功能模块开发流程说明

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **作 者** | 孙鑫 | **创建日期** | 2013-12-30 |
| **备 注** |  | | |

以开发一个建筑模块为例：

1. 阅读策划需求
2. 画UML，设计类图、流程图、状态图，同时伴随说明文档
3. 设计建筑模版等各excel
4. 确定协议
5. 确定玩家内存、缓存、数据库字段
6. 确定logserver需要的log信息

上述流程时间允许情况下尽量产出文档，可参照范例《[聊天服务器](../3-系统模块/3-聊天系统/聊天服务器.docx)》

1. 生成模版类，具体流程参照《[gameserver模板代码生成流程](gameserver模版代码生成流程.docx)》
2. 创建gameserver协议，具体流程参照《[gameserver消息代码生成流程](gameserver消息代码生成流程.docx)》
3. 创建玩家数据库相关类（BuildingEntity、BuildingDao、Building、BuildingManager、BuildingCacheKey、UpdateHumanBuilding等类），具体流程参照《[gameserver玩家数据开发流程](gameserver玩家数据开发流程.docx)》
4. 创建logserver协议和代码，具体流程参照《[logserver消息代码生成流程](logserver消息代码生成流程.docx)》
5. 编写该模块对应的消息处理Logic、全局辅助Service等其他文件，实现模块的业务逻辑处理。
6. 测试