

ET 框架学习笔记（二） - - 网络交互相关

deepwaterooo

May 17, 2023

Contents

1 ET7 数据库相关【服务端】	1
1.1 IDBCollection: 主要是方便写两个不同的数据库（好像是 GeekServer 里两个数据库）。 反正方便扩展吧	1
1.2 DBComponent: 带生成系。可以查表，查询数据	1
1.3 DBManagerComponent: 有上面的 DBComponent 数组。数组长度固定吗？	1
1.4 DBManagerComponentSystem: 主是要查询某个区服的数据库，从数组里	1
1.5 DBProxyComponent: 【参考项目】里的。有生成系。	2
2 StartConfigComponent: 找【各种服】的起始初始化地址	2
2.1 ConfigSingleton<T>: ProtoObject, ISingleton	2
2.2 SceneFactory 里可以给【匹配服】添加组件	3
2.3 RouterAddressComponent: 路由器组件	3
2.4 RouterAddressComponentSystem: 路由器的生成系	3
2.5 RouterHelper: 路由器帮助类，向路由器注册、申请？	4
2.6 StartProcessConfigCategory : ConfigSingleton<StartProcessConfigCategory>, IMerge: 【任何时候，活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!!】	5
2.7 StartSceneConfig: ISupportInitialize 【各种服 - 配置，场景配置】	6
2.8 StartSceneConfigCategory : 【Matches!】ConfigSingleton<StartSceneConfigCategory>, IMerge	6
2.9 HttpGetRouterResponse: 这个 ProtoBuf 的消息类型	7
2.10 HttpGetRouterHandler : IHttpHandler: 获取各路由器的地址	8
2.11 HttpHandler 标签系: 标签自带场景类型	8
2.12 LoginHelper: 登录服的获取地址的方式来获取匹配服的地址了。全框架只有这一个黄 金案例	8
3 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）	9
4 Protobuf 相关, 【Protobuf 里进程间传递的游戏数据相关信息: 两个思路】	10
5 写在最后: 反而是自己每天查看一再更新的	10
6 现在的修改内容:	11
7 TODO 其它的: 部分完成, 或是待完成的大的功能版块, 列举	11
8 拖拉机游戏: 【重构 OOP/OOD 设计思路】	12