现在已经在SocketManager.cs里的

Disconnect(string info)函数里加了

这行。

PlatformGameDefine.playform.swithGameHostUrl();

所以只要断开，就会变更地址。

然后在Game.cs里有

public virtual void SocketDisconnect (string disconnectInfo) {  
 SocketManager.Instance.socketListener = null;  
 StartCoroutine(reconnectSocket());  
}

所以在游戏里重载此方法时记得调用base.SocketDisconnect(disconnectInfo);

如果游戏中没有重载此方法，那么默认就时断开会切IP重连的。

现在能处理俩种情况。

1.当网断掉时，客户端还是会Socket还是会挂在那收消息，只是收不到。如果网继续连上，会立即收到消息。只不过是一堆消息一起收回来。如果长时间连不上网，会本地Socket会因为超时断开，此时跳到第2种情况。

2.当服务器异常，客户端会立即断开。断开后会立即切换IP，然后重新连接。