

基于序列包的断线重连系统:StableIO

概念

断线重连老生常谈，聪明的做法通常是，发现断线，自行编程解决：重新登录，还原现场，显然，这很累。

假如，我们有 10 种服务器，各自都在交叉连接，交互式的通讯，处理断线问题，我们需要编写 10 种服务器的：重新登录，还原现场。并且，测试起来很麻烦。

另外一种情况是使用手机和 IOT 的设备，这些设备，断线，是家常便饭。

断线重连是一种机制，做移动，IOT，后台对后台，必须要处理的问题

StableIO 原理

StableIO 通过截获物理 IO(任意 synapse,corss,diocp,indy,ico 的 IO)的收发事件，独立了一个稳定的 IO，叫 StableIO，这个 IO 是虚化的，它不会像物理 IO 那样，断线以后，实例和现场都被破坏了，StableIO 在断线以后，仍然还在工作，StableIO 处于一种 offline 的工作模式。当物理 IO 重连，StableIO 会从 offline 中离开，进入 online 模式，并还原现场

StableIO 的使用概念

在任意 Server/Client 框架中，都有 StableIO 的接口，调用它，返回一个虚化的 IO，注册接收的各种命令，发送的各种数据，都通过 Stable 来工作即可。

以前

```
Server.StartService...
Server.RegisterStreamCMD(xxx).onExecute:=xxx
Client.SendStreamCMD....
```

现在

```
Server.StableIO.StartService...
Server.StableIO.RegisterStreamCMD(xxx).onExecute:=xxx
Client.StableIO.SendStreamCMD....
```

By qq600585

2018-11-9