

Introducing Skynet

分享者 : mingchaoyan@gmail.com

Who am I ?

- Erlang, PHP / 《明朝这些年》 / SLG / 播放回合制
- Erlang / C++, Lua, Cocos2d / 《全萌猎人》 / 卡牌RPG / 即时微操
- Erlang / C#, Lua, Unity, uLua / 《勇者联盟》 / 3D卡牌RPG / 技能插入式回合
- JavaScript (CoffeeScript) , Node.js / 《谁是卧底OL》 / 休闲
- Ruby, RoR / 《聚会玩平台管理系统》 / Web
- C# , Unity / C, Lua, Skynet / 《消消果缤纷》 / 三消 / 弱联网
- C, lua, Skynet / 《针锋相对》 / 飞行类 / 强联网 同步

大綫

- 游戏服务器概述
- Actor 并发模型概述
- Skynet 概述
- 一个Demo
- 推荐
- Q / A

- 游戏服务器概述

大綱

游戏服务器概述

- 物理上，表现为一或多台主机
- 逻辑上，向客户端暴露一组 host:port 二元组，接受客户端连接
- 和客户端联系，客户端与服务端借助 网络 传递消息，消息按一定的
协议 序列化与反序列化，

大綱

- 游戏服务器概述
- Actor 并发模型概述

Actor 并发模型概述

- "The Free Lunch Is Over" - Herb Sutter, 2005
 - 得不到更高的主频
 - 获得了更多的核心
 - 现成主流语言并没有准备好迎接这次革新
- 2006 年国内 Erlang 开始发声

Actor 并发模型概述（二）

- 一切都是 Actor
- 不共享状态 / 通过消息
- 并行

大綫

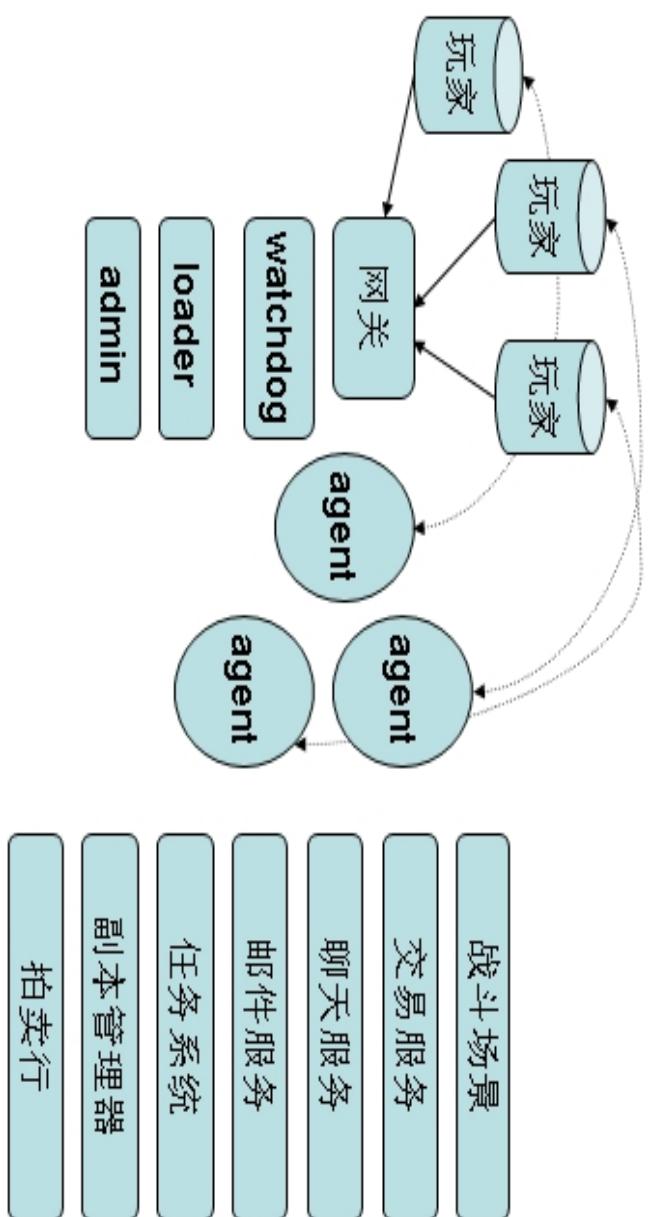
- 游戏服务器概述
- Actor 并发模型概述
- Skynet 概述

Skynet 概述

- 2012年 云网 C + Lua
- Actor->Lua VM

SkyNet 概述 (二)

MMORPG



大纲

- 游戏服务器概述
- Actor 并发模型概述
- Skynet 概述
- → Demo

→ Demo

`./skynet example/config`

大綱

- 游戏服务器概述
- Actor 并发模型概述
- Skynet 概述
- 一个Demo
- 推荐
- Q / A

推荐

Programming in Lua

Fourth edition

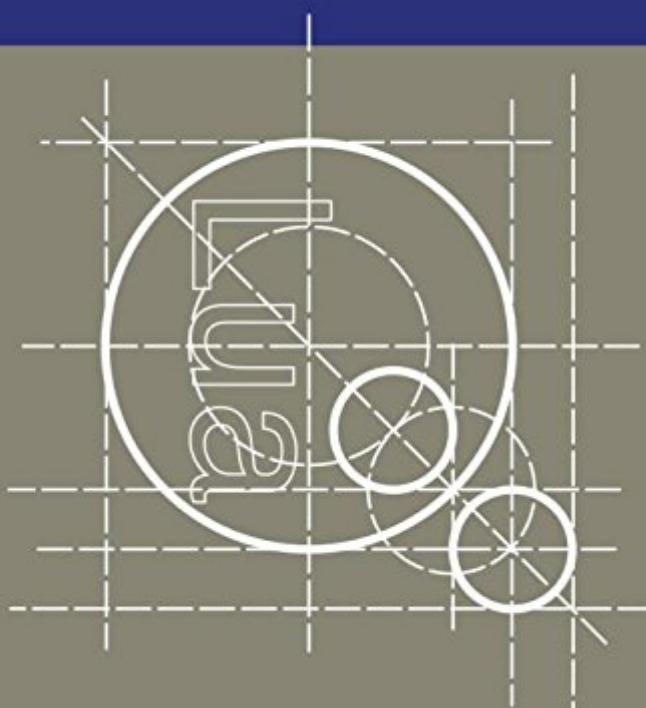
The
Pragmatic
Programmers

Seven Concurrency Models in Seven Weeks
When Threads Unravel

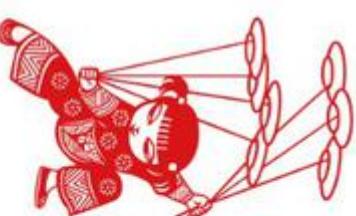
七周七并发模型

借助Java、Go等多种语言的特长，
深度剖析所有主流并发编程模型

TUING 圈灵解密设计丛书



Roberto Ierusalimschy
Lua.org



中国工信出版集团 人民邮电出版社
POST & TELECOM PRESS

大綱

- 游戏服务器概述
- Actor 并发模型概述
- Skynet 概述
- 一个Demo
- 推荐
- Q / A

Q / A

謝謝！