状态服务器部署使用说明

一、数据库部署说明. SQLServer 数据库顺序执行 Database/ ServerState.sql、脚本修改.sql 脚本 二、服务器部署说明 1、配置 1.0.0.7_C#_关云长/ config.xml 文件 <?xml version="1.0" encoding="gb2312"?> <ServerConfig> <HostServer> <IPAddress>172.19.10.85</IPAddress>//状态服部署的服务器 IP <Port>5050</Port>//状态服务器监听的端口,不和其他冲突即可 </HostServer> <DBServer> <DBID>1001</DBID> <IPAddress>192.168.1.120</IPAddress>//数据库 IP <Port>1433</Port> <DBName>ServerState</DBName>//数据库库名 <LoginUser>xcy</LoginUser>//数据库登陆用户名 <Password>xcy</Password>//数据库用户登陆密码 <PoolSize>10</PoolSize>//数据库线程池大小 </DBServer> <Game> <GameID>40</GameID>//游戏 ID </Game> <CacheUpdateTime>20000</CacheUpdateTime>//从数据库缓存数据间隔时间 (单位秒) <DealThreadNum>50</DealThreadNum>//服务器处理请求线程数 <AutoRecommend>1</AutoRecommend>//是否开启自动轮询推荐功能 </ServerConfig> 2、执行 1.0.0.7_C#_关云长/ServerStateProvider.exe 三、客户端使用说明 1、配置: 客户端 1.0.0.6(2014-12-1)/ 数据配置.ini //数据库配置项 [Server] Server=192.168.1.120//数据库 IP port=1434 Database=ServerState//数据库库名

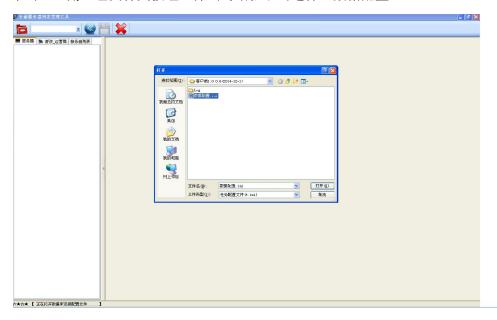
[System]

User=xcy//数据库登陆用户名 Pswd=xcy//数据库用户登陆密码 //是否启用记录服务器在线人数[1: 启用/0: 不启用] lsRecordOnlineNum = 1//不用改实际上没用到

//记录服务器在线人数时间间隔[单位: 秒] RecordOnlineNumInternal = 30//不用改实际上没用到

//与服务器 Nxwatch 断开连接,自动重新连接的时间间隔秒数[单位: 秒] AutoConnTimeInternal=5//不用改实际上没用到

- 2、双击打开:客户端 1.0.0.6(2014-12-1)/ ServerConfigTool.exe
- 3、单击左上角红色文件夹按钮,弹出对话框双击选择:数据配置.ini



4、回到主界面后,单击选择按钮:游戏_运营商,右键游戏列表和运营商列表添加游 戏和运营商。



- 5、配置游戏和运营商(弹出的界面有各个字段的说明),注意如果此游戏需要配置多个 IP 白名单,注意用分号隔开: 172.19.10.72;172.19.10.85。配置完点保存按钮。
- 6、单击:服务器选项,并选择下拉列表中选择需要配置的游戏。右键运营商添加服务器。



7、配置服务器并保存。



8、如果需要修改已经添加了的服务器,选择需要的服务器,在右边显示的信息直接修 改后保存即可。



四、说明注意项

1、说明:

游戏服务器不与状态服务器交互,运营客户端也不与状态服务器交互,只有游戏客户端直接与状态服务器交互。

运营客户端直接操作数据库,状态服务器读取数据库,缓存数据给请求的游戏客户端。

白名单功能需要先在游戏列表配置 IP, 然后对应的服务器开启白名单,并且需要将此服务器设置成未开启状态。

游戏客户端的配置文件需要配置对应部署的服务器 IP,端口以及添加的运营商

2、注意:

- 1、最好开启压力均衡的 nginx。
- 2、对状态服开启进程守护。
- 3、做备份操作。比如熊猫是在更新器配置一份状态服列表数据: server_list.ini;关 云 长 是 从 状 态 服 获 取 数 据 失 败 后 , 从 游 戏 服 务 器 获 取/gyc/Snail/ServerListConfig.xml
- 4、关云长的客户端工具稍微有点优化,配置修改为连接串,开启不需点击选择配置文件。服务器配置增加是否开启自动轮询推荐功能。1: 开启 0: 不开启