Scut FAQ

v1.0

# Scut설치 문제

## Window 플랫폼 문제

## Linux플랫폼 문제

# Scut 개발사용문제

## 컴파일과 디버깅 문제

### Scut 컴파일중 Using 오류?

Scut 은 .Net Framework 4.5.1 버전이상에서 실행됩니다. VS2013과 .Net Framework 4.5.1 Runtime 이 설치됫는지 확인합니다. 프로젝트속성에서 생성옵션을 .Net Framework4.5.1 로 컴파일합니다.

### Scut프레임워크를 어떻게 디버깅하나요

먼저 .net 디버깅을 .pdb 파일이 필요합니다 Scut 솔루션을 엽니다, Release 방식 Source 를 컴파일합니다., 이어서 发布处理.bat 를 더블클릭합니다. 배치화일은 dll 들을 상위의 Release 디렉토리로 복사합니다. (xcopy 명령이 지원되어야함), 그러면..Release/Lib 디렉토리의 dll 복제해서 프로젝트에 넣을수 있습니다. Source 의 어떤 파일을 디버깅하고자한다면. 그저 프로젝트내로 파일을 드래그해서 넣고 Breakpoint 를 걸어주면 된다. F5 를 눌러 프로젝트를 실행하고, BreakPoint 가 생성한 표시가 꽉차있는 원이 아니라면 DLL 버전이 맞지 않은것으로 위의 과정을통해 DLL 을 대체해줘야한다.

### CsScript目录下的脚本文件在VS中没有智能提示？ CSSCRIPT 프로젝트의 스크립트 문서는 VS 에 인텔리젼트표시가 되지 않는다.?

检查脚本文件的属性，是否是编译的方式；另外注意在Game项目中的Script目录下的文件不能设置编译的方式，因为它是以动态运行的，不能把这些脚本编译在exe中，会与动态编译的冲突。스크립트문서의 속성이 컴파일방식인지 체크한다. 추가로 Game 프로젝트중 Script 디렉토리 밑의 파일은 컴파일방식으로 설정하면 안된다. 왜냐면 이것들은 동적으로 운영되는것이다. 이들 스크립트를 컴파일해서 exe 에 넣어서는 안된다. 동적컴파일시 충돌이 날수있다.

## Config配置问题 CONFIG 설정 문제

### 如何配置Game.Script.DecodeFunc.TypeName脚本加密发布？

Scut有提供一个加密脚本类库（ScutSecurity），它的密钥写在代码里，可以自己根据需要更换，使用时需要在Config中配置值为"ScutSecurity.ScriptDes,ScutSecurity"，并从Release\Lib目录复制ScutSecurity.dll到项目中；在开发阶段可以注释掉这个配置，在发布时自己写工具批量加密脚本文件，并启用此配置。

Scut 은 스크립트암호화클래스라이브러리를 제공한다. 비밀키는 소스코드에 있다. 스스로의 필요에의해 변경할수 있으며 사용시 Config 내에 ScutSecurity.ScriptDes, ScutSecurity 항목값을 설정해서 사용할수 있다. Release/Lib 디렉토리의 ScutSecurity.Dll 을 프로젝트내로 복제하고. 개발단계중에서는 주석처리하고, 퍼블리싱 단계에 스크립트 암호화를 수행하면된다. 그때 이설정을 사용하면 된다.

## 脚本使用问题 스크립트사용문제

### 代码中如何查using的命名空间？ 소스코드에 어떻게 using 의 네임스페이스를 찾나?

在VS中将鼠标移到需要增加using命名空间的类上，会在旁边显示一个小图标，下拉选中using的命名空间，VS会自动帮助你加到文件using部分；或者安装一个代码生成工具VS插件ReSharper,提高编码效率。

VS 에서 추가가 필요한 네임스페이스로 마우스를 이동한다. 옆에 작은 아이콘이표시된다. 아래에 using 의 네임스페이스를 선택한다. Vs 는 자동으로 너를 도와서 파일에 using 부분을 추가한다. 아니면 소스생성도구를 설치하라. VS 플러그인 ReSharper 란것이 편집 효율을 올려준다.

## 客户端与服务器通讯协议问题 클라이언트와 서버 통신 프로토콜 문제

### Scut支持Http短连接吗？ Scut 은 HTTP 의 ShortConnection 지원하나?

可以，有两种方式， 두개의 방법이 있다.

第一种，使用Consele控制台开启Http监听，在config配置中设置"Game.Http.Host"为"127.0.0.1"，使用“http://127.0.0.1:8080/Service.aspx”在IE中访问；

한가지는 Console 기동후 HTTP 모니터링, Config 설정에 Game.Http.Host 를 127.0.0.1 로 설정하고 <Http://127.0.0.1:8080/Service.aspx> 로 IE 에서 방문한다.

第二种，使用IIS架设网站方式，参考“GameRanking” Sample；IIS 를 사용해서 웹사이트방식으로 방문하도록 함. GameRanking 예제를 참고

### Socket的IO是阻塞还是非阻塞模型？소켓의 IO 는 블록킹? 넌블러킹?

接收数据是异步阻塞模型，IO使用的缓冲区是复用的 데이터 받는 것은 넌블러킹. IO 사용하는 버퍼는 둘다사용?

### Action协议的方法执行顺序？ Action 프로토콜 메서드의 실행순서?

调用顺序是GetUrlElement (获取请求参数处理)->TakeAction(处理逻辑)->BuildPacket(封包下发)。

호출순서는 GetUrlElement (요청파라메터얻기)-> TakeAction(로직처리)->BuildPacket(패킷보내기)

### 通讯协议的头部Sid和Uid如何获取值？

통신프로토콜의 헤더의 SID 와 UID 는 어떻게 얻은값

Sid表示请求的会话ID，在客户连接成功后由服务器自己产生；Uid是用户登录成功后的身份标识，由帐号中心分配唯一的编号，在未登录前的请求客户端给sid的值空串，Uid的值0；登录成功后服务器下发sid和Uid，客户接收到需要存储起来，下一请求时上传sid和uid的值。

Sid 는 요청의 세션ID, 클라이언트가 연결성공후 서버가 스스로 생성. UDI 는 유저의 로그인성공후 신분증명, 어카운트센터가 발급한 유니크 아이디, 로그인하지않은 클라이언트의 SID 는 공백, UID 는 0이다. 로그인성공후 서버가 sid 와 uid 를 내려준다. 클라이언트는 저장해야함. 다음요청부터 sid 와 uid 를 넣어서 요청해야함

### 通讯协议的头部St字段的作用是什么？통신프로토콜의 헤더의 ST 값은 뭔소용이냐?

头部St字段是一个时间缀（预留字段），表示这次的请求有效期多久，防止请求被拦截后发起恶意的请求，增加安全性，目前只使用签名较验，这个字段暂时未启用。

헤더의 st 값은시간의 값이다. 이번요청의 유효기간을 표시한다. 요청이 인터셉트된후 나쁜의도로 변조되는 것을 방지한다. 안정성을 더해주고. 현재는 오직 인증에만 사용한다. 이값은 잠시 사용하지 않는다.

### Scut的二进制协议流粘包如何处理？Scut 의 이진수 프로토콜은 어떻게 처리하나

在包的前面增加一个int的长度表示包的字节大小，拆包时先读取4位字节转换成int类型的长度（L），接着判断剩余包的长度大于等于L时，说明包已经全部接收完，读取L长度的字节；如果长度小于L时，则继续等待。 패킷의 앞부분에 한 개의 int 를 넣어서 길이를 표시한다. 패킷을 해독할 때 맨앞에 4바이트를 int 형으로 읽어서 길이를 알아내고 받아낸 패킷의 길이가 읽어낸길이와 같아질경우 패킷을 전부받앗다는 것을 알수 있다. 적다면 아직 덜 받았다는 것을 알수있다.

### Scut请求的身份认证如何处理？SCUT 의 신분증명은 어떻게 처리하나./

客户端请求时服务器会分配一个GameSession对象，登陆时较验用户帐号与密码，成功后调用GameSession对象Bind方法绑定身份。

클라이언트 요청시 서버는 한 개의 GameSession 오브젝트를 발급한다. 로그인시 아이디/패스워드를 인증하고 성공후 GameSession 오브젝트와 Bind 메서드를 통해 인증한다

### 不需要身份较验访问Action如何处理？신분인증이 필요없는 ACTION 은 어떻게 처리하나.

在Action类中重写IgnoreActionId属性，并返回false。

액션클래스의 ignoreactionID 속성을 다시쓴다. Return false 하도록

### 传输过程有没有对数据加密？ 전송과정에 암호화가 있는가

没有对数据加密，有对请求数据做签名较验，可以在Config配置“Product.SignKey”，注意需要跟客户端的签名Key一致。 데이터의 암호화는없다. 데이터요청에대한 암호화가 있다. 클라이언트Config 설정에 product.signkey 를 주의해서 살펴보라

### 在线用户如何获取？ online 유저를 어떻게 얻는가.

所有的会话都是由GameSession管理的，GameSession对象可以获取在线玩家。

모든 세션은 GameSession 의 관리이다. GameSession 오브젝트로 온라인유저를 얻을수 있다.

### 如何在游戏服内调用WebService服务？어떻게 게임서버내에서 webService 서버를 호출하는가.

首先右击项目的“引用”，选择“添加服务引用”，在弹出的窗口地址输入WebService服务地址后，点“确定”；VS会自动生成的调用WebService服务的调用代码和配置文件，需要将Reference.cs文件Copy到Script/CsScript/References目录下;另外找到“app.config”配置文件，将“system.serviceModel”结点的配置复制到“GameServer.exe.config”中。

먼저 프로젝트의 응용 을 우클릭한다. 추가서버응용을 클릭한다.. 열려진 대화창에서 webService 서버의 주소를 입력한후 확인을 누른다. VS 는 자동으로 webservice 서버의 호출을 생성하고 호출하는 코드와 설정 파일을 생성한다. Referece.cs 파일을 복사해서 Script/csScript/Reference 디렉토리에 추가하라. 거기에 app.config 설정파일을 찾을수 있다.

System.servicemodel 설정을 GameServer.exe.config 에 복사하라.

### 玩家离线怎么通知应用层和断线重连怎么处理？유저가 오프라인일 때 어떻게 어플리케이션이 통지하고 접속이 해제되었을 때 어떻게 처리하는가.

当Socket断线时会调用MainClass类中有OnDisconnected方法，这此处理业务层逻辑；断线重连根据sid参数自动恢复连接，不需要自己处理。

Socket 이 끊어졌을 때 MainClass 클래스의 onDisconnected 메서드가호출된다, 재연결의 경우 sid 파라메터로 자동으로 연결이 복구된다. 따로 처리할필요없다

## 服务器之间通讯问题

## 缓存与数据库问题 캐쉬와 데이터베이스 문제.,

### 如何返回GetIdentity方法的值？ 어떻게 GETIDENTITY 메서드값을 얻는가.

GetIdentity是对实体数据分类的ID，如：背包数据它的主键是ItemID（自增的），UserId（归属玩家），那么可以用UserId分类，GetIdentity返回UserId属性值，而不能用主键ItemID，如果一定要用ItemID，那么可以使用Share类型的结构（ShareEntity）。

GetIdentity 는 실제데이터형의 ID 이다. 예: 가방데이터의 주키는 itemID (자동증가) 이다. UserID ( 유저의 속성), 그러면 userID 분류를 사용할수있다. GetIDentity 는 UserID 속성값을리턴한다. itemID 를 사용할수 없다. 만약 정말로 itemID 를 사용해야만 한다면shareEntity 클래스를 사용해야할것이다.

### 日志表增长比较大如何处理？로그쌓이는속도가 비교적 빠르다 어떻게 처리하나?

日志表比较大时，可以对表以日期水平方式分割，减小单张表的存储容量；在Model中定义一个Log类型的实体模型，并设置表名以“年月”或“年月日”的规则生成表，；设置EntityTable的“TableNameFormat”属性为“Log$date[yyyyMM]\_{0}”(ex: Log201408\_TableName)。

로그가 비교적 클시.. 기간으로 분별할수있다. 작응용량을 차지하게 하기위해 모델에 한 개의 Log 클래스 실체 모델을 정의한다. 그리고 년월로 명명하거나 년월일로 표를 생성한다.

entityTable 의 TableName Format 속성을 Log$date[yyyyMM]\_{0}” (ex:Log201408\_TableName).

### Redis客户端查看存储的数据是否能显示Json的格式？Redis 클라이언트로 레지스의 데이터를 json 형식으로 볼수 있나?

可以在项目的Config配置中增加键“Cache.Serializer”值为“Json”，使用Json序列化的方式存储，设置前需要将Redis的数据清除，不能混合使用；建议在开发阶段使用Json，发布时使用“Protobuf”序列化的存储，减少Redis内存使用量。

프로젝트의Config 설정에 Cache.Serializer 를 json 으로 설정한다. Json 시리얼방식저장사용, 설정전에Redis 데이터의 리셋이 필요하다. 혼합사용할수 없다. 개발중에는 json 을사용하고 퍼블리싱할때는 protobuf 시리얼라이징방식보존을 사용하면 레디스의 메모리사용량을 줄일수있다.

### 为什么数据库表里的数据修改了在游戏服缓存中没有？

原因是游戏服从数据库或Redis取出数据后会缓存在游戏服中，不会每次从数据库或Redis中取了，当游戏服的数据改变时会更新到数据库或Redis，在数据库或Redis修改数据是会被覆盖；当游戏服关掉重启时才会再次从数据库或Redis取数据；另外配置实体是只读类型的才会从数据库取数据，其它的只从Redis取数据，原因Scut是以Redis作为主要存储。

### 游戏服的缓存数据是如何更新的？

每个实体的属性都绑定有Changed事件，当属性发现设置值，新增和删除实体时时会触发事件，所有Change事件会提交到Redis的消息队列中（Key以“\_\_”开头）； 由另一线程监控这个消息队列（每100毫秒），当有新消息时会将数据更新到Redis的Model存储区中（key以“$”开头），更新失败将存储到Redis的Error消息队列；根据config配置中的“EnableWriteToDb”键和实体SchemaTable属性的“IsStoreInDb”值判断是否要更新到数据库，为了降低数据库的IO高，需要更新数据库的实体先放到等待消息队列中，间隔（每五分钟）一段时间将实体转换成sql语句放入Sql执行消息队列中，Sql执行消息队列启动线程（配置10个线程）每100毫秒执行写入到数据库，如果执行出错将Sql语句存储到Redis的Sql Error消息队列。

### 设置实体属性不会触发Change事件？

Model是否是独立另一个项目，需要使用IL打开Model.dll检查Entity的Set属性代码是否有调用BindAndNotify或BindAndChangeProperty方法，没有需要在项目.csproj配置注入脚本；Model是以脚本方式，需要检查Entity的SchemaTable配置，只读或只写属性不会触发Changed事件。

## 中间件使用问题

### 是否有实现同一个帐号再次登录挤掉的功能？

有，使用AuthorizeAction类判断GameSession对象的OldSessionId属性

### 채널로그인 미들웨어설정의 ID 는 어떻게 설정하나?

配置的ID是通过客户端上传的RetailID参数来区分的，可以自己分配， 与客户端对应上就可以。

설정된 ID 는 클라이언트가 보내는 RetailID 파라메터로 구분한다. 이번호는 스스로 정할수 있다. 클라이언트와 서버가 그저 동일하게 정해놓으면 문제없다.

## 分服中心问题

# Scut Sdk问题

## Unity3d问题

### 服务器推送的消息怎么接收？

Unity请求的与推送的消息都是由线程监听，通过SocketConnect类的CheckReceive方法检测是否有消息，如果是推送的消息MsgId为0，转向到注册的OnPushCallback回调方法处理，Net类中处理回调会将消息分发到指定的Action协议处理

## Cocos2d问题

## FlashAir问题

# Scut Sample 문제

## HelloWorld、게임공지, 랭킹샘플 문제

## “투지주”샘플문제

### 클라이언트 로그인에 반응이 없거나 연결이 되지 않는 문제?

클라이언트 소스코드의 서버주소를 도메인네임으로 설정해놓았다. 이를 해결하려면 윈도우의 Host 파일을 조작해야한다. 명령어 telnet ddz.scutgame.com 9001 을 사용해서 제대로 조작되었는지 확인할수 있다. 연결이 되지않으면 Log/Exception 디렉토리에 이상로그가 있는지 확인하라. SQLserver error40 오류가 있다면 서버의 연결문자열에 문제가 있는것이다.

## 口袋天界示例问题

## U3d示例问题

# Scut툴 사용 문제

## 패킷프로토콜툴 문제

### 패킷프로토콜툴 웹페이지가 열리지 않는다

IIS 설정에서 모든이에게 읽고 쓰기 권한을 줬는지 확인한다, IIS 웹사이트 루트에서 기능뷰에서 ISAPI 와 CGI 제한중 ASP.NET V4.0 이 허용됬는지 패킷프로토콜 생성기프로그램 풀이 .net 4.0 으로 설정됬는지 확인한다.

### 패킷생성기UI 에 버튼을 눌러도 반응없다

检查Log目录下的是否有异常，如果是数据库出错检查下连接字串符串的配置是否正确；使用Mysql数据库时要注意下server配置使用“.”号的问题，换成“localhost”试试。

Log 디렉토리를 체크해서이상이없는지 확인한다. 만약 데이터베이스오류가있다면 연결문자열 설정이 제대로 되었는지확인한다. MySQL 데이터베이스사용시 주의하자. Server 설정에 . 은 문제가 있으니 localhost 로 바꿔야한다.

### 패킷생성기의 패킷변경후 어떻게 처리하냐?

변경한 패킷파라메터. 패킷생성기에서 하이라이트된다. 요청과응답부분코드를 변경해라

## SCUTSMS 도구 문제