

SSCC-FDEP 消息传输系统 FDEAPI 开发中需要注意的问题

目 录

1	FDEAPI开发中需要注意的问题	1
1.1	使用长连接.....	1
1.2	关于CorrPkgID的使用约定.....	2
1.3	如果是同步处理，则当发出请求后，需要循环等待接收.....	2
1.4	app1 和app2 的约定	3
1.5	API是线程安全的，但不是进程安全的	3

1 FDEAPI开发中需要注意的问题

1.1 使用长连接

用户在使用 FDEAPI 的过程中，正确的用法是应当使用长连接。即一般只在程序的初始化部分调用 MrInit 函数(建立连接)，然后进行正常的收发包的操作，在程序退出时调用 MrDestroy。而不是每次来一个请求都调用 MrInit 连接一次，处理完成后释放。

1.2 关于CorrPkgID的使用约定

如果用户调用 MrSend 函数发送的是业务应答包，对于 STUmsgProperty 参数中的 m_szCorrPkgID 字段，统一约定填写为与对应请求包中的 m_szPkgID 字段中相同的值，以方便请求方接收到应答包后，根据该字段查找对应的请求包。对于业务请求包或者其它类型的包，该字段填写为空(即'\0')。

接收时，如果 STUmsgProperty 中的 m_szCorrPkgID 字段的值为空，则表示是一个请求包；否则表示为一个应答包。

1.3 如果是同步处理，则当发出请求后，需要循环等待接收

如果用户对于发往 FDEP 平台的包使用的是同步接收方式，即通过 MrSend 发送到 FDEP 平台后，然后等着接收应答的方式。对于这种处理方式，在开发时需要注意，发送完成后，如果立即接收，基本上可以肯定第一次是接收不到应答包的，因为应答包不可能象在本机运行一样这么快的速度就可以回来，必须等待一定时间才可以收到。其伪代码如下：

```
MrSend(); //发送

time_t  ltBeginSecond = time(NULL); //取得当前时间秒数

while(1)
{
    int iRet = MrReceive();

    if(iRet==0) break; //收到，OK

    //每次循环时，则计算当前时间减去开始接收时间，如果大于 20 秒，则表示超时

    if(time(NULL)- ltBeginSecond>20) break;
}
```

1.4 app1 和app2 的约定

一般来说，用户接收请求的 appID 约定为 app1。自己使用任意一个 appID 发送请求包到对方的 app1，对方的 app1 收到请求后，进行处理，处理完成后，根据请求方的源 UserID 和 appID，将应答发回给请求方。

1.5 API是线程安全的，但不是进程安全的

API 是线程安全的，但不是进程安全的。通过调用 MrInit 一旦创建了句柄，该句柄在调用 MrDestroy 之前不会再改变。同一个句柄可以在同一个进程内的多个不同线程间使用，但不能在不同进程间使用，例如在 Unix 下 fork 之后，在主进程中创建的句柄不能再使用。

深圳证券通信有限公司

2007 年 10 月