev in actions) {
        if (ev.SceneType != sceneType)
            continue;
        try {
            ev.IMHandler.Handle(session, message); // 处理分派消息: 也就是调用 IMHandler 接口的方法来处理消息
        } catch (Exception e) {
            Log.Error(e);
        }
    }
}
}

```

6.14 MessageDispatcherComponentHelper:

- 【会话框】: 哈哈, 这是会话框两端, 哪一端的场景呢? 分不清。。。去找出来! 客户端? 网关服? 就是说, 这里的消息分发处理, 还是没有弄明白的。

```

// 消息分发组件
[FriendOf(typeof(MessageDispatcherComponent))]

```

```

public static class MessageDispatcherComponentHelper { // Awake() etc...
    private static void Load(this MessageDispatcherComponent self) {
        self.Handlers.Clear();
        HashSet<Type> types = EventSystem.Instance.GetTypes(typeof(MessageHandlerAttribute));
        foreach (Type type in types) {
            IMHandler iMHandler = Activator.CreateInstance(type) as IMHandler;
            if (iMHandler == null) {
                Log.Error($"message handle {type.Name} 需要继承 IMHandler");
                continue;
            }
            object[] attrs = type.GetCustomAttributes(typeof(MessageHandlerAttribute), false);
            foreach (object attr in attrs) {
                MessageHandlerAttribute messageHandlerAttribute = attr as MessageHandlerAttribute;
                Type messageType = iMHandler.GetMessageType();
                ushort opcode = NetServices.Instance.GetOpcode(messageType);
                if (opcode == 0) {
                    Log.Error($"消息 opcode 为 0: {messageType.Name}");
                    continue;
                }
                MessageDispatcherInfo messageDispatcherInfo = new (messageHandlerAttribute.SceneType, iMHandler);
                self.RegisterHandler(opcode, messageDispatcherInfo);
            }
        }
    }
    private static void RegisterHandler(this MessageDispatcherComponent self, ushort opcode, MessageDispatcherInfo handler) {
        if (!self.Handlers.ContainsKey(opcode)) {
            self.Handlers.Add(opcode, new List<MessageDispatcherInfo>());
        }
        self.Handlers[opcode].Add(handler);
    }
    public static void Handle(this MessageDispatcherComponent self, Session session, object message) {
        List<MessageDispatcherInfo> actions;
        ushort opcode = NetServices.Instance.GetOpcode(message.GetType());
        if (!self.Handlers.TryGetValue(opcode, out actions)) {
            Log.Error($"消息没有处理: {opcode} {message}");
            return;
        }
        SceneType sceneType = session.DomainScene().SceneType; // 【会话框】：哈哈哈，这是会话框两端，哪一端的场景呢？分不清。。。
        foreach (MessageDispatcherInfo ev in actions) {
            if (ev.SceneType != sceneType)
                continue;
            try {
                ev.IMHandler.Handle(session, message);
            }
            catch (Exception e) {
                Log.Error(e);
            }
        }
    }
}

```

6.15 SessionIdleCheckerComponent: 【会话框】闲置状态管理组件

- 【会话框】闲置状态管理组件：当服务器太忙，一个会话框闲置太久，有没有什么逻辑会回收闲置会话框来提高服务器性能什么之类的？
- 框架里 ET 命名空间：设置的机制是，任何会话框，超过 30 秒不曾发送和接收过（要 30 秒内既发送过也接收到过消息）消息，都算作超时，回收，提到服务器性能。

```

// 【会话框】闲置状态管理组件：当服务器太忙，一个会话框闲置太久，有没有什么逻辑会回收闲置会话框来提高服务器性能什么之类的？
[ComponentOf(typeof(Session))]
public class SessionIdleCheckerComponent: Entity, IAwake, IDestroy {
    public long RepeatedTimer;
}

```

6.16 SessionIdleCheckerComponentSystem: SessionIdleChecker 激活类，

- 这是前面读过的、类似实现原理的超时机制。感觉这个类，现在读起来很简单。没有门槛。

```
[Invoke(TimerInvokeType.SessionIdleChecker)]
public class SessionIdleChecker: ATimer<SessionIdleCheckerComponent> {
    protected override void Run(SessionIdleCheckerComponent self) {
        try {
            self.Check();
        } catch (Exception e) {
            Log.Error($"move timer error: {self.Id}\n{e}");
        }
    }
}

[ObjectSystem]
public class SessionIdleCheckerComponentAwakeSystem: AwakeSystem<SessionIdleCheckerComponent> {
    protected override void Awake(SessionIdleCheckerComponent self) {
        // 同样设置: 【重复闹钟】: 任何时候, 亲爱的表哥的活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!!
        self.RepeatedTimer = TimerComponent.Instance.NewRepeatedTimer(SessionIdleCheckerComponentSystem.CheckInterval,
    }
}

public static class SessionIdleCheckerComponentSystem {
    public const int CheckInterval = 2000; // 每隔 2 秒
    public static void Check(this SessionIdleCheckerComponent self) {
        Session session = self.GetParent<Session>();
        long timeNow = TimeHelper.ClientNow();
        // 常量类定义: 会话框最长每个 30 秒;
        // 判断: 30 秒内, 曾经发送过消息, 并且也接收过消息, 直接返回; 否则, 算作【会话框】超时
        if (timeNow - session.LastRecvTime < ConstValue.SessionTimeoutTime && timeNow - session.LastSendTime < ConstValue.SessionTimeoutTime) {
            return;
        }
        Log.Info($"session timeout: {session.Id} {timeNow} {session.LastRecvTime} {session.LastSendTime} {timeNow - session.LastRecvTime}");
        session.Error = ErrorCore.ERR_SessionSendOrRecvTimeout; // 【会话框】超时回收
        session.Dispose();
    }
}
}
```

6.17 MessageHelper: 不知道这个类是作什么用的, 使用场景等。过会儿看下

- 这个类, 仍然是桥接, 类的各个方法里, 所调用的是 ActorMessageSenderComponent 里所定义的方法, 来实现发送 Actor 消息等。

```
public static class MessageHelper {
    public static void NoticeUnitAdd(Unit unit, Unit sendUnit) {
        M2C_CreateUnits createUnits = new M2C_CreateUnits() { Units = new List<UnitInfo>() };
        createUnits.Units.Add(UnitHelper.CreateUnitInfo(sendUnit));
        MessageHelper.SendToClient(unit, createUnits);
    }
    public static void NoticeUnitRemove(Unit unit, Unit sendUnit) {
        M2C_RemoveUnits removeUnits = new M2C_RemoveUnits() { Units = new List<long>() };
        removeUnits.Units.Add(sendUnit.Id);
        MessageHelper.SendToClient(unit, removeUnits);
    }
    public static void Broadcast(Unit unit, IActorMessage message) {
        Dictionary<long, AOIEntity> dict = unit.GetBeSeePlayers();
        // 网络底层做了优化, 同一个消息不会多次序列化
        foreach (AOIEntity u in dict.Values) {
            ActorMessageSenderComponent.Instance.Send(u.Unit.GetComponent<UnitGateComponent>().GateSessionActorId, message);
        }
    }
    public static void SendToClient(Unit unit, IActorMessage message) {
        SendActor(unit.GetComponent<UnitGateComponent>().GateSessionActorId, message);
    }
    // 发送协议给 ActorLocation
    public static void SendToLocationActor(long id, IActorLocationMessage message) {
        ActorLocationSenderComponent.Instance.Send(id, message);
    }
    // 发送协议给 Actor
    public static void SendActor(long actorId, IActorMessage message) {
        ActorMessageSenderComponent.Instance.Send(actorId, message);
    }
    // 发送 RPC 协议给 Actor
    public static async ETask<IActorResponse> CallActor(long actorId, IActorRequest message) {
        return await ActorMessageSenderComponent.Instance.Call(actorId, message);
    }
    // 发送 RPC 协议给 ActorLocation
    public static async ETask<IActorResponse> CallLocationActor(long id, IActorLocationRequest message) {
        return await ActorLocationSenderComponent.Instance.Call(id, message);
    }
}
```

```

    }
}

```

6.18 ActorHandleHelper: 是谁调用它，什么场景下使用的？这个，今天下午再补吧

```

public static class ActorHandleHelper {
    public static void Reply(int fromProcess, IActorResponse response) {
        if (fromProcess == Options.Instance.Process) { // 返回消息是同一个进程：没明白，这里为什么就断定是同一进程的消息了？直接
            // NetInnerComponent.Instance.HandleMessage(realActorId, response); // 等同于直接调用下面这句【我自己暂时放回来的】
            ActorMessageSenderComponent.Instance.HandleIActorResponse(response); // 【没读懂：】同一个进程内的消息，不走网络层，
            return;
        }
        // 【不同进程的消息处理：】走网络层，就是调用会话框来发出消息
        Session replySession = NetInnerComponent.Instance.Get(fromProcess); // 从内网组件单例中去拿会话框：不同进程消息，一定走
        replySession.Send(response);
    }

    public static void HandleIActorResponse(IActorResponse response) {
        ActorMessageSenderComponent.Instance.HandleIActorResponse(response);
    }

    // 分发 actor 消息
    [EnableAccessEntiyChild]
    public static async ETTask HandleIActorRequest(long actorId, IActorRequest iActorRequest) {
        InstanceIdStruct instanceIdStruct = new(actorId);
        int fromProcess = instanceIdStruct.Process;
        instanceIdStruct.Process = Options.Instance.Process;
        long realActorId = instanceIdStruct.ToLong();
        Entity entity = Root.Instance.Get(realActorId);
        if (entity == null) {
            IActorResponse response = ActorHelper.CreateResponse(iActorRequest, ErrorCore.ERR_NotFoundActor);
            Reply(fromProcess, response);
            return;
        }
        MailBoxComponent mailBoxComponent = entity.GetComponent<MailBoxComponent>();
        if (mailBoxComponent == null) {
            Log.Warning($"actor not found mailbox: {entity.GetType().Name} {realActorId} {iActorRequest}");
            IActorResponse response = ActorHelper.CreateResponse(iActorRequest, ErrorCore.ERR_NotFoundActor);
            Reply(fromProcess, response);
            return;
        }
        switch (mailBoxComponent.MailboxType) {
            case MailboxType.MessageDispatcher: {
                using (await CoroutineLockComponent.Instance.Wait(CoroutineLockType.Mailbox, realActorId)) {
                    if (entity.InstanceId != realActorId) {
                        IActorResponse response = ActorHelper.CreateResponse(iActorRequest, ErrorCore.ERR_NotFoundActor);
                        Reply(fromProcess, response);
                        break;
                    } // 调用管理器组件的处理方法
                    await ActorMessageDispatcherComponent.Instance.Handle(entity, fromProcess, iActorRequest);
                }
                break;
            }
            case MailboxType.UnOrderMessageDispatcher: {
                await ActorMessageDispatcherComponent.Instance.Handle(entity, fromProcess, iActorRequest);
                break;
            }
            case MailboxType.GateSession:
            default:
                throw new Exception($"no mailboxtype: {mailBoxComponent.MailboxType} {iActorRequest}");
        }
    }

    // 分发 actor 消息
    [EnableAccessEntiyChild]
    public static async ETTask HandleIActorMessage(long actorId, IActorMessage iActorMessage) {
        InstanceIdStruct instanceIdStruct = new(actorId);
        int fromProcess = instanceIdStruct.Process;
        instanceIdStruct.Process = Options.Instance.Process;
        long realActorId = instanceIdStruct.ToLong();
        Entity entity = Root.Instance.Get(realActorId);
        if (entity == null) {
            Log.Error($"not found actor: {realActorId} {iActorMessage}");
            return;
        }
    }
}

```



```

MailBoxComponent mailBoxComponent = entity.GetComponent<MailBoxComponent>();
if (mailBoxComponent == null) {
    Log.Error($"actor not found mailbox: {entity.GetType().Name} {realActorId} {iActorMessage}");
    return;
}
switch (mailBoxComponent.MailboxType) {
    case MailboxType.MessageDispatcher: {
        using (await CoroutineLockComponent.Instance.Wait(CoroutineLockType.Mailbox, realActorId)) {
            if (entity.InstanceId != realActorId)
                break;
            await ActorMessageDispatcherComponent.Instance.Handle(entity, fromProcess, iActorMessage);
        }
        break;
    }
    case MailboxType.UnOrderMessageDispatcher: {
        await ActorMessageDispatcherComponent.Instance.Handle(entity, fromProcess, iActorMessage);
        break;
    }
    case MailboxType.GateSession: {
        if (entity is Session gateSession)
            // 发送给客户端
            gateSession.Send(iActorMessage);
        break;
    }
    default:
        throw new Exception($"no mailboxtype: {mailBoxComponent.MailboxType} {iActorMessage}");
}
}
}
}

```

7 Actor 消息相关：跟上个章节 Net 相关一起总结，两个都不太清楚。放在一起总结，希望都能够理解清楚

- 跨进程【发送消息】与【返回消息】的过程，总感觉无法完整地看通一遍。这个是很久前的总结，还是修改更新下。等亲爱的表哥的活宝妹搬进新住处后，会改完所有的编译错误，会需要把这个重构游戏写完整。
- ET 中，正常的网络消息需要建立一个 session 链接来发送，这类消息对应的 proto 需要由 IMessage, IResponse, IRequest 来修饰。（这是最常规，感觉最容易理解的）
- 另外还有一种消息机制，称为 **【Actor 机制】**，挂载了 MailBoxComponent 的实体会成为一个 actor。而向 Actor 发送消息可以根据实体的 instanceId 来发送，不需要自己建立 session 链接，这类消息在 proto 中会打上 IActorRequest, IActorResponse, IActorMessage 的注释，标识为 Actor 消息。这种机制极大简化了服务器间向 Actor 发送消息的逻辑，使得实体间通信更加灵活方便。
- 上面的，自己去想明白，挂载了 MailBoxComponent 的组件实体，知道对方实体的 instanceId，背后的封装原理，仍然是对方实体 instanceId 之类的生成得比较聪明，自带自家进程 id，让 MailBoxComponent 能够方便拿到发向收消息的进程？忘记了，好像是这样的。就是本质上仍是第一种，但封装得狠受用户弱弱程序员方便实用。。。
- 但有的时候实体需要在服务器间传递（这一块儿还没有涉入，可以简单理解为玩家 me 从加州地图，重入到了亲爱的表哥身边的地图，不嫁给亲爱的表哥就永远不再离开。me 大概可以理解为一个从地图服搬家转移重入到了另一个地图服，me 所属的进程可能已经变了），每次传递都会实例化一个新的，其 instanceId 也会变，但实体的 id 始终不会变，所以为了应对实体传递的问题，增加了 proto 需要修饰为 IActorLocationRequest, IActorLocationResponse, IActorLocationMessage 的消息【这一块儿仍不懂，改天再捡】，它可以根据实体 Id 来发送消息，不受实体在服务器间传递的影响，很好的解决了上面的问题。

- 后半部分：是消息发送组件的相对底层逻辑。上层逻辑连通内外网消息，消息处理器，和读到消息发布事件后的触发调用等几个类。要把它们的连通流通原理弄懂。

```
[FriendOf(typeof(ActorMessageSenderComponent))]  
public static class ActorMessageSenderComponentSystem {  
    // 它自带个计时器，就是说，当服务器繁忙处理不过来，它就极有可能自动超时，若是超时了，就返回个超时消息回去发送者告知一下，  
    [Invoke(TimerInvokeType.ActorMessageSenderChecker)] // 另一个新标签，激活系：它标记说，这个激活系类，是 XXX 类型；紧  
    public class ActorMessageSenderChecker: ATimer<ActorMessageSenderComponent> {  
        protected override void Run(ActorMessageSenderComponent self) { // 申明方法的接口是：ATimer<T> 抽象实现类，它实  
            try {  
                self.Check(); // 调用组件自己的方法  
            } catch (Exception e) {  
                Log.Error($"move timer error: {self.Id}\n{e}");  
            }  
        }  
    }  
}  
[ObjectSystem]  
public class ActorMessageSenderComponentAwakeSystem: AwakeSystem<ActorMessageSenderComponent> {  
    // 【组件重复闹钟的设置】：实现组件内，消息的自动计时，超时触发 Invoke 标签，调用相关逻辑来检测超时消息  
    protected override void Awake(ActorMessageSenderComponent self) {  
        ActorMessageSenderComponent.Instance = self;  
        // 这个重复闹钟，是消息自动计时超时时过滤器的上下文连接桥梁  
        // 它注册的回调 TimerInvokeType.ActorMessageSenderChecker，会每个消息超时的时候，都会回来调用 checker 的 Run()==>Check()  
        // 应该是重复闹钟每秒重复一次，就每秒检查一次，调用一次 Check() 方法来检查超时？是过滤器会给服务器减压；但这里的自动检测会把压  
        // 这个重复间隔 1 秒钟的时间间隔，它计 1 秒钟开始，重复的逻辑是重复闹钟处理  
        self.TimeoutCheckTimer = TimerComponent.Instance.NewRepeatedTimer(1000, TimerInvokeType.ActorMessageSenderChecker);  
    }  
    ///...  
    // Run() 方法：通过同步异常到 ETTask，通过 ETTask 封装的抛异常方式抛出两类异常并返回；和对正常非异常返回消息，同步结果到 ETTask  
    // 传进来的参数：是一个 IActorResponse 实例，是有最小预处理（初始化了最基本成员变量：异常类型）、【写了个半好】的结果（异常）。  
    private static void Run(ActorMessageSender self, IActorResponse response) {  
        // 对于每个超时了的消息：超时错误码都是：ErrorCore.ERR_ActorTimeout，所以会从发送消息超时异常里抛出异常，不用发送错误码  
        if (response.Error == ErrorCore.ERR_ActorTimeout) { // 写：发送消息超时异常。因为同步到异步任务 ETTask 里，所以异步任务  
            self.Tcs.SetException(new Exception($"Rpc error: request, 注意 Actor 消息超时，请注意查看是否死锁或者没有收到回复"));  
            return;  
        }  
        // 这个 Run() 方法，并不是只有 Check() 【发送消息超时异常】一个方法调用。什么情况下的调用，会走到下面的分支？文件尾，有正常消息  
        // ActorMessageSenderComponent 一个组件，一次只执行一个（返回）消息发送任务，成员变量永远只管当前任务，  
        // 也是因为 Actor 机制是并行的，一个使者一次只能发一个消息 ...  
        // 【组件管理器的执行频率，Run() 方法的调用频率】：要是消息太多，发不完怎么办呢？去搜索下面调用 Run() 方法的正常结果消息的调用频率  
        if (self.NeedException && ErrorCore.IsRpcNeedThrowException(response.Error)) { // 若有异常（判断条件：消息要异常）  
            self.Tcs.SetException(new Exception($"Rpc error: actorId: {self.ActorId} request: {self.Request}, response: {self.Response}"));  
            return;  
        }  
        self.Tcs.SetResult(response); // 【写结果】：将【写了个半好】的消息，写进同步到异步任务的结果里；把异步任务的状态设置成完成  
        // 上面【异步任务 ETTask.SetResult()】，会调用注册过的一个回调，所以 ETTask 封装，设置结果这一步，会自动触发调用注册  
        // ETTask.SetResult() 异步任务写结果了，非空回调是会调用。非空回调是什么，是把返回消息发回去吗？不是。因为有独立的发  
        // 再去想 IMHandler：它是消息处理器。问题就变成是，当返回消息写好了，写好了一个完整的可以发送、待发送的消息，谁来处理  
        // 这个服，这个自带计时器减压装置自带的消息处理器逻辑会处理？不是这个。减压装置，有发送消息超时，只触发最小检测，  
    }  
    private static void Check(this ActorMessageSenderComponent self) {  
        long timeNow = TimeHelper.ServerNow();  
        foreach ((int key, ActorMessageSender value) in self.requestCallback) {  
            // 因为是顺序发送的，所以，检测到第一个不超时的就退出  
            // 超时触发的激活逻辑：是有至少一个超时的消息，才会【激活触发检测】；而检测到第一个不超时的，就退出下面的循环。  
            if (timeNow < value.CreateTime + ActorMessageSenderComponent.TIMEOUT_TIME)  
                break;  
            self.TimeoutActorMessageSenders.Add(key);  
        }  
        // 超时触发的激活逻辑：是有至少一个超时的消息，才会【激活触发检测】；而检测到第一个不超时的，就退出上面的循环。  
        // 检测到第一个不超时的，理论上说，一旦有一个超时消息就会触发超时检测，但实际使用上，可能存在当检测逻辑被触发走到这里，实际中  
        foreach (int rpcId in self.TimeoutActorMessageSenders) { // 一遍遍历【超时了的消息】：  
            ActorMessageSender actorMessageSender = self.requestCallback[rpcId];  
            self.requestCallback.Remove(rpcId);  
            try { // ActorHelper.CreateResponse() 框架系统性的封装：也是通过对消息的发送类型与对应的回复类型的管理，使用帮助  
                // 对于每个超时了的消息：超时错误码都是：ErrorCore.ERR_ActorTimeout。也就是，是个异常消息的回复消息实例生成  
                IActorResponse response = ActorHelper.CreateResponse(actorMessageSender.Request, ErrorCore.ERR_ActorTimeout);  
                Run(actorMessageSender, response); // 猜测：方法逻辑是，把回复消息发送给对应的接收消息的 rpcId  
            } catch (Exception e) {  
                Log.Error(e.ToString());  
            }  
        }  
        self.TimeoutActorMessageSenders.Clear();  
    }  
}
```

```

public static void Send(this ActorMessageSenderComponent self, long actorId, IMessage message) { // 发消息：这个方
    if (actorId == 0)
        throw new Exception($"actor id is 0: {message}");
    ProcessActorId processActorId = new(actorId);
    // 这里做了优化，如果发向同一个进程，则直接处理，不需要通过网络层
    if (processActorId.Process == Options.Instance.Process) { // 没看懂：这里怎么就说，消息是发向同一进程的了？
        NetInnerComponent.Instance.HandleMessage(actorId, message); // 原理清楚：本进程消息，直接交由本进程内网组件处
        return;
    }
    Session session = NetInnerComponent.Instance.Get(processActorId.Process); // 非本进程消息，走走网络层
    session.Send(processActorId.ActorId, message);
}

public static int GetRpcId(this ActorMessageSenderComponent self) {
    return ++self.RpcId;
}

// 这个方法：只对当前进程的发送要求 IActorResponse 的消息，封装自家进程的 rpcId，也就是标明本进程发的消息，来自其它进程
public static async ETTask<IActorResponse> Call(
    this ActorMessageSenderComponent self,
    long actorId,
    IActorRequest request,
    bool needException = true
) {
    request.RpcId = self.GetRpcId(); // 封装本进程的 rpcId
    if (actorId == 0) throw new Exception($"actor id is 0: {request}");
    return await self.Call(actorId, request.RpcId, request, needException);
}

// 【艰森海涩难懂!!】是更底层的实现细节，它封装帮助实现 ET7 里消息超时自动过滤抛异常、返回消息的底层封装自动回复、封装了异步
public static async ETTask<IActorResponse> Call( // 跨进程发请求消息（要求回复）：返回跨进程异步调用结果。是 await 关键
    this ActorMessageSenderComponent self,
    long actorId,
    int rpcId,
    IActorRequest iActorRequest,
    bool needException = true
) {
    if (actorId == 0)
        throw new Exception($"actor id is 0: {iActorRequest}");
    // 对象池里：取一个异步任务。用这个异步任务实例，去创建下面的消息发送器实例。这里的 IActorResponse T 应该只是一个索引。因为前
    var tcs = ETTask<IActorResponse>.Create(true);
    // 下面，封装好消息发送器，交由消息发送组件管理；交由其管理，就自带消息发送计时超时过滤机制，实现服务器超负荷时的自动
    self.requestCallback.Add(rpcId, new ActorMessageSender(actorId, iActorRequest, tcs, needException));
    self.Send(actorId, iActorRequest); // 把请求消息发出去：所有消息，都调用这个
    long beginTime = TimeHelper.ServerFrameTime();
    // 自己想一下的话：异步消息发出去，某个服会处理，有返回消息的话，这个服处理后返回一个返回消息。
    // 那么下面一行，不是等待创建 Create() 异步任务（同步方法很快），而是等待这个处理发送消息的服，处理并返回来返回消息（是说，那个
    // 不是等异步任务的创建完成（同步方法很快），实际是等处理发送消息的服，处理完并写好返回消息，同步到异步任务。
    // 那个 ETTask 里的回调 callback，是怎么回调的？这里 Tcs 没有设置任何回调。ETTask 里所谓回调，是执行异步状态机的下一步，没有
    // 或说把返回消息的内容填好，【应该还没发回到消息发送者??】返回消息填好了，ETTask 异步任务的结果同步到位了，底层会自动发回来
    // 【异步任务结果是怎么回来的？】是前面看过的 IMHandler 的底层封装 (AMRpcHandler 的抽象逻辑里) 发送回来的。ET7 IMHandler 不
    IActorResponse response = await tcs; // 等待消息处理服处理完，写好同步好结果到异步任务、异步任务执行完成，状态为
    long endTime = TimeHelper.ServerFrameTime();
    long costTime = endTime - beginTime;
    if (costTime > 200)
        Log.Warning($"actor rpc time > 200: {costTime} {iActorRequest}");
    return response; // 返回：异步网络调用的结果
}

// 【组件管理器的执行频率，Run() 方法的调用频率】：要是消息太多，发不完怎么办呢？去搜索下面调用 Run() 方法的正常结果消息的调用
// 【ActorHandleHelper 帮助类】：老是调用这里的方法，要去查那个文件。【本质：内网消息处理器的处理逻辑，一旦是返回消息，就会调用
// 下面方法：处理 IActorResponse 消息，也就是，发回复消息给收消息的人 XX，那么谁发，怎么发，就是这个方法的定义
// 当是处理【同一进程的消息】：拿到的消息发送器就是当前组件自己，那么只要把结果同步到当前组件的 Tcs 异步任务结果里，异步任
public static void HandleIActorResponse(this ActorMessageSenderComponent self, IActorResponse response) {
    ActorMessageSender actorMessageSender;
    // 下面取、实例化 ActorMessageSender 来看，感觉收消息的 rpcId，与消息发送者 ActorMessageSender 成一对对应关系。上面的 Call
    if (!self.requestCallback.TryGetValue(response.RpcId, out actorMessageSender)) // 这里取不到，是说，这个返回消息
        return;
    self.requestCallback.Remove(response.RpcId); // 这个有序字典，就成为实时更新：随时添加，随时删除
    Run(actorMessageSender, response); // <=====
}
}

```

- 几个类弄懂：ActorHandleHelper，以及再上面的，NetInnerComponentOnReadEvent 事件发布等，上层调用的几座桥连通了，才算把整个流程弄懂了。
- 现在不懂的就变成为：更为底层的，Session 会话框，socket 层的机制。但是因为它们更为底

层，亲爱的表哥的活宝妹，现在把有限的精力投入支理解这个框架，适配自己的游戏比较重要。其它不太重要，或是更为底层的，改天有必要的时候再捡再看。【爱表哥，爱生活!!! 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!!!】

7.4 LocationProxyComponent: 【位置代理组件】：为什么称它为代理？

- 就是有个启动类管理 StartSceneConfigCategory 类，它会分门别类地管理一些什么网关、注册登录服，地址服之类的东西。然后从这个里面拿位置服务器地址？大概意思是这样。写得可能不对。今天剩下一点儿时间，再稍微看一下
- 感觉先前、上面仍然是写得不伦不类。总之，位置相关组件就是管理框架里各种可收发消息的实例，他们所在的（场景？位置？服务器地址？）相关位置信息。【亲爱的表哥的活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!! 活宝妹只是在等：亲爱的表哥同活宝妹的一纸结婚证。活宝妹若是还没能嫁给亲爱的表哥，活宝妹就永远守候在亲爱的表哥的身边!! 爱表哥，爱生活!!!】

```
[ComponentOf(typeof(Scene))]  
public class LocationProxyComponent: Entity, IAwake, IDestroy {  
    [StaticField]  
    public static LocationProxyComponent Instance;  
}
```

7.5 LocationProxyComponentSystem:

- 为什么要加那堆什么也没看懂的源码在那里？

```
// [ObjectSystem] awake() etc
```

7.6 : 一个添加位置信息的请求消息处理类，示例

7.7 ActorLocationSender: 知道对方的 Id，使用这个类发 actor 消息

```
[ChildOf(typeof(ActorLocationSenderComponent))]  
public class ActorLocationSender: Entity, IAwake, IDestroy {  
    public long ActorId;  
    public long LastSendOrRecvTime; // 最近接收或者发送消息的时间  
    public int Error;  
}
```

7.8 ActorLocationSenderComponent: 位置发送组件

```
[ComponentOf(typeof(Scene))]  
public class ActorLocationSenderComponent: Entity, IAwake, IDestroy {  
    public const long TIMEOUT_TIME = 60 * 1000;  
    public static ActorLocationSenderComponent Instance { get; set; }  
    public long CheckTimer;  
}
```

7.9 ActorLocationSenderComponentSystem: 这个类，也要明天上午再看一下

```
[Invoke(TimerInvokeType.ActorLocationSenderChecker)]  
public class ActorLocationSenderChecker: ATimer<ActorLocationSenderComponent> {  
    protected override void Run(ActorLocationSenderComponent self) {  
        try {  
            self.Check();  
        }  
        catch (Exception e) {  
            Log.Error($"move timer error: {self.Id}\n{e}");  
        }  
    }  
}
```

```
// [ObjectSystem] // ...
```



```

[FriendOf(typeof(ActorLocationSenderComponent))]
[FriendOf(typeof(ActorLocationSender))]
public static class ActorLocationSenderComponentSystem {
    public static void Check(this ActorLocationSenderComponent self) {
        using (ListComponent<long> list = ListComponent<long>.Create()) {
            long timeNow = TimeHelper.ServerNow();
            foreach ((long key, Entity value) in self.Children) {
                ActorLocationSender actorLocationMessageSender = (ActorLocationSender) value;
                if (timeNow > actorLocationMessageSender.LastSendOrRecvTime + ActorLocationSenderComponent.TIMEOUT_TIME)
                    list.Add(key);
            }
            foreach (long id in list) {
                self.Remove(id);
            }
        }
    }

    private static ActorLocationSender GetOrCreate(this ActorLocationSenderComponent self, long id) {
        if (id == 0)
            throw new Exception($"actor id is 0");
        if (self.Children.TryGetValue(id, out Entity actorLocationSender)) {
            return (ActorLocationSender) actorLocationSender;
        }
        actorLocationSender = self.AddChildWithId<ActorLocationSender>(id);
        return (ActorLocationSender) actorLocationSender;
    }

    private static void Remove(this ActorLocationSenderComponent self, long id) {
        if (!self.Children.TryGetValue(id, out Entity actorMessageSender))
            return;
        actorMessageSender.Dispose();
    }

    public static void Send(this ActorLocationSenderComponent self, long entityId, IActorRequest message) {
        self.Call(entityId, message).Coroutine();
    }

    public static async ETask<IActorResponse> Call(this ActorLocationSenderComponent self, long entityId, IActorRequest iActorRequest) {
        ActorLocationSender actorLocationSender = self.GetOrCreate(entityId);
        // 先序列化好
        int rpcId = ActorMessageSenderComponent.Instance.GetRpcId();
        iActorRequest.RpcId = rpcId;
        long actorLocationSenderId = actorLocationSender.InstanceId;
        using (await CoroutineLockComponent.Instance.Wait(CoroutineLockType.ActorLocationSender, entityId)) {
            if (actorLocationSender.InstanceId != actorLocationSenderId)
                throw new RpcException(ErrorCore.ERR_ActorTimeout, $"{iActorRequest}");
            // 队列中没处理的消息返回跟上个消息一样的报错
            if (actorLocationSender.Error == ErrorCore.ERR_NotFoundActor)
                return ActorHelper.CreateResponse(iActorRequest, actorLocationSender.Error);
            try {
                return await self.CallInner(actorLocationSender, rpcId, iActorRequest);
            }
            catch (RpcException) {
                self.Remove(actorLocationSender.Id);
                throw;
            }
            catch (Exception e) {
                self.Remove(actorLocationSender.Id);
                throw new Exception($"{iActorRequest}", e);
            }
        }
    }

    private static async ETask<IActorResponse> CallInner(this ActorLocationSenderComponent self, ActorLocationSender actorLocationSender) {
        int failTimes = 0;
        long instanceId = actorLocationSender.InstanceId;
        actorLocationSender.LastSendOrRecvTime = TimeHelper.ServerNow();
        while (true) {
            if (actorLocationSender.ActorId == 0) {
                actorLocationSender.ActorId = await LocationProxyComponent.Instance.Get(actorLocationSender.Id);
                if (actorLocationSender.InstanceId != instanceId)
                    throw new RpcException(ErrorCore.ERR_ActorLocationSenderTimeout2, $"{iActorRequest}");
            }
            if (actorLocationSender.ActorId == 0) {
                actorLocationSender.Error = ErrorCore.ERR_NotFoundActor;
                return ActorHelper.CreateResponse(iActorRequest, ErrorCore.ERR_NotFoundActor);
            }
            IActorResponse response = await ActorMessageSenderComponent.Instance.Call(actorLocationSender.ActorId, rpcId, iActorRequest);
            if (actorLocationSender.InstanceId != instanceId)
                throw new RpcException(ErrorCore.ERR_ActorLocationSenderTimeout3, $"{iActorRequest}");
        }
    }
}

```



```

switch (response.Error) {
    case ErrorCore.ERR_NotFoundActor: {
        // 如果没找到 Actor, 重试
        ++failTimes;
        if (failTimes > 20) {
            Log.Debug($"actor send message fail, actorid: {actorLocationSender.Id}");
            actorLocationSender.Error = ErrorCore.ERR_NotFoundActor;
            // 这里不能删除 actor, 要让后面等待发送的消息也返回 ERR_NotFoundActor, 直到超时删除
            return response;
        }
        // 等待 0.5s 再发送
        await TimerComponent.Instance.WaitAsync(500);
        if (actorLocationSender.InstanceId != instanceId)
            throw new RpcException(ErrorCore.ERR_ActorLocationSenderTimeout4, $"{iActorRequest}");
        actorLocationSender.ActorId = 0;
        continue;
    }
    case ErrorCore.ERR_ActorTimeout:
        throw new RpcException(response.Error, $"{iActorRequest}");
}
if (ErrorCore.IsRpcNeedThrowException(response.Error)) {
    throw new RpcException(response.Error, $"Message: {response.Message} Request: {iActorRequest}");
}
return response;
}
}
}
}

```

7.10 ActorHelper: 帮助创建 IActorResponse 回复消息。很简单

```

public static class ActorHelper {
    public static IActorResponse CreateResponse(IActorRequest iActorRequest, int error) {
        Type responseType = OpcodeTypeComponent.Instance.GetResponseTypes(iActorRequest.GetType());
        IActorResponse response = (IActorResponse)Activator.CreateInstance(responseType);
        response.Error = error;
        response.RpcId = iActorRequest.RpcId;
        return response;
    }
}

```

7.11 Actor 消息处理器：基本原理

- 消息到达 MailboxComponent, MailboxComponent 是有类型的, 不同的类型邮箱可以做不同的处理。目前有两种邮箱类型 GateSession 跟 MessageDispatcher。
 - GateSession 邮箱在收到消息的时候会立即转发给客户端。Actor 消息是指来自于服务端的消息 (一定是来自于服务端的消息? Actor 一定是进程间, 来自于其它服务端的?)。网关服是小区下所有用户的接收消息的代理。所以, 网关服一旦收到服务端的返回消息, 作为小区下所有用户的代理, 就直接转发相应用户。**【亲爱的表哥, 永远是活宝妹的代理! 任何时候, 亲爱的表哥的活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!! 爱表哥, 爱生活!!!】**
 - MessageDispatcher 类型会再次对 Actor 消息进行分发到具体的 Handler 处理, 默认的 MailboxComponent 类型是 MessageDispatcher。

7.12 MailboxType

```

public enum MailboxType {
    MessageDispatcher, // 消息分发器
    UnOrderMessageDispatcher, // 无序分发
    GateSession, // 网关?
}

```

7.13 ActorMessageDispatcherInfo | ActorMessageDispatcherComponent: 【消息分发器组件】

```
public class ActorMessageDispatcherInfo {
    public SceneType SceneType { get; }
    public IActorHandler IActorHandler { get; }
    public ActorMessageDispatcherInfo(SceneType sceneType, IActorHandler imActorHandler) {
        this.SceneType = sceneType;
        this.IActorHandler = imActorHandler;
    }
}
// Actor 消息分发组件
[ComponentOf(typeof(Scene))] // 场景的子组件
public class ActorMessageDispatcherComponent: Entity, IAwake, IDestroy, ILoad {
    [StaticField]
    public static ActorMessageDispatcherComponent Instance; // 全局单例吗？好像是，只在【服务端】添加了这个组件
    // 下面的字典：去看下，同一类型，什么情况下会有一个链表的的不同消息分发处理器？
    public readonly Dictionary<Type, List<ActorMessageDispatcherInfo>> ActorMessageHandlers = new();
}
```

- 添加全局单例组件的地方是在：

```
[Event(SceneType.Process)]
public class EntryEvent2_InitServer: AEvent<ET.EventType.EntryEvent2> {
    protected override async ETTask Run(Scene scene, ET.EventType.EntryEvent2 args) {
        // 发送普通 actor 消息
        Root.Instance.Scene.AddComponent<ActorMessageSenderComponent>(); // 【服务端】几个组件：现在这个组件，最熟悉
        // 自己添加：【数据库管理类组件】
        Root.Instance.Scene.AddComponent<DBManagerComponent>(); // 【服务端】几个组件：现在这个组件，最熟悉
        // 发送 location actor 消息
        Root.Instance.Scene.AddComponent<ActorLocationSenderComponent>();
        // 访问 location server 的组件
        Root.Instance.Scene.AddComponent<LocationProxyComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<ActorMessageDispatcherComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<ServerSceneManagerComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<RobotCaseComponent>();
        Root.Instance.Scene.AddComponent<NavmeshComponent>();
        // 【添加组件】：这里，还可以再添加一些游戏必要【根组件】，如果可以在服务器启动的时候添加的话。会影响服务器启动性能
    }
}
```

7.14 ActorMessageDispatcherComponentHelper: 帮助类

- Actor 消息分发组件：对于管理器里的，对同一发送消息类型，不同场景下不同处理器的链表管理，多看几遍
- 这里，对于同一发送消息类型，是会、是可能存在【从不同的场景类型中返回，带不同的消息处理器】以致于必须得链表管理同一发送消息类型的不同可能处理情况。

```
[FriendOf(typeof(ActorMessageDispatcherComponent))] // Actor 消息分发组件：对于管理器里的，对同一发送消息类型，不同场景下
public static class ActorMessageDispatcherComponentHelper { // Awake() Load() Destroy() 省略掉了
    private static void Load(this ActorMessageDispatcherComponent self) { // 加载：程序域回载的时候
        self.ActorMessageHandlers.Clear(); // 清空字典
        var types = EventSystem.Instance.GetTypes(typeof(ActorMessageHandlerAttribute)); // 扫描程序域里的特定消息处理
        foreach (Type type in types) {
            object obj = Activator.CreateInstance(type); // 加载时：框架封装，自动创建【消息处理器】实例
            IActorHandler imHandler = obj as IActorHandler;
            if (imHandler == null) {
                throw new Exception($"message handler not inherit IActorHandler abstract class: {obj.GetType().FullName}");
            }
            object[] attrs = type.GetCustomAttributes(typeof(ActorMessageHandlerAttribute), false);
            foreach (object attr in attrs) {
                ActorMessageHandlerAttribute actorMessageHandlerAttribute = attr as ActorMessageHandlerAttribute;
                Type messageType = imHandler.GetRequestType(); // 因为消息处理接口的封装：可以拿到发送类型
                Type handleResponseType = imHandler.GetResponseType(); // 因为消息处理接口的封装：可以拿到返回消息的类型
                if (handleResponseType != null) {
                    Type responseType = OpcodeTypeComponent.Instance.GetResponseTypes(messageType);
                    if (handleResponseType != responseType) {
                        throw new Exception($"message handler response type error: {messageType.FullName}");
                    }
                }
            }
        }
    }
}
```

```

        // 将必要的消息【发送类型】【返回类型】存起来，统一管理，备用
        // 这里，对于同一发送消息类型，是会、是可能存在【从不同的场景类型中返回，带不同的消息处理器】以致于必须得链表管理
        // 这里，感觉因为想不到、从概念上也地无法理解，可能会存在的适应情况、上下文场景，所以这里的链表管理同一发送消息类型，
        ActorMessageDispatcherInfo actorMessageDispatcherInfo = new(actorMessageHandlerAttribute.SceneType, 1);
        self.RegisterHandler(messageType, actorMessageDispatcherInfo); // 存在本管理组件，所管理的字典里
    }
}

private static void RegisterHandler(this ActorMessageDispatcherComponent self, Type type, ActorMessageDispatcherInfo info)
{
    // 这里，对于同一发送消息类型，是会、是可能存在【从不同的场景类型中返回，带不同的消息处理器】以致于必须得链表管理
    // 这里，感觉因为想不到、从概念上也地无法理解，可能会存在的适应情况、上下文场景，所以这里的链表管理同一发送消息类型，
    if (!self.ActorMessageHandlers.ContainsKey(type))
    {
        self.ActorMessageHandlers.Add(type, new List<ActorMessageDispatcherInfo>());
        self.ActorMessageHandlers[type].Add(handler);
    }
}

public static async ETask Handle(this ActorMessageDispatcherComponent self, Entity entity, int fromProcess, object message)
{
    List<ActorMessageDispatcherInfo> list;
    if (!self.ActorMessageHandlers.TryGetValue(message.GetType(), out list)) // 根据消息的发送类型，来取所有可能的消息处理器
    {
        throw new Exception($"not found message handler: {message}");
    }
    SceneType sceneType = entity.DomainScene().SceneType; // 定位：当前消息的场景类型
    foreach (ActorMessageDispatcherInfo actorMessageDispatcherInfo in list) { // 遍历：这个发送消息类型，所有存在该类型的消息处理器
        if (actorMessageDispatcherInfo.SceneType != sceneType) // 场景不符就跳过
            continue;
        // 定位：是当前特定场景下的消息处理器，那么，就调用这个处理器，要它去干事。【爱表哥，爱生活!!! 任何时候，活宝妹就是爱生活】
        await actorMessageDispatcherInfo.IMActorHandler.Handle(entity, fromProcess, message);
    }
}
}
}

```

7.15 ActorMessageHandlerAttribute 标签系：去找几个典型标签看看

```

public class ActorMessageHandlerAttribute: BaseAttribute {
    public SceneType SceneType { get; }
    public ActorMessageHandlerAttribute(SceneType sceneType) {
        this.SceneType = sceneType;
    }
}

```

7.16 [ActorMessageHandler(SceneType.Gate)] 标签使用举例：

- 是以前框架中或是参考项目中的例子。标签使用申明说，这是【网关服】上的一个 Actor 消息处理器定义类。
- 框架中这个标签的例子还有很多。这里是随便抓一个出来。

```

[ActorMessageHandler(SceneType.Gate)]
public class Actor_MatchSuccess_NttHandler : AMActorHandler<User, Actor_MatchSuccess_Ntt> {
    protected override void Run(User user, Actor_MatchSuccess_Ntt message) {
        user.IsMatching = false;
        user.ActorID = message.GamerID;
        Log.Info($" 玩家 {user.UserID} 匹配成功");
    }
}

```

7.17 MailBoxComponent: 挂上这个组件表示该 Entity 是一个 Actor, 接收的消息将会队列处理

```

// 挂上这个组件表示该 Entity 是一个 Actor, 接收的消息将会队列处理
[ComponentOf]
public class MailBoxComponent: Entity, IAwake, IAwake<MailboxType> {
    // Mailbox 的类型
    public MailboxType MailboxType { get; set; }
}

```

7.18 【服务端】ActorHandleHelper 帮助类：连接上下层的中间层桥梁

- 读了 ActorMessageSenderComponentSystem.cs 的具体的消息内容处理、发送，以及计时器消息的超时自动抛超时错误码过滤等底层逻辑处理，
- 读上下面的顶层的 NetInnerComponentOnReadEvent.cs 的顶层某个某些服，读到消息后的消息处理逻辑
- 知道，当前帮助类，就是衔接上面的两条顶层调用，与底层具体处理逻辑的桥，把框架上中下层连接连通起来。
- 分析这个类，应该可以理解底层不同逻辑方法的前后调用关系，消息处理的逻辑模块先后顺序，以及必要的可能的调用频率，或调用上下文情境等。明天上午再看一下
- 是谁调用这个帮助类？**IMHandler** 类的某些继承类。我目前仍只总结和清楚了两个抽象继承类，但还不曾熟悉任何实现子类，要去弄那些，顺便把位置相关的也弄懂了
- 上面 **【ActorMessageSenderComponentSystem.cs】** 的使用情境：有个 **【服务端热更新的帮助】** 类 **MessageHelper.cs**, 发 Actor 消息，与 ActorLocation 位置消息，也会都是调用 ActorMessageSenderComponentSystem.cs 里定义的底层逻辑。

```
public static class ActorHandleHelper {
    public static void Reply(int fromProcess, IActorResponse response) {
        if (fromProcess == Options.Instance.Process) { // 返回消息是同一个进程：没明白，这里为什么就断定是同一进程的消息了
            // NetInnerComponent.Instance.HandleMessage(realActorId, response); // 等同于直接调用下面这句【我自己暂时放
            ActorMessageSenderComponent.Instance.HandleIActorResponse(response); // 【没读懂：】同一个进程内的消息，不走
            return;
        }
        // 【不同进程的消息处理：】走网络层，就是调用会话框来发出消息
        Session replySession = NetInnerComponent.Instance.Get(fromProcess); // 从内网组件单例中去拿会话框：不同进程消息，
        replySession.Send(response);
    }
    public static void HandleIActorResponse(IActorResponse response) {
        ActorMessageSenderComponent.Instance.HandleIActorResponse(response);
    }
    // 分发 actor 消息
    [EnableAccessEntiyChild]
    public static async ETTTask HandleIActorRequest(long actorId, IActorRequest iActorRequest) {
        InstanceIdStruct instanceIdStruct = new(actorId);
        int fromProcess = instanceIdStruct.Process;
        instanceIdStruct.Process = Options.Instance.Process;
        long realActorId = instanceIdStruct.ToLong();
        Entity entity = Root.Instance.Get(realActorId);
        if (entity == null) {
            IActorResponse response = ActorHelper.CreateResponse(iActorRequest, ErrorCore.ERR_NotFoundActor);
            Reply(fromProcess, response);
            return;
        }
        MailBoxComponent mailBoxComponent = entity.GetComponent<MailBoxComponent>();
        if (mailBoxComponent == null) {
            Log.Warning($"actor not found mailbox: {entity.GetType().Name} {realActorId} {iActorRequest}");
            IActorResponse response = ActorHelper.CreateResponse(iActorRequest, ErrorCore.ERR_NotFoundActor);
            Reply(fromProcess, response);
            return;
        }
        switch (mailBoxComponent.MailboxType) {
            case MailboxType.MessageDispatcher: {
                using (await CoroutineLockComponent.Instance.Wait(CoroutineLockType.Mailbox, realActorId)) {
                    if (entity.InstanceId != realActorId) {
                        IActorResponse response = ActorHelper.CreateResponse(iActorRequest, ErrorCore.ERR_NotFoundActor);
                        Reply(fromProcess, response);
                        break;
                    } // 调用管理器组件的处理方法
                    await ActorMessageDispatcherComponent.Instance.Handle(entity, fromProcess, iActorRequest);
                }
                break;
            }
            case MailboxType.UnOrderMessageDispatcher: {
                await ActorMessageDispatcherComponent.Instance.Handle(entity, fromProcess, iActorRequest);
            }
        }
    }
}
```

```

        break;
    }
    case MailboxType.GateSession:
    default:
        throw new Exception($"no mailboxtype: {mailBoxComponent.MailboxType} {iActorRequest}");
    }
}
// 分发 actor 消息
[EnableAccessEntiyChild]
public static async ETTask HandleIActorMessage(long actorId, IActorMessage iActorMessage) {
    InstanceIdStruct instanceIdStruct = new(actorId);
    int fromProcess = instanceIdStruct.Process;
    instanceIdStruct.Process = Options.Instance.Process;
    long realActorId = instanceIdStruct.ToLong();
    Entity entity = Root.Instance.Get(realActorId);
    if (entity == null) {
        Log.Error($"not found actor: {realActorId} {iActorMessage}");
        return;
    }
    MailBoxComponent mailBoxComponent = entity.GetComponent<MailBoxComponent>();
    if (mailBoxComponent == null) {
        Log.Error($"actor not found mailbox: {entity.GetType().Name} {realActorId} {iActorMessage}");
        return;
    }
    switch (mailBoxComponent.MailboxType) {
        case MailboxType.MessageDispatcher: {
            using (await CoroutineLockComponent.Instance.Wait(CoroutineLockType.Mailbox, realActorId)) {
                if (entity.InstanceId != realActorId)
                    break;
                await ActorMessageDispatcherComponent.Instance.Handle(entity, fromProcess, iActorMessage);
            }
            break;
        }
        case MailboxType.UnOrderMessageDispatcher: {
            await ActorMessageDispatcherComponent.Instance.Handle(entity, fromProcess, iActorMessage);
            break;
        }
        case MailboxType.GateSession: {
            if (entity is Session gateSession)
                // 发送给客户端
                gateSession.Send(iActorMessage);
            break;
        }
        default:
            throw new Exception($"no mailboxtype: {mailBoxComponent.MailboxType} {iActorMessage}");
    }
}
}
}

```

7.19 NetInnerComponentOnReadEvent:

- 框架相对顶层的：某个某些服，读到消息后，发布读到消息事件后，触发的消息处理逻辑
- 这个，应该是服务端发布读事件后，触发的订阅者处理读到消息的回调逻辑：分消息类型，进行不同的处理

// 这个，应该是服务端发布读事件后，触发的订阅者处理读到消息的回调逻辑：分消息类型，进行不同的处理
[Event(SceneType.Process)]

```

public class NetInnerComponentOnReadEvent: AEvent<NetInnerComponentOnRead> {
    protected override async ETTask Run(Scene scene, NetInnerComponentOnRead args) {
        try {
            long actorId = args.ActorId;
            object message = args.Message;
            // 收到 actor 消息，放入 actor 队列
            switch (message) { // 分不同的消息类型，借助 ActorHandleHelper 帮助类，对消息进行处理。既处理【请求消息】，也处理【返回消息】
                case IActorResponse iActorResponse: {
                    ActorHandleHelper.HandleIActorResponse(iActorResponse);
                    break;
                }
                case IActorRequest iActorRequest: {
                    await ActorHandleHelper.HandleIActorRequest(actorId, iActorRequest);
                    break;
                }
            }
        }
    }
}

```

```

        }
        case IActorMessage iActorMessage: {
            await ActorHandleHelper.HandleIActorMessage(actorId, iActorMessage);
            break;
        }
    }
}
catch (Exception e) {
    Log.Error($"InnerMessageDispatcher error: {args.Message.GetType().Name}\n{e}");
}
await ETask.CompletedTask;
}
}

```