

CS2 AiPN GetServerInfo 详解

Charlie
2019.12.19

GetServerInfo

- CS2 AiPN: 一款集AI智能,云存服务以及图像推送服务之多功能综合平台
- 为了确保平台服务的效率以及即时性, AiPN 采用全球多点部署的分布式服务器架构
- 因此, AiPN 采用统一的服务器地址获取方法: GetServerInfo
- GetServerInfo 中的 ServerInfo 指 SPSSInfo 以及 3CSInfo (不排除未来还会有其他种类的 ServerInfo)

GetServerInfo的执行时机

A. 设备:

1. 在以下情况下必须执行GetServerInfo或重新执行GetServerInfo

- 设备出厂或恢复出厂设置的之后的第一次联网成功
- 距离上次成功执行GetServerInfo的时间已经超过24Hr
- 如设备因缺少 Flash等固态内存而无法保存ServerInfo, 则在每次上电联网的后执行GetServerInfo, 尔后每24Hr 重新执行一次

2. 在服务套餐有变化的情况下, 设备必须更新ServerInfo

- 服务套餐有变化通常是客户端执行了套餐购买或者取消等操作
- 当有套餐变化的时候, App或者用户管理后台会取得新的ServerInfo (套餐购买的ACApply.php 的返回里面有新的ServerInfo)
- App 或用户管理后台必须在套餐更换(购买/取消/变换等等)完成之后, 将新的ServerInfo 给到设备 (可以透过P2P 连线)

3. 设备取得ServerInfo应该立即保存在 Flash 中, 非上述 1,2 情况则使用已保存的ServerInfo.

GetServerInfo的执行时机

B. 客户端(App):

1.在以下情况下必须执行GetServerInfo或重新执行GetServerInfo

- 添加设备成功之后
- 该设备距离上次成功执行GetServerInfo的时间已经超过24HR

2.在服务套餐有变化的情况下, 需更新ServerInfo 并通知设备, (套餐购买的ACApply.php 的返回里面有新的ServerInfo)

3.取得ServerInfo应该立即保存在每个设备的设备讯息之中

4.请勿在无法与设备连线的情况下执行套餐的购买, 因为这样时候无法通知设备更新 ServerInfo.

5.ServerInfo 是每个设备都可能会不一样的, 所以必须独立操作 (保存)

GetServerInfo 的调用方法

- GetServerInfo 的调用与推送(Push), 订阅(Subscribe)等动作一样, 都是使用 **SPS_Upload()**
- 差别在, 做GetServerInfo时**SPS_Upload()**的第一个参数 **SPSInfo** 为 **NULL**
- 非GetServerInfo之目的, **SPSInfo** 不得为**NULL**, 否则会被强制当作GetServerInfo来执行
- 不同的设备可能有不同的ServerInfo (除非你很确定是一样的), 所以得单独为每个DID来调用 (**DID**是**SPS_Upload()**的第三个参数)
- 调用成功之后, 请将ServerInfo保存下来 (含时间戳), 以备未来24Hr 直接使用
- 设备推送时, 请务必使用24Hr内保存下来的ServerInfo, 否则会严重影响即时性

特别注意事项

- App 开发者需注意: ServerInfo 是每个设备单独设置管理的
- ServerInfo取得之后要连同取得的时间搓一并保存下来, 以备未来24Hr直接使用
- 注意 SPS_Upload() 返回值仅为与SPS服务器之间的通讯结果:
 - ERROR_SPS_NoError 代表与 SPS服务器之间的通讯正常结束了
 - 若SPS_Upload() 返回其他错误, 可在 SPS_API.h 中查找错误定义, 或咨询尚云 FAE。
 - 实际动作的执行结果还需要检查 PostResultBuf 中的 RET 及 Desc 回应说明