

Erlang Game 实践

环境搭建

windows 10

erlang otp win64_24.1

rebar 3.17.0+build.5087.ref8be7c3d2 on Erlang/OTP 24 Erts 12.1

Intelij IDEA 2019.3.1

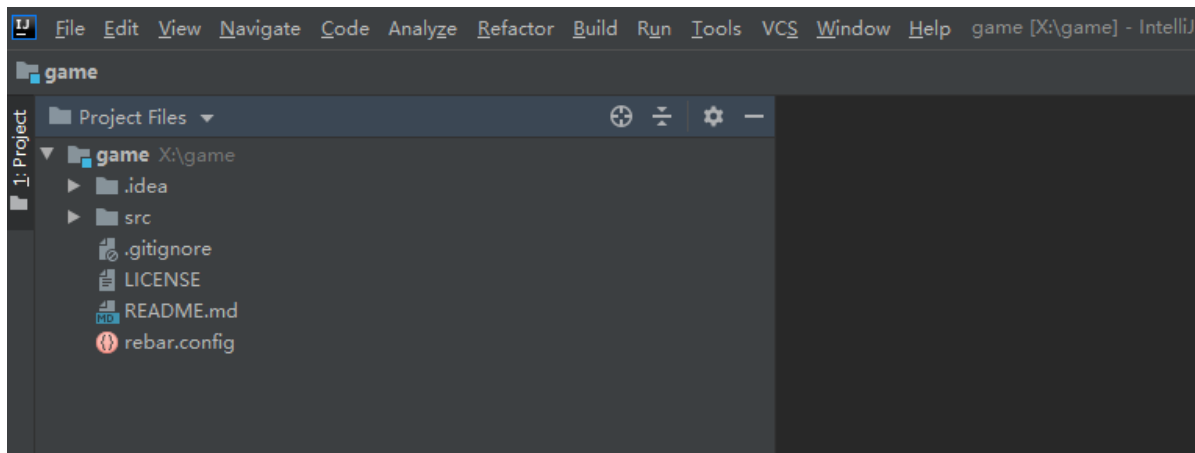
项目创建

1.rebar3 new app game

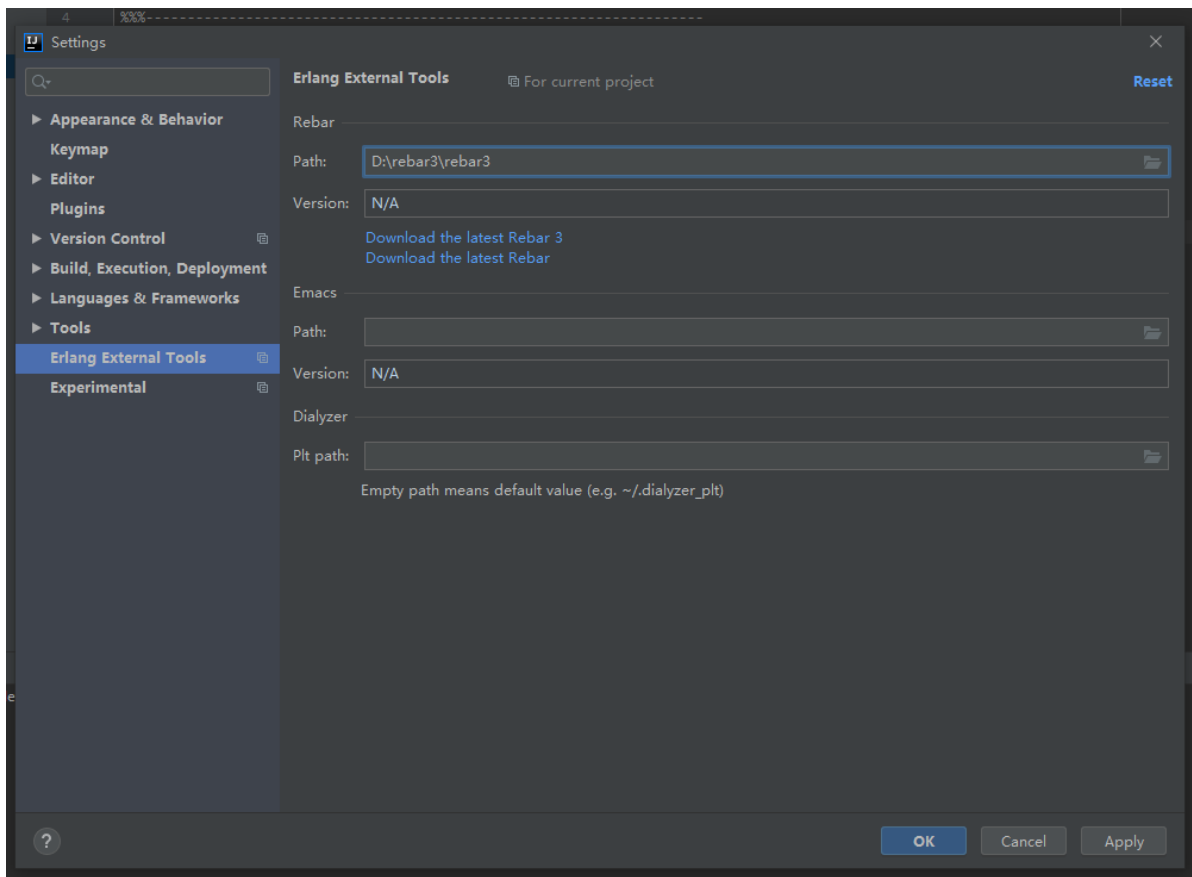
并且对rebar3/rebar.config加上{plugins, [rebar3_auto]}.

用于后面载入第三方包或者插件使用

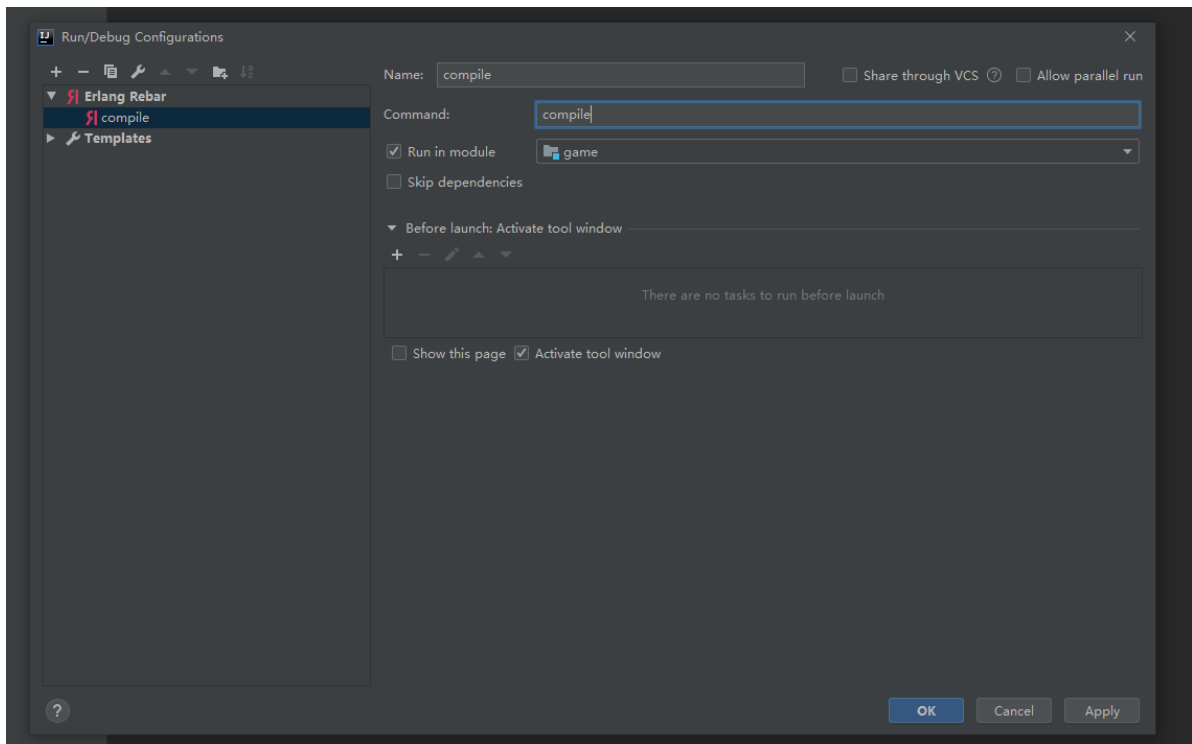
2.使用IDEA 打开game项目



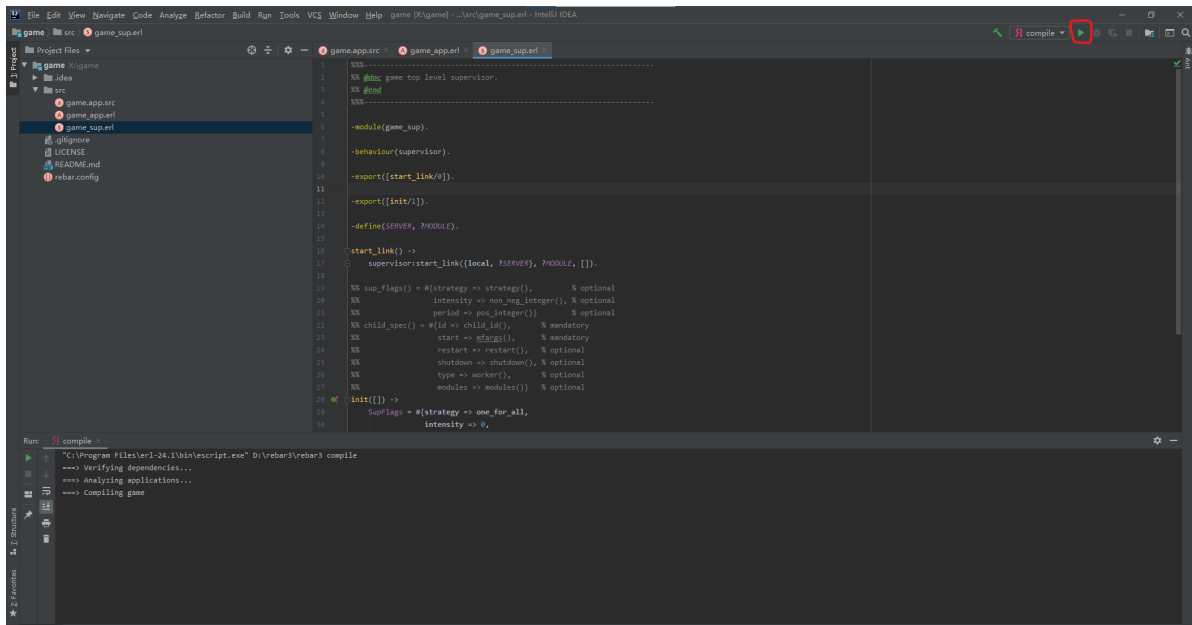
3.配置rebar3路径



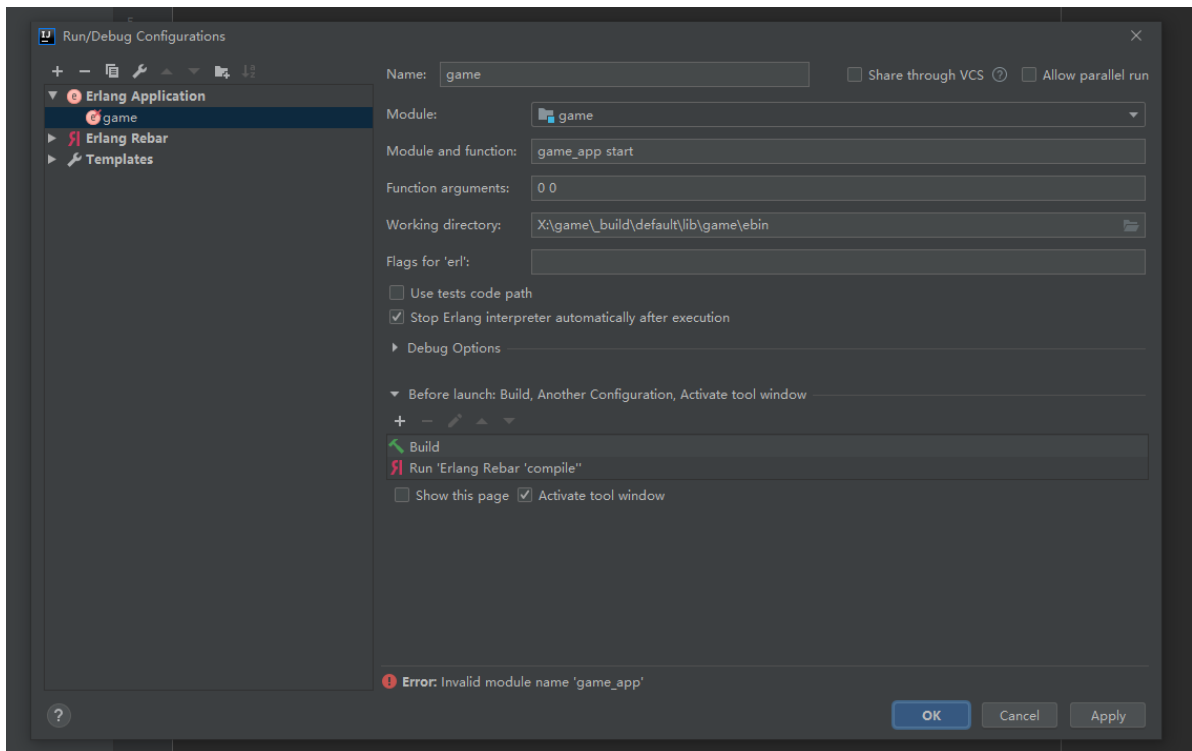
4.配置IDEA的编译环境及运行环境



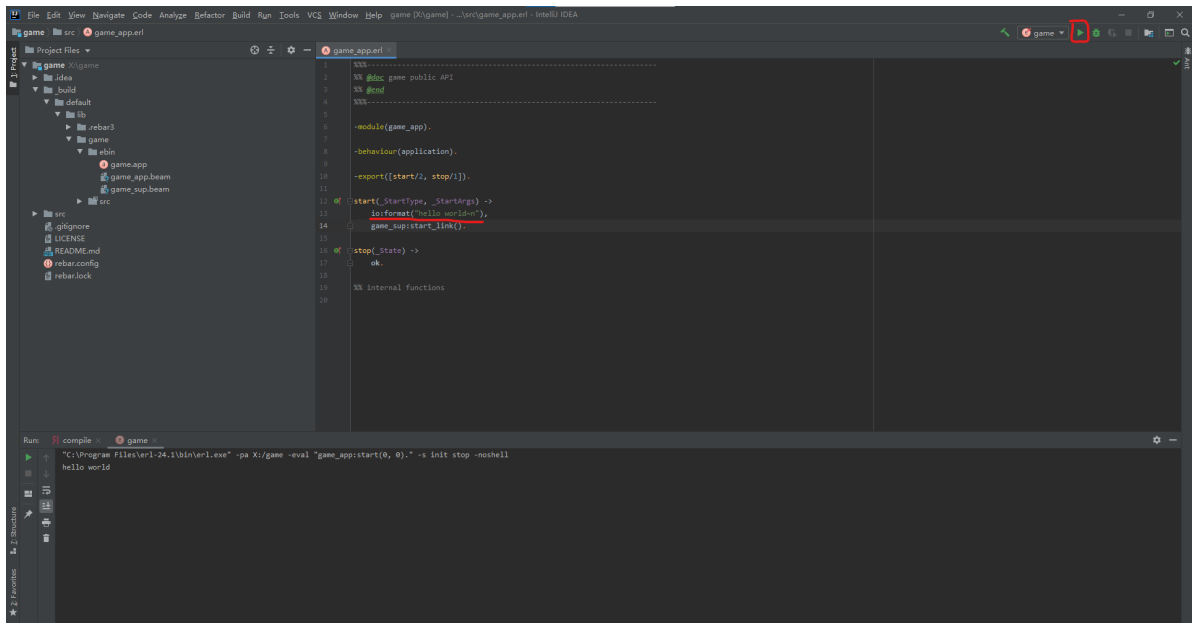
5.执行编译



6.设置IDEA运行应用



7.新增hello world打印并运行



项目erl调试

1、然后在控制台环境下运行.app打包文件

每次IntelliJ IDEA进行编译后，都会在_build目录下建立出新.app文件，想要使用服务器运行方式可以使用cmd命令行方式来运行，首先进入到指定目录，运行erlang shell环境，并且使用application:start来运行app文件

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe - erl  
X:\game\_build\default\lib\game\ebin>erl  
Eshell V12.1 (abort with ^G)  
1> application:start(game).  
ok  
2>
```

如果想正常释放.app模块，则可以使用application:stop来停止，如果想彻底退出shell环境，可以使用init:stop停止

```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe  
X:\game\_build\default\lib\game\ebin>erl  
Eshell V12.1 (abort with ^G)  
1> application:start(game).  
ok  
2> application:stop(game).  
=INFO REPORT==== 5-Dec-2021::14:40:42.176000 ===  
    application: game  
    exited: stopped  
    type: temporary  
ok  
3> init:stop().  
ok  
4>  
X:\game\_build\default\lib\game\ebin>
```

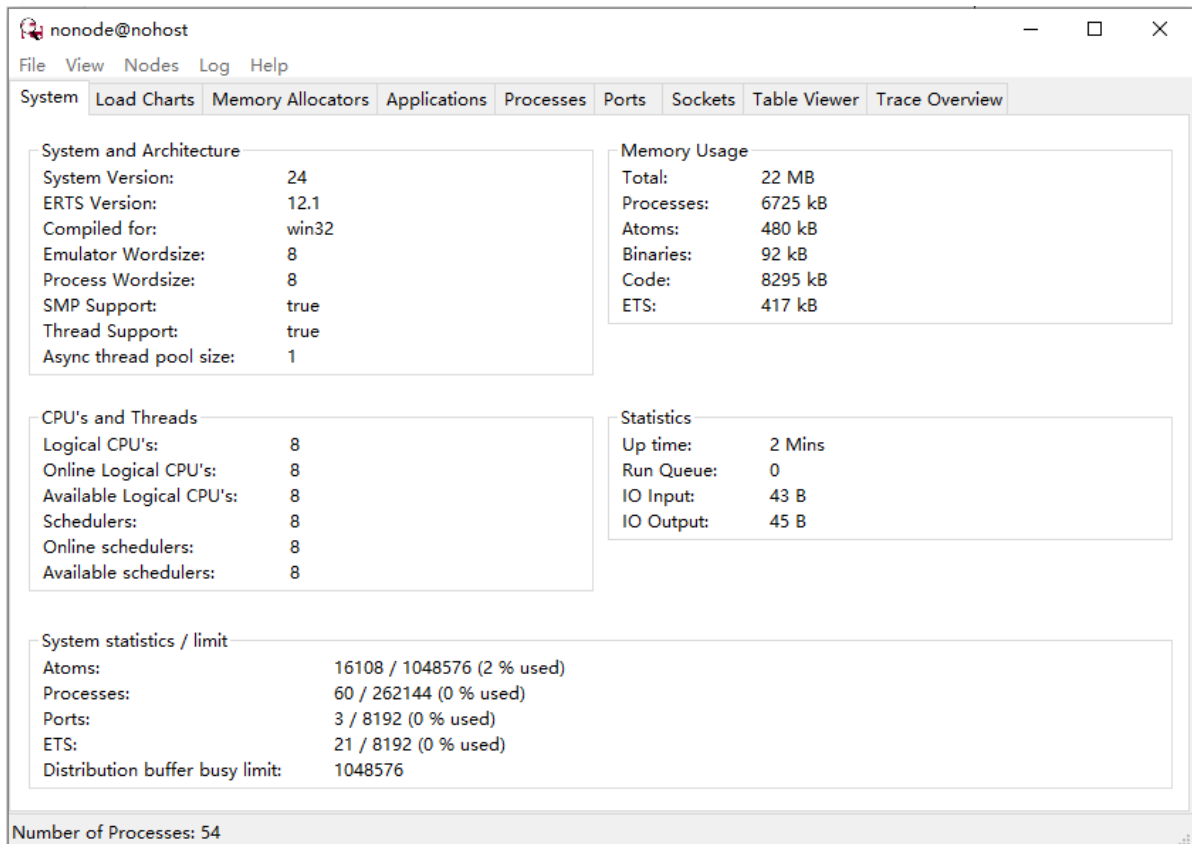
2、如何查看shell环境下应用程序监视器

在erl17前使用appmon:start启动，erl17之后使用observer:start，就可以查看以下窗口

```

X:\game\_build\default\lib\game\ebin>erl
Eshell V12.1 (abort with ^G)
1> application:start(game).
ok
2> observer:start().
ok
3>

```



3、escript运行脚本文件

新建test.erl文件，并且实现main/1函数即可，在控制台可以使用escript运行.erl文件即可运行

```

1
2  main(_) ->
3      io:format("hello world").
4

```

```

C:\Users\Lron\Desktop\game_client_test>escript test.erl
hello world

```