

console 模式后台开发

新版本的 ZServer4D 直接干掉了在 Server 中做进程同步检查的机制(2018-9 月更新的版本)

假如我们使用双通道服务器，Progress 时，Recv+Send 会有两个 Progress，简单来说，会做两次进程同步检查，浪费资源不说，也很容易埋下炸弹。

因为从内部干掉了进程同步检查，我们编写 Console 程序必须要在自己的主循环做这一功能。

```
Program MyServer;
```

```
Var
```

```
    MyServer:TMyServer;
```

```
Begin
```

```
....
```

```
....
```

```
    While true do
```

```
        Begin
```

```
            //服务器主循环
```

```
            MyServer.Progress;
```

```
            //在 Console 模式的主循环中必须有下面这句。Application 模式不用
```

```
            CoreClasses. CheckThreadSynchronize;
```

```
        End;
```

```
End.
```

注意：此改动只适合服务器。在使用了线程客户端 Progress 中，进程同步检查都是存在的，因为客户端有阻塞机制支持。

By600585

2018-9