

区块链游戏服务端介绍

(version 1.0)

gogo

2018.08.08

目录

1.框架说明.....	2
2.功能开发步骤.....	2
2.1 书写 .proto 文件.....	2
2.2 编译 .proto 文件.....	2
2.3 配置文件.....	2
2.4 编写对应的协议入口路由.....	2
2.5 协议入口函数.....	3
2.6 相关函数的功能开发.....	3
3.开发环境.....	4
4.运行方法.....	5
4.1 创建 blockchain 数据库.....	5
4.2 修改配置.....	5
4.3 运行程序.....	5
5: 目录说明.....	6
6 附录.....	7
6.1 参考功能.....	7
6.2 待做事宜.....	7

1. 框架说明

本程序采用 Leaf 游戏服务器框架 (<https://github.com/name5566/>), 用来实现单服的设计, 理论上同时在 65025 个用户同时在线, 可部署运行在 windows 和 linux 系统。

2. 功能开发步骤

2.1 书写 .proto 文件

前后端通信协议使用 Google Protocol Buffer 编码, 协议文件路径: tools\Proto\src\message.proto, 现所有的协议定义都在里面。如新加协议, 必须放到最后, 格式参考里面实例。

2.2 编译 .proto 文件

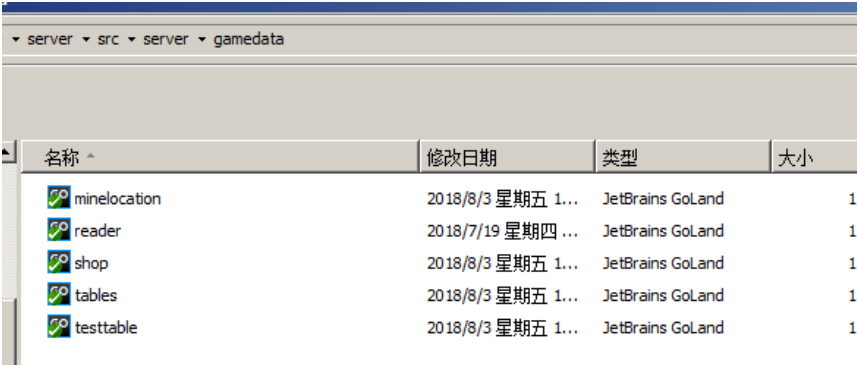
当编写完协议后 message.proto 后, 双击编译脚本 (tools\ GenProto.bat), 会自动生成到相应目录 (server\src\server\msg*.*, client\Mineworker\Assets\Scripts\Net\proto*.*)

2.3 配置文件



名称 ^	修改日期	类型	大小
MineLocation	2018/7/30 星期一 ...	Microsoft Office Exc...	11 KB
Shop	2018/8/2 星期四 1...	Microsoft Office Exc...	13 KB
TestTable	2018/7/19 星期四 ...	Microsoft Office Exc...	11 KB

所有策划配置文件都在 tabledata 目录下定义, 运行 tools\GenTableData.bat 导出相应目录



名称 ^	修改日期	类型	大小
minelocation	2018/8/3 星期五 1...	JetBrains GoLand	1↑
reader	2018/7/19 星期四 ...	JetBrains GoLand	1↑
shop	2018/8/3 星期五 1...	JetBrains GoLand	1↑
tables	2018/8/3 星期五 1...	JetBrains GoLand	1↑
testtable	2018/8/3 星期五 1...	JetBrains GoLand	1↑

仅有服务器的, 客户端的自行处理。

2.4 编写对应的协议入口路由

server\src\server\gate\ router.go, 在 int()最后一行增加

```

1 package gate
2
3 import ...
4
5 func init() {
6     // 这里指定消息 Hello 路由到 game 模块
7     // 模块间使用 ChanRPC 通讯, 消息路由也不例外
8     msg.Processor.SetRouter(&msg.U2S_Chat{}, game.ChanRPC)
9     msg.Processor.SetRouter(&msg.U2S_Login{}, login.ChanRPC)
10    msg.Processor.SetRouter(&msg.U2S_RegistAccount{}, login.ChanRPC)
11    msg.Processor.SetRouter(&msg.U2S_ShopList{}, game.ChanRPC)
12    msg.Processor.SetRouter(&msg.U2S_Buy{}, game.ChanRPC)
13    msg.Processor.SetRouter(&msg.U2S_MineMachineList{}, game.ChanRPC)
14    msg.Processor.SetRouter(&msg.U2S_Mining{}, game.ChanRPC)
15    msg.Processor.SetRouter(&msg.U2S_GatherMine{}, game.ChanRPC)
16    msg.Processor.SetRouter(&msg.U2S_MineList{}, game.ChanRPC)
17    msg.Processor.SetRouter(&msg.U2S_StopMining{}, game.ChanRPC)
18    msg.Processor.SetRouter(&msg.U2S_ModifyPlayer{}, game.ChanRPC)
19    msg.Processor.SetRouter(&msg.U2S_Rank{}, game.ChanRPC)
20 }
21
22
23
24
25

```

2.5 协议入口函数

需要在 handler:init()里增加入口函数

登录相关入口函数 (server\src\server\login\internal\ handler.go)

游戏相关入口函数 (server\src\server\game\internal\ handler.go)

```

1 package internal
2
3 import ...
4
5 func init() {
6     handler(&msg.U2S_Chat{}, handleU2S_Chat)
7     handler(&msg.U2S_ShopList{}, handleU2S_ShopList)
8     handler(&msg.U2S_Buy{}, handleU2S_Buy)
9     handler(&msg.U2S_MineMachineList{}, handleU2S_MineMachineList)
10    handler(&msg.U2S_Mining{}, handleU2S_Mining)
11    handler(&msg.U2S_GatherMine{}, handleU2S_GatherMine)
12    handler(&msg.U2S_MineList{}, handleU2S_MineList)
13    handler(&msg.U2S_StopMining{}, handleU2S_StopMining)
14    handler(&msg.U2S_ModifyPlayer{}, handleU2S_ModifyPlayer)
15    handler(&msg.U2S_Rank{}, handleU2S_Rank)
16 }
17
18 func handler(m interface{}, h interface{}) {
19     skeleton.RegisterChanRPC(reflect.TypeOf(m), h)
20 }
21
22
23
24
25

```

2.6 相关函数的功能开发

可参考 handleU2S_Rank (排行榜) 的功能

3.开发环境

go 版本 go1.10.3

编辑器: JetBrains.GoLand.2018.1.2

数据库: mysql5.7

下载工具: git ,主要用于下载 github.com 上面相关的开发库

代码管理: TortoiseSVN 1.9.7

4.运行方法

4.1 创建 blockchain 数据库

SQL 代码 (server\doc\ blockchain.sql)

4.2 修改配置

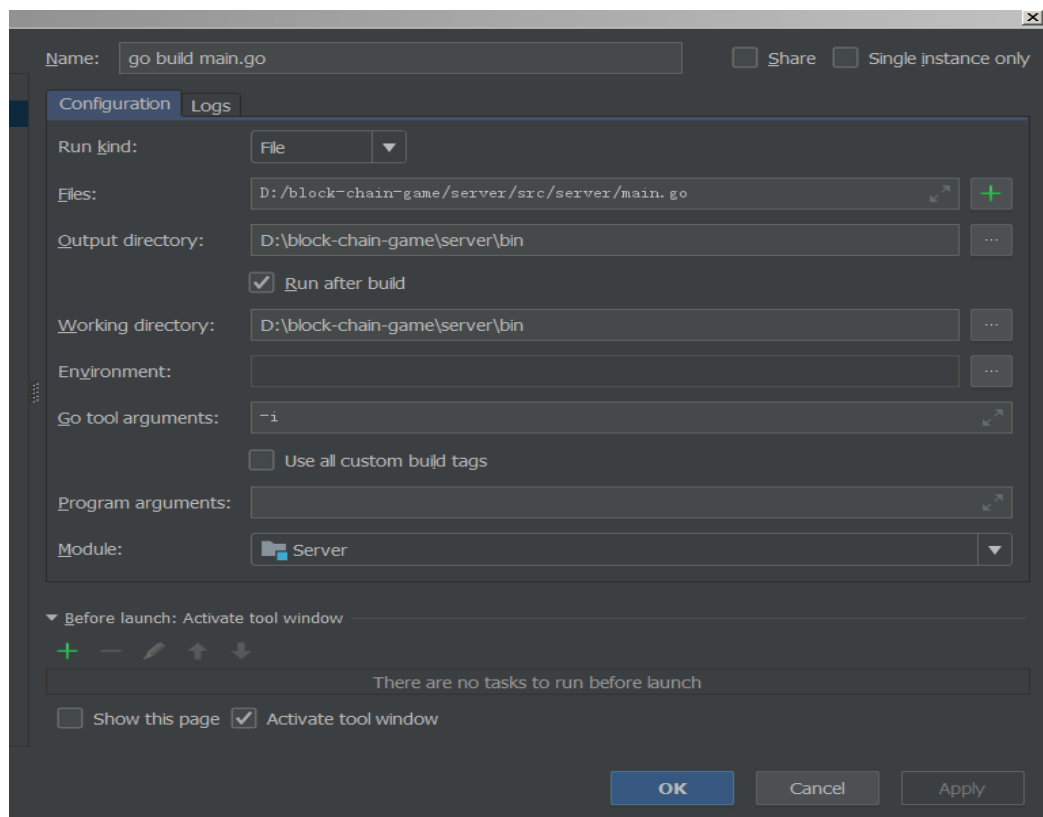
server\bin\conf\server.json

4.3 运行程序

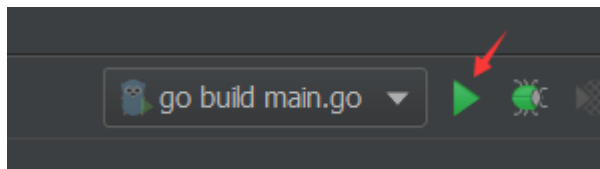
有 2 种方式编译和运行

a.在 GoLand 运行方法:

设置运行环境:

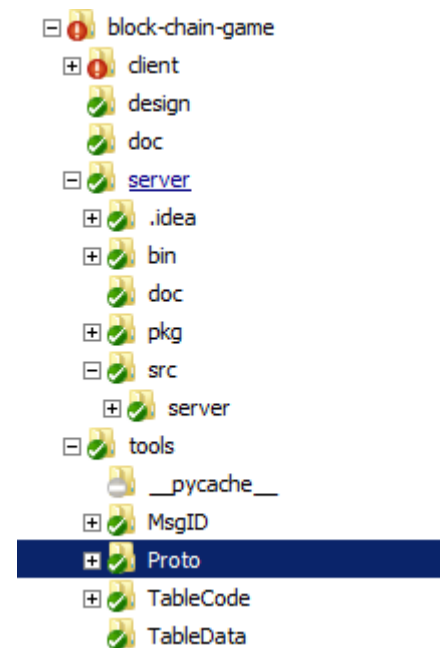


运行程序:



b.直接运行，可用 go build 编译生成执行程序，双击直接运行

5: 目录说明



一级目录: client, serve, tools 三部分, 其中 tools 主要有协议定义、配置文件定入及导出相关

server 目录:

bin:运行和配置目录

doc:sql 脚本和相应文档

pkg:相关的中间编译代码

src: 游戏相关的 GO 源码

其它目录说明参考: Leaf 游戏服务器框架 (<https://github.com/name5566/>) 的说明即可

6 附录

6.1 参考功能

后续业务可参考 shop,rank 二大功能

6.2 待做事宜

1. 玩家比特币冲值和比特币提现
2. 每日排行榜更新（现使用的是累积比特币进行排行，需要调整为每日）
3. 每日重置功能
4. GM 后台
5. 对外 WEB 开放接口
6. 聊天细化（仅支持在线聊天）
7. 游戏服全局数据管理