

ET 框架的麻将游戏【斗地主、拖拉机、五子棋等同系列】

deepwaterooo

May 8, 2023

Contents

1 介绍:	1
2 运行:	1
3 本地启动	1

本卡五星麻将基于 ET 框架请先能正常运行 ET 的 demo

1 介绍:

- 一款麻将游戏, 基于 ET 框架开发, 基本和市面上的, 房卡麻将一样, 功能基本实现有匹配模式, 房卡模式录像功能亲友圈
- 接入了百度地图 sdk, 微信登陆, 分享和支付

2 运行:

- 下载项目直接打开 Unity 工程, 进入 Init 场景。因为服务器到期, 无法登录到服务器, 可以改为本地服务器来试运行。但因为项目中某些地方可能还是与服务器交互, 所以构建出来的 ET.exe 无法本地多客户端匹配, 但可以使用加入房间模式试玩, 以理解源码为主要指标。
- 注: ETModel.Init.isNetworkBundle 这个字段控制是否使用本地资源还是使用网络资源
- [打好包 apk 下载](<https://gamegather.oss-cn-beijing.aliyuncs.com/kwx.apk>)
- 安卓和 IOS 工程暂时没有上传, 因为涉及到开放平台, 见谅!

3 本地启动

- 服务器端要重新生成一下解决方案
- 要本地开启 Monodb 服务器
- 选择 LocalAllServer 启动或者直接打开服务器解决点击启动效果是一样的
- 注意事项:
 - 1. 第一次上传的 LocalAllServer 配置文件配置不对熟悉自己改不熟悉的可以重新下载
 - 2. 服务器每次启动都会默认添加一些配置数据但是如果检测到数据库已经有数据了就不会添加了启动失败可以尝试清空本地数据库



- 以前，这种游戏是想都不用想，超出难度，但现在因为可以使用现有的服务器也可以热更新的 ET 框架，这些想对复杂的游戏都变得简单。
- 只是好玩儿的游戏，斗地主、跑得快，拖拉机，麻将等，好玩儿的游戏都被 ET 写完了，但小弱弱们写什么游戏练手好呢？【活宝妹就是一定要嫁给亲爱的表哥!!!】
- 感觉对 ET 的这个框架现在吃得还比较透彻了，但是具体游戏里，【可能主要是因为今天，我所读的源码，只限于几年前的这个卡五星的游戏源码】，所以部分源码仍然还没能跟上。比如网关服与地图服游戏服的申请连接等，现在源码里还没能跟上。但感觉从 ET 7.2 里应该是能够很容易找到的。这个现卡五星几年前的框架源码还是相对落后的。截个图，作个记号在这里

1:由第三方平台(如九游,腾讯游戏平台等)提供的 SDK 里的界面进行注册或登录,其登录将给我们一个 token

2:请求最新的服务器列表,可通过 http 取下来.(优化:服务器列表可以分成若干文件提高用户体验)

3:前端向登录服务器请求连接,然后一连接成功就会收到一个登录服务器的随机值(challenge)

4:前端发一个经过 dhexchange 的随机值 (handshake_client_key) 给登录服务器

5:登录服务器收到 handshake_client_key 后生成并发送 handshake_server_key 给前端,此时双方可算出密钥 secret 了

6:前端利用之前收到的 challenge 和算出的 secret 生成并发送 hmac 和 token 信息(包含帐号密码和游戏服务器标识)给登录服务器

7:登录服务器验证用户信息后告诉前端是否验证成功(200 subid 或者 400 Bad Request 等)

8:开始请求连接游戏服务器 M,连接上后前端利用 secret 和 subid 生成并发送握手校验给 M

9:收到游戏服务器 M 的校验结果(成功为200)

10:可以正常向游戏服务器收发协议了