Link : “ http://docs2x.smartfoxserver.com/AdvancedTopics/using-udp-protocol ”

**» Sử dụng giao thức UDP**

**SmartFoxServer 2X** giới thiệu hỗ trợ **giao thức UDP** cho tất cả các công nghệ máy khách hỗ trợ nó. Điều này bao gồm Unity, Adobe AIR 2.0 dành cho nhà phát triển Flash và nhiều hơn nữa.

Giao thức UDP là một giao thức mạng không thể thực hiện được, không đảm bảo việc phân phối và sắp xếp các gói. Nếu bạn muốn tìm hiểu thêm **[, hãy kiểm tra mục này từ Wikipedia](http://en.wikipedia.org/wiki/User_Datagram_Protocol" \o "User Datagram Protocol - Wikipedia, the free encyclopedia" \t "_blank)** . UDP có thể hữu ích khi gửi luồng gói nhanh đến và từ máy chủ trong các trò chơi kiểu thời gian thực, thường là để cập nhật vị trí/chuyển đổi, v.v.

Trong nền tảng **SFS2X** , nhà phát triển có thể gửi bất kỳ lệnh gọi Tiện ích mở rộng nào bằng UDP, mặc dù giao thức mặc định được sử dụng là TCP.

Ngay cả khi về mặt kỹ thuật, giao thức UDP không sử dụng kết nối liên tục (như trong TCP), chúng ta thường coi ổ cắm Datagram (hoặc kênh) là một dạng kết nối giữa hai điểm cuối. Để một máy khách có thể gửi và nhận dữ liệu UDP, nó cần phải khởi tạo kênh Datagram của mình trước khi có thể thực hiện bất kỳ quá trình truyền nào. Điều này được thực hiện bằng cách gọi phương thức **initUDP ( )** có sẵn ở phía máy khách.

**» Bắt đầu với giao thức UDP**

Để bắt đầu với UDP trên SmartFoxServer 2X, trước tiên bạn cần bật cổng UDP trên máy chủ sẽ được sử dụng để liên lạc. Theo mặc định , SFS2X chỉ lắng nghe trên **localhost:9933** bằng giao thức TCP. Bạn có thể khởi chạy **AdminTool** , chọn mô-đun Trình **cấu hình máy chủ** và thêm trình kết nối mới lắng nghe dữ liệu UDP. Ví dụ: bạn sẽ thêm trình nghe ổ cắm mới cho UDP qua cổng 9933.

Về phía máy khách, bạn sẽ chỉ cần gọi phương thức initUPD ( ) một lần và xử lý sự kiện phản hồi. Điều này có thể được thực hiện bất cứ lúc nào trong mã của bạn sau khi đăng nhập vào Vùng. Nói chung , chúng tôi thực sự khuyên bạn nên thực hiện chính xác trong trình xử lý đăng nhập của mình. Ngoài ra , bạn nên đảm bảo rằng cấu hình máy khách chứa địa chỉ và cổng của kết nối UDP khớp với cấu hình phía máy chủ.

C# JS AS3

[**?**](http://docs2x.smartfoxserver.com/AdvancedTopics/using-udp-protocol)

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17  18  19  20 | // Initialize SFS2X client  SmartFox sfs = **new** SmartFox();    // Add event listeners  sfs.AddEventListener(SFSEvent.CONNECTION, OnConnection);  sfs.AddEventListener(SFSEvent.LOGIN, OnLogin);  sfs.AddEventListener(SFSEvent.UDP\_INIT, OnUdpInit);    ...    // Set connection parameters  ConfigData cfg = **new** ConfigData();  cfg.Host = "127.0.0.1";  cfg.Port = 9933;  cfg.Zone = "Basic Examples";  cfg.UdpHost = "127.0.0.1";  cfg.UdpPort = 9933;    // Connect to SFS2X  sfs.Connect(cfg); |

[**?**](http://docs2x.smartfoxserver.com/AdvancedTopics/using-udp-protocol)

|  |  |
| --- | --- |
| 1  2  3  4  5  6  7  8  9  10  11  12  13  14  15  16  17 | **private** **void** OnConnection(BaseEvent evt)  {      // Anonymous login      sfs.Send(**new** Sfs2x.Requests.LoginRequest());  }    **private** **void** OnLogin(BaseEvent evt)  {      // Initialize UDP channel      sfs.InitUDP();  }    **private** **void** OnUdpInit(BaseEvent evt)  {  **if** ((**bool**)evt.Params["success"])          Console.WriteLine("UDP ready!");  } |

**» Hạn chế UDP cho Flash**

Như bạn có thể nhận thấy từ đoạn mã trên, phương thức **initUDP** nhận một đối số:

AS3

[**?**](http://docs2x.smartfoxserver.com/AdvancedTopics/using-udp-protocol)

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | sfs.initUDP(**new** AirUDPManager()); |

Điều này thực sự chỉ áp dụng cho Adobe Flex/Air 2.0, trong khi ở C# và các ứng dụng khách khác hỗ trợ UDP, bạn chỉ cần sử dụng mã này:

C#

[**?**](http://docs2x.smartfoxserver.com/AdvancedTopics/using-udp-protocol)

|  |  |
| --- | --- |
| 1 | sfs.InitUDP(); |

Sự hỗ trợ của Adobe cho UDP trên thực tế chỉ khả dụng cho **các ứng dụng độc lập dựa trên thời gian chạy AIR** (phiên bản 2.0 trở lên) trong khi không có hỗ trợ nào được cung cấp cho các ứng dụng Flash và Flex chạy trong trình duyệt.

Để có thể hỗ trợ tất cả các công nghệ Adobe bằng một gói API duy nhất, chúng tôi đã giới thiệu lớp AirUDPManager có thể được khởi tạo (chỉ khi sử dụng AIR SDK) và được chuyển đến phương thức initUDP ( ).