

# ET 6 总结：最近总结、与进展日志

deepwaterooo

April 11, 2024

## Contents

1	【程序域：】ET 框架中事件使用的规则和注意事项：将来重构游戏项目，会需要细分这四大程序域 b，所以使用 ETTask 对 Task 进行了封装，使其不用考虑多线程的共享难题，更易于使用。	1
2	进展日志【完成、基本完成了的部分】	1
3	【双端、任何一端启动过程】：因为不懂，读过也可能会忘，先一点点记下现在的理解	1
4	【ET7 框架：现在的不懂的模块、细节，小本本记下】	2
5	现在进行时、进展	2

### 1 【程序域：】ET 框架中事件使用的规则和注意事项：将来重构游戏项目，会需要细分这四大程序域 b，所以使用 ETTask 对 Task 进行了封装，使其不用考虑多线程的共享难题，更易于使用。

### 2 进展日志【完成、基本完成了的部分】

- 【HybridCLRSettings 类】：报错找不到。去掉 2 处使用。因为项目没用，什么 HybridCLRSettings.Instance.XX
- 【现在、修改进展、模块】：Google.ProtoBuf 消息里面关于 enum 的消息相关的问题。【TODO】：
- 昨天，写了狠久的 【ET 框架：单线程多进程】设计的优点与缺点，哪里去了？这个东西，还需要再多想几遍 【TODO】：
- 不知道框架里，小项目 Tools 可执行文件./Bin/Tool 是怎么生成的。要从源码里找出来。先去从大的方面看，几大程序域的启动与联系。

### 3 【双端、任何一端启动过程】：因为不懂，读过也可能会忘，先一点点记下现在的理解

- 【服务端】四大类的启动相关配置：【Machine, Process, Scene, Zone】，ExcelExporter 套用 Template.txt, 每个类的 ProtoBuf-Contract 都实现 IMerge, 绝对有【跨进程消息传递 ?】来合并多个不同服务端配置的过程。服务端的配置信息，是合并了的，序列化到文件 【TODO】：去找，服务端的配置，是怎么到客户端的？

- **【ConfigComponent】** 组件添加：LoadAsync() 调用后，双端任何一端，借 ET 事件系统的过程，下午解决掉！
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**

## 4 【ET7 框架：现在的不懂的模块、细节，小本本记下】

- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- 框架里，ProtoBuf 模块的初始化里，某个 **clone()** 函数的 **Serialize()/Deserialize()** 亲爱的表哥的活宝妹，觉得有个飘渺逻辑没读懂。本质与 Protobuf 的序列化与反序列化无关 **【2 个函数本身不藏雷、没有飘渺逻辑】**，去找 **ExcelExport** 里 **IMerge** 接口相关，来理解，双端启动时，不同服务器、服务端、客户端的配置信息等，是如何跨进程传递的？
- 框架里几大程序域的如 MVVM 般？事件机制交互，如 Model 与 ModelView, Hotfix 与 Hotfix/HotfixView 事件，找几个用例看懂。才能更好地适配双升游戏项目。
- 1 个细节：**【去找，客户端，第 1 次登录，直连 Realm 登录服时，客户端是如何知道，自己要发送的 Realm 登录服的、IP 地址的？】**记得好像是写在，客户端的某个 Excel 配置文件下？似懂非懂，要自己再找一遍，加深印象和理解。也包括：ConfigComponent 相关的，**【客户端的，几个服务端的配置文件，是怎么来的？】**
- ConfigComponent: 双端各端的启动，细节，亲爱的表哥的活宝妹，先前走马观花、还有狠多没能理解的细节。
- **【客户端】"Assets/Bundles/Config" 资源包目录下的"Config.unity3d" 资源包：**去框架里找：这个资源包，怎么配置，生成资源包、中转热更新资源包服务器、下载到客户端的？
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**

## 5 现在进行时、进展

- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**

- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- 当进入 UIobby 的时候，要把前面的 UILogin 删除。应该是有逻辑，只是因为我现在的 **【BUG:】**，后面就座地执行的逻辑中断了
- 亲爱的表哥的活宝妹，今天上午、下午、一天的时间，终于 **【看见、意识到了：诸多 git 分支中，先前存在的、一团混乱的、commit 提交的、问题】**亲爱的表哥的活宝妹，笨宝妹，终于可以弄一个原始 master 版本的，真正运行通，在 Mac OS 上运行通，终于**【亲爱的表哥的活宝妹、笨宝妹，弄电脑 1 年后，终于】**有 Macbook 可以运行得通、可以随时 debug 的编译、运行环境了。折腾的时间有点儿长，从上午到傍晚一个工作日，但亲爱的表哥的活宝妹、笨宝妹，这 1 天玩玩乐乐地过去，取得了过去 1 年、亲爱的表哥的活宝妹自己、不曾有过的进展！亲爱的表哥的活宝妹，这，或许是、应该是 **【寒假三个周、列计划重点时】**亲爱的表哥的活宝妹、自己曾经猜测、预估过，**【女大自巧】**秋季一个学期之后、伏蛰一段时间没碰项目之后，亲爱的表哥的活宝妹，应该能够、拥有的长足进步吧！可喜可获！
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- 有一个 **【可编译、可运行的 Macbook 随身行、项目运行环境后】**，亲爱的表哥的活宝妹，就应该更专注、快速地解决掉现在分支 Tractor 里存在的 1000 多个编译错误的问题，把项目真正运行、进展起来。几个主要应用：VSC VS 与 Emacs 间的相互跳转，基本解决。以后晚上就运行项目了。
- **【VSC 不能加载 Unity 工程】**：加载极慢，永远 Loading. 还需要解决这个问题。不知道，亲爱的表哥的活宝妹，昨天是不是看错了，误把 VS 当 VSC 了。VSC 本来是，亲爱的表哥的活宝妹，最喜欢用的 IDE, 可是因为现在它不能很好地加载 Unity 里的几个工程，感觉，给亲爱的表哥的活宝妹，带来了无限麻烦。弄了一上午，暂时只能将就现在的配置，将就着先读会儿源码了。
  - **【TODO】**：这里，可能晚上等，相对无限困顿的时候，还会想要折腾，怎么才能让 VSC 如同先前，可以完美跳转到各种定义里去？
  - **【TODO】**：记得昨天？前天？亲爱的表哥的活宝妹的 emacs 还比较聪明，sr-speedbar 可以自动跳转到文件对应的目录下，展示目录里的文件内容；怎么今天亲爱的表哥的活宝妹的 emacs 就变傻了？这里最开始不动 emacs 的话是可以的。就是亲爱的表哥的活宝妹自己的 sr-speedbar 的配置里，有点儿问题，改天去 debug 一下。
- **【4/3】**：上午，上午继续读源码。真正读懂、源码中先前不懂的过程，感觉还是比较有收获；下午和晚上，试运动与修改重构项目里的一些 1100 个编译问题。上午午餐前再快速扫一遍 **【协程锁组件】** 相关。把这个模块快速看一遍。
  - 这个编译问题，很显然，先前亲爱的表哥的活宝妹还不太懂得 Model/ModelView 与 Hotfix/HotfixView 的亲爱的表哥的活宝妹，没能弄清楚如安卓 MVVM 数据驱动视图变化等发布订阅者模式。不该为修改 1100 个诸多的编译问题而看项目。应该去把重构项目的四大域的关系理清楚，如写、重构项目般，自己把源码事理好了，1100 个编译错误是能够很快解决掉大半的。
  - ETTask 里有不懂的、网络模块里有不懂的。不具体到某块。自己就先试理清四大程序域里的设计、逻辑关系。过程中不懂的、可以翻一遍源码。

- **【Unity 客户端、编译错误、清除】**：现在，Unity 客户端，因亲爱的表哥的活宝妹先前不懂，随便瞎改、来适配一个**【双扣】**游戏项目，里面有太多编译错误。这个 **Unity 客户端的所有编译错误，需要首先清除掉。**
- 上午：再看 1 小时源码，尽可能多地找出不懂的地方：可以是 ETTask 自定义协程封装的底层原理、网络模块相关等。下午接着改四大程序域里，重构游戏项目的适配问题，把几大域的 MVVM? 订阅发布模式理解透彻。**【上午 2.5 小时到 11:27am 吃午餐】**：ConfigCompoent 里，客户端的 Invoke Config 标签逻辑，还不懂。亲爱的表哥的活宝妹，上次花海量时间没看懂，今天上午再看 2.5 小时，翻一遍这个组件，看能够看懂和理解多少。**【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**
- **【亲爱的表哥的活宝妹，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!!!】**