游戏服务器(GameServer)和聊天服务器(ChatServer)都部署于Resin容器中，基于Servlet实现消息处理。为了各模块间解耦，划分为以下层次。

逻辑层

分发层

连接层

响应层

Servlet

PlayerConnection

PlayerSession

ClientMessageHandlerFactory

XxHandler

XxLogic

XxService

1. Servlet接收客户端请求，并创建对应的PlayerConnection对象。
2. PlayerConnection对象为玩家的连接，将客户端消息进行反序列化为内存对象。PlayerSession持有玩家数据，并处理非逻辑消息，例如玩家登录验证等。
3. ClientMessageHandlerFactory对所有的消息处理类管理，根据消息类型分发消息。XxHandler进一步区分消息，调用XxLogic中的方法处理消息。
4. XxLogic处理消息的具体逻辑。XxService为Logic的辅助类，辅助Logic完成一些逻辑操作。