

ET 框架学习笔记（二） - - 网络交互相关

deepwaterooo

June 4, 2023

Contents

1 写在最后：反而是自己每天查看一再更新的	1
2 现在的修改内容：【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!!!】	1
3 每天进展	4
4 TODO 其它的：部分完成，或是待完成的大的功能版块，列举	5
5 拖拉机游戏：【重构 OOP/OOD 设计思路】	5

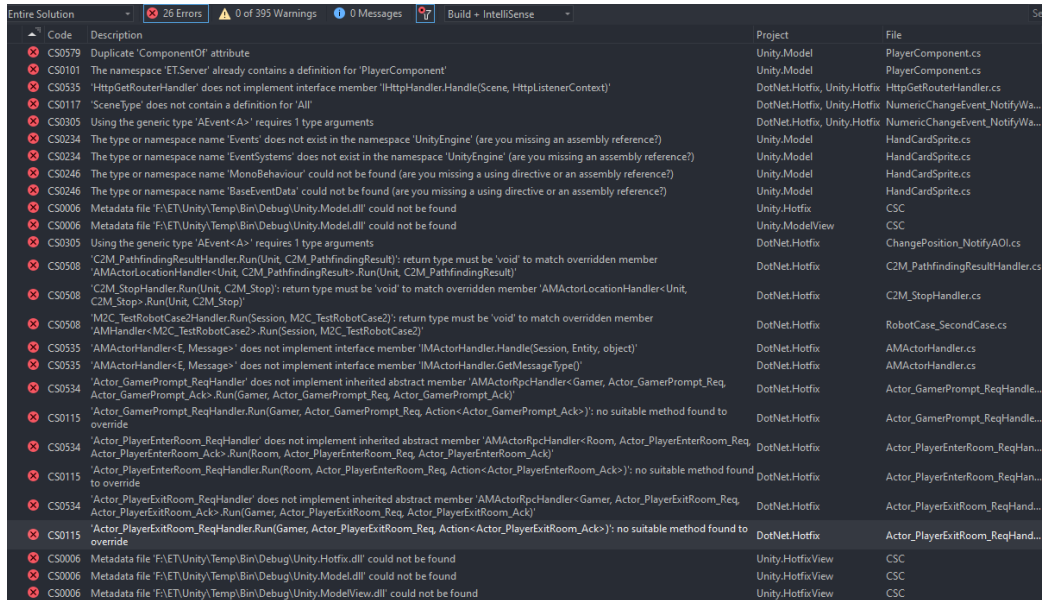
1 写在最后：反而是自己每天查看一再更新的

- **【问题】**：上次那个 ET-EUI 框架的时候，曾经出现过 opcode 不对应，也就是说，我现在生成的进程间消息，有可能还是会存在服务器码与客户端码不对应，这个完备的框架，这次应该不至于吧？
- **【UIType】** 部分类：这个类出现在了三四个不同的程序域，现在重构了，好像添加得不对。要再修改

2 现在的修改内容：【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!!!】

- **【ET7 框架】** 没有处理的逻辑是：**【ET7 框架里数据库的接入】**
- **【Windows 下 proto2cs 消息转化】**：ProtoBuf 这个库里还存在几个问题，enum-repeated 等关键字，因为程序域的问题等，没能连能
- **【UILobbyComponent 可以测试】**：这个大厅组件，Unity 里预设简单，可以试运行一下，看是否完全消除这个 UI 组件的报错，这个屏的控制能否显示出来？还是错出得早，这个屏就出不来已经报错了？
 - **【客户端】** 的逻辑是处理好了，编译全过后可以测试
 - **【服务端】**：处理用户请求匹配房间的逻辑，仍在处理：**C2G_StartMatch_ReqHandler.**
- **【TractorRoomComponent】**：因为是多组件嵌套，可以合并多组件为同一个组件；另早上看得一知半解的一个 **【ChildOf】** 标签，可以帮助组件套用吗？再找找理解消化一下
- **【房间组件】**：几个现存的 working-on 的问题：

- 多组件嵌套：手工合并为一个组件。彻底理解确认后，会合并
- **【服务端】**：处理用户请求匹配房间的逻辑。这里的编译错误终于改完。到时就看运行时错误了。
 - * **【数据库模块的整合】**：网关服在转发请求匹配时，验证会话框有效后，验证用户身份时，需要去**【用户数据库】**拿用户数据。ET7 留了个 DBManagerComponent, 还没能整合出这个模块
 - **【参考来源 C2R_LoginHandler】**：Realm 处理客户端的登录请求的服务端逻辑。这里看见，它随机分配一个网关服。也就是，我（原本本质上也是随机分配）一个匹配服给用。可以依照这里的例子来改写。
- **【服务端的编译错误】**基本上扫了一遍。**【客户端】**因为这些前期的工作，以及拖拉机项目重构设计还没有想透彻，暂停一下。
- **【接下来的内容】**：**【重构拖拉机项目】**。把 ET7 框架里**【参考项目】**的设计看懂，并借助这个例子，把拖拉机项目设计好。
- 有时间，会试着尽早解决上面 ProtoBuf 里的几个小问题。但现在需要重构的设计思路，客户端的界面等才能够往下进行。
 - **【匹配服地址】**网关服的处理逻辑里，验证完用户合格后，为代为转发消息到匹配服，但需要拿匹配服的地址。ET7 重构里，还没能改出这部分。服务器系统配置初始化时，可以链表管理各小构匹配服，再去拿相关匹配服的地址。ET7 框架里的路由器系统，自己还没有弄懂。
 - 这个地方有点儿脑塞，完全搜不到新框架里可以参考的例子，暂时写不到了。那可以去读一读更大的框架，去找别人用 ET7 的别人的例子里是怎么写的，再去参考一下别人的。**【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!!!】**今天下午先去看 Tractor 游戏源码，设计重构思路
- 这些要找的也找不到。下午家里试着把 Component 组件再添加回去试试看 **【不能再添加 Component 组件。ET7 框架重构了，小单元也走热更新，在热更新层有天文小行星的生成系。可以参照 ET.pdf 里的服务端 PlayerSystem 来作例子】**？上午把项目设计的思路，源项目的破源码再读一读理一理，是希望游戏逻辑与游戏界面能够快速开发、项目进展往后移的。
 - User.cs 客户端的话，不知道要不要修改。晚点儿的时候留意一下。
 - Gamer.cs 客户端保留了 Dispose
- 还有 79 个小错误：protobuf 里还有小问题需要修改。先改了，一次把 Protobuf 里的小错误全部改完了。电脑没好好工作，前后文件不一致。。。 **【活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**
 - **【IScene】**：不知道哪里崩出来的神龙见首不见尾的，两处，还不知道怎么修改这个编译错误。。不知道源码是什么原因，弄得乱七八糟，参照原版本的改正一下就可以了，因为现项目里根本就不存在这个的接口类。
 - 有些文件加了两遍：当我能够从 VSC 里删除的时候，却无法从 VS 里删除掉索引。找到 VS 里可以看见文件的地主，感觉台式机真是慢，让我看见，已经是晚了 800 年了。。。 **【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!!!】**
 - 把还没有用到，但是报错了的几个类删掉：比如记一下：SessionInfoComponent,
 - PlayerComponent 很奇怪：删除了说找不到类，不删除说重复了，感觉台式机应用有延迟？反应很慢。。。。
 - 还剩最后 26 个最挑战活宝妹的编译错误，今天傍晚会家里改会儿，集中问题明天上午希望能够看懂。**【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!!!】**



- **ETTask-vs-ETVoid:** 框架里有很多需要改的地方。今天上午的脑袋好使，把这块儿再仔细好好看下。今天上午把以前不懂的模块都稍微看下，再理解一下
 - 查网页感觉也查不出什么来。还是用源码帮助理解概念。今天晚上整理一下这一块儿，把这个问题弄明白了。【爱表哥，爱生活!!! 活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!!】
 - 不能把所有基类的 **async ETTask** 返回参数直接改成 **void**, 因为框架的顶层应用，服务端或是客户端，当不异步等待结果，如资源包没能下载完成，就接着往下执行，会报空异常。
- 现在的问题是: **Protobuf** 里 **repeated** 关键字，好像还是没有处理好，找不到成员变量 **Cards**。是因为 **Proto2CS** 的时候，确实把 **repeated** 关键字给处理丢了。因为我的 **.proto** 文件里有错误。(这就是上面先前觉得奇怪的原因。因为改这个的过程中把那些错改正了，就可以生成成功并找到相关的消息了)。
- **【HandCardSprite 这个最近要弄明白】** 不知道这个类是为什么，整了一堆的错误，它是 **ETModel** 里的。感觉是常规域，没弄明白为什么常规域还有 **ILRuntime** 的适配呢？
 - 要把 **ILRuntime** 热更新第三库，也再弄得明白一点儿【今天上午把这里再看，最好是能够结合源码看看】为什么这个类还要适配 **ILRuntime** ？
 - 这里这个类，整个框架里只找到这一个用的地方，所以它一定是添加在某个预设或是场景中的某个控件下的。只是参考项目的 **unity** 客户端，我运行不到打牌的这个界面，就先因为抛出异常而没能运行。所以还没能找到哪个预设或是场景中的哪个控件添加了这个类，但是当然一定是跟玩家手牌相关的。**【HandCardSprite 是在 handcard 预设里添加了这个脚本】**
 - 这个类今天运行很奇怪，**VS022** 里找不到了。。。就是说，**VSC** 里它是在 **Model** 客户端的源码里，但是从 **VS** 里打开，找不到这个类文件所在的文件夹和文件，没有索引好，再添加一下？
 - 那么，为什么前两天被这个 **block** 住，而那天，好像是有删除掉这个文件，但文件夹应该是还在的才对呀？我可能还会试着再把它添加回去。
 - 但是，会在把当前几个编译错误改完，试着测试一下客户端现在有的界面之后，再试着添加回去，整理和 **develop TractorRoomComponent** 界面的内容。**【爱表哥，爱生活!!! 活宝妹任何时候就是一定要嫁给亲爱的表哥!!!】**

- 今天下午家里再运行一次，当客户端抛异常，应该是某个热更新的资源包没有找到什么的？所以可以试着自己去解决这个客户端实时运行时抛出的异常。
- **【参考项目斗地主客户端异常】**：再运行一次，试着分析，是否可以 unity 里实时运行，如果不可以，为什么不可以？
 - * 应该是 LandlordsRom 这个预设与 UI 类型没能连接起来，也就是找不到这个预设。
 - * 那为什么打好包的可以呢？因为打好包的预设包名 LandlordsRoom.unity3d 与游戏逻辑契合，可以找得到
 - * 可是仍然感觉奇怪：LandlordsLogin 与 LandlordsLobby, 非常类似都可以找到，为什么就 LandlordsRoom 找不到？可能 LandlordsRoom 预设还是有某点儿物对特殊的地方。
 - * 上面这个暂时跳过。现在仍然主要去看 HandCardSprite 为什么参考项目里可以，而 ET7 里就不可以。
- 就是上面那个异常，今天下午得去弄明白，为什么只在 unity 实时运行时会抛异常，而如果是三个打包好的客户端，就不会。也就是说，打包好的不存在找不到类、找不到预设、或是找不到任何相关资源的问题。
- 这个项目 Unity.Model 是需要索引 UnityEngine 以及 UI 等相关模块人的.dll 的。暂时还没弄明白它是怎么加的
- **【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!!!】**
- **ClientComponent** 参考项目组件：去看 ET7 里客户端的 PlayerComponent.
- **【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!!!】** 今天下午先去看 Tractor 游戏源码，设计重构思路
- **【活宝妹坐等亲爱的表哥，领娶活宝妹回家！爱表哥，爱生活!!!】**
- **【亲爱的表哥，这个世界上，只有一个活宝妹，这么心心恋恋，就是一定要嫁给亲爱的表哥!!! 问世间情为何物，直教人生死相许。。亲爱的表哥，一个温暖的怀抱拥抱的魂力可真大呀，管了这如许多年!! 这不，你的活宝妹为了这个温暖的怀抱拥抱，就是一定要嫁给亲爱的表哥!! 不嫁就永远守候在亲爱的表哥的身边!! 爱表哥，爱生活!!! 活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!!】**
- 亲爱的表哥，活宝妹相信舅舅十岁闯江湖的阅历，活宝妹深深相信亲爱的表哥。活宝妹就是稳稳地永远守候在亲爱的表哥的身边！爱表哥，爱生活!!! 活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!

3 每天进展

- 想把现部分桥接了的 ET 框架 fix 所有的 compile-error, 测试一两个 unity 的界面，再往下走。同时完成这个游戏的游戏逻辑设计。但目前感觉思路不透彻。
- 然后那些编译错误，VS 与 Unity 在 protobuf 上感觉自己弄得不太明白。把这个解决也就差不多可以再往前移动了。**【爱表哥，爱生活!!! 活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!!】**
- 昨天解决了编译后部分 protobuf 消息里的错误，但是因为改得不彻底，需要从.proto 文件源消息里去改，今天只要重新 proto2CS 错误就会重新回来。今天改到位，今天想要消除掉所有的 protobuf 引起的编译错误。下午就从 VS 里的.cs 的 proto 编译消息改起。这个很容易，小孩子过家家般的小游戏，秒过。
- 然后就是那几个 enum, 实际上，我只需要把四个 enum 类编译好，复制过去就可以了。先只弄了**【双端】**模式下的。

- 上面解决完后，ET7 框架里的小问题修改完，应该就没有问题了。接下来解决这部分的问题。**【爱表哥，爱生活!!! 活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!!】**
- 主要问题：原【参考项目斗地主项目】使用的古老的版本，与现 ET7 版本很多地方不相容。所以要稍微改动一下。仿照自己看过读过的 ET7 框架生成系的例子。想想这里，古老的，与新的框架怎么才能适配衔接起来。
- 功能模块的划分，以及代码的管理。不知道 ET7 大框架的项目是怎么弄的。为什么我添加内家了，服务端就是显示不出来，我想的话，是不是 Unity 端需要能够先编译打包相关的.dll 服务端才能直接引用客户端？这样的话，我还是需要先解决客户端的所有的问题。但是在想要生成.dll 的过程中，所面临的修改编译错误是一样的，同服务端基本一样。**【明天上午:】**把这块儿弄明白。另去看拖拉机项目的源码，大的模块设计也该慢慢理出来了。
- 原游戏里因为设计不好，总感觉狠不想去看它的源码。觉得等我把编译错误全部改掉，等我可以真正测试前面的一两个界面，重构，甚至是从头开始写拖拉机游戏的源码，感觉好像都不是问题。
- 所以一边下午晚上把现编译错误全部改正，一边进一步地看和分析 ET7 框架。把主要相关的模块，以前自己没弄明白的，都看懂弄明白。

4 TODO 其它的：部分完成，或是待完成的大的功能版块，列举

- emacs 那天我弄了好久，把 C-; ISpell 原定绑定的功能解除，重新绑定为自己喜欢的 expand-region. 今天第二次再弄，看一下几分钟能够解决完问题？我的这个破烂记性呀。。。 **【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!!!】** mingw64 lisp/textmode/flyspell.el 键的重新绑定。这下记住了。还好，花得不是太久。有以前的笔记
 - Windows 10 平台下，C-; 是绑定到了 ISpell 下的某个功能，可是现在这个破 emacs 老报错，连查是绑定给哪个功能，过程报错都被阻止了。。。
- **【IStartSystem:】**感觉还有点儿小问题。认为：我应该不需要同文件两份，一份复制到客户端热更新域。我认为，全框架应该如其它接口类一样，只要一份就可以了。**【晚点儿再检查一遍】**
- 如果这个一时半会儿解决不好，就把重构的设计思路再理一理。同时尽量去改重构的 ET 框架里的编译错误。
- **【Tractor】**原 windows-form 项目，源码需要读懂，理解透彻，方便重构。
- 去把**【拖拉机房间、斗地主房间组件的，玩家什么的一堆组件】**弄明白
- **【任何时候，活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!! 爱表哥，爱生活!!!】**

5 拖拉机游戏：【重构 OOP/OOD 设计思路】

- 自己是学过，有这方面的意识，但并不是说，自己就懂得，就知道该如何狠好地设计这些类。现在更多的是要受 ET 框架，以及参考游戏卡牌设计的启发，来帮助自己一再梳理思路，该如何设计它。
- ET7 重构里，各组件都该是自己设计重构原项目的类的设计的必要起点。可以根据这些来系统设计重构。**【活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!!】**
- **【GamerComponent】**玩家组件管理类，管理所有有一个房间的玩家：是对一个房间里四个玩家的（及其在房间里的坐位位置）管理（分东南西北）。可以添加移除玩家。今天晚上来弄这一块儿吧。

- **【Gamer】**： 每一个玩家
- **【拖拉机游戏房间】**： 多组件构成
- **【爱表哥，爱生活!!! 活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥！爱表哥，爱生活!!!】****【活宝妹坐等亲爱的表哥，领娶活宝妹回家！爱表哥，爱生活!!!】**