三大服务器：

中心服务器

登录服务器

游戏服务器

服务器启动过程条件：

时间引擎线程

网络引擎线程

调度引擎线程

数据库引擎线程

网络引擎线程

先启动中心服务器

登录服务器连接到中心服务器

游戏服务也会在登录服务器注册

## 登录服务器登录过程:

客户端通过端口连接到登录服务器，网络线程监听到连接请求，网络线程对数据进行结构包装(PostNetWokrReadEvent 读取客户端消息ID，一般约定好前面几个字节是消息ID)，通过AddToQueue(EVENT\_TCP\_NETWORK\_READ,.. ,..) 数据会被加入到serverqueue线程中，调度线程根据OnQueueServiceSink第一次分发消息通过sink回调钩子到对应网络线程(网络数据读取线程：EVENT\_TCP\_NETWORK\_READ)，再通过OneEventTcpNetWorkRead线程二次分发消息，调用业务逻辑层代码，数据传输直接通过结构体转换。

注意：网络监听到数据已经读取消息ID，并做了一次封装AddToQueue 通过OnQueueServiceSink消息分发的

## 登录服务器注册到中心服务器过程:

中心服务器

IP: m\_szCenterServerAddr

端口号: PORT\_CENTER\_SERVER

连接函数：OnAttemperEngineStart()

连接成功后：PostTCPSocketConnectedEvent --> EVENT\_TCP\_SOCKET\_CONNECT消息

紧接着登录服务会发送

MDM\_CS\_SERVER\_LIST //获取列表

IDI\_UPDATE\_SERVER\_LIST //更新列表

此时中心服务器会通过OnSocketMainServerList()将消息发送过来

登录服务器会收到中心服务器：MDM\_CS\_SERVER\_LIST SUB\_CS\_LIST\_INFO 消息

收到的列表信息将保存到m\_ServerList中

## 用户注册到登录服务器过程

消息ID ： 主消息MDM\_GP\_LOGON 子消息SUB\_GP\_LOGON\_ACCOUNTS

协议结构体： CMD\_GP\_LogonByAccounts

用户登录通过账号密码分发到函数OnSocketMainLogon()处理

1.校验版本信息

2.发送DBR\_GP\_LOGON\_BY\_ACCOUNTS到数据库查询

3.数据库线程处理函数OnRequestLogon()

4.数据库通过SPLogonByAccounts() 调用sql存储过程(GSP\_GP\_EfficacyAccounts)校验

5.OnEventDataBase() 发送 DBR\_GP\_LOGON\_SUCCESS

-->OnDBLogonSuccess()



1. 登录服务器将关闭网络连接

## 客户端登录成功流程

客户端连接登录服务器

客户端收到登录服务器消息

通过OnSocketMainLogon 处理SUB\_GP\_LOGON\_FINISH

注意：客户端并没有连接中心服务器，充值通过http网页请求返回到客户端信息

## 游戏服务器业务逻辑

游戏服务器主要是加载dll模块，读取参数交给dll模块

## 广播服务器（个人建议，很有必要）

广播数据，用于实时发送到客户端，也可用于充值及时反馈到客户端

## 游戏服务器模块基本逻辑