

Erlang in Gameserver

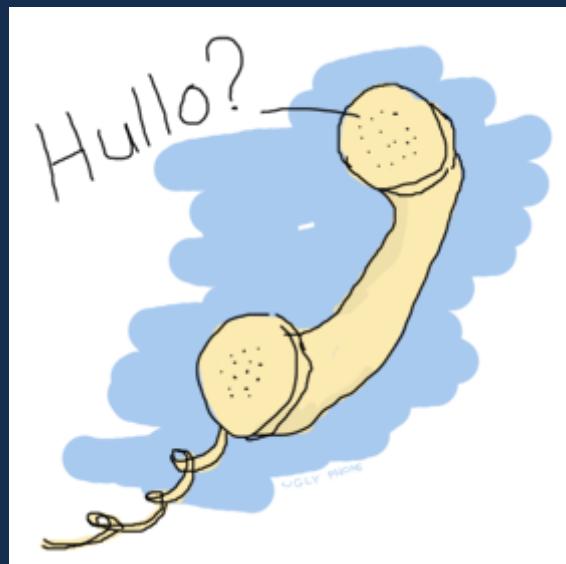
分享者：mingchaoyan

大纲

- OTP
 - OTP 概念
 - OTP 设计原则
- Erlang 遇到游戏开发
 - 国内 Erlang 游戏开发历史
 - 核心组件
 - 支持组件

OTP 概念

- Open Telecom Platform: A branding attempt before Ericsson released Erlang/OTP as open source



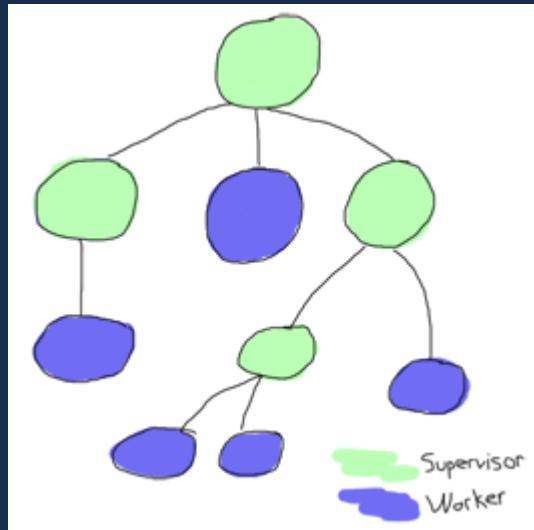
—— from 《Learn You Some Erlang》

OTP 概念 (续)

- OTP is a collection of useful middleware, libraries, and tools written in Erlang programming language

OTP 设计原则

- 监控树，worker, supervisor



— from 《Learn You Some Erlang》

OTP 设计原则（续）

- 行为 (Behaviours)
- Behaviours are formalizations of these common patterns.
- 让最优秀的程序员写最抽象的部分

OTP 设计原则（续）

- gen_server
- gen_statem (gen_fsm)
- gen_event
- supervisor

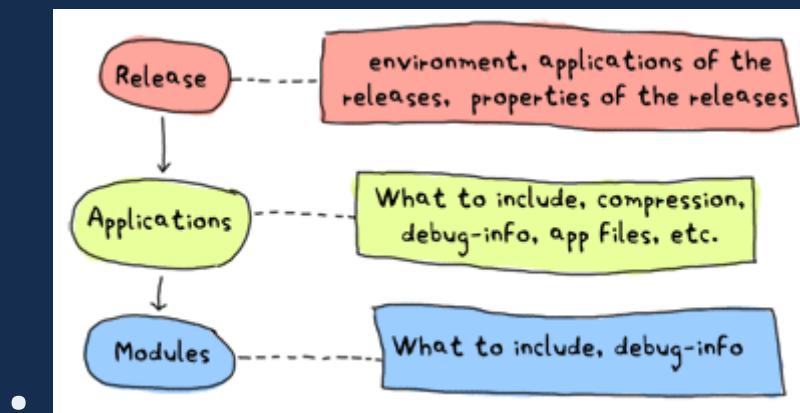
OTP 设计原则（续）

- Application
 - Kernel - Functionnality necessary to run Erlang
 - STDLIB - Erlang standard libraries

OTP 设计原则（续）

- Release
 - A release is a complete system made out from a subset of Erlang/OTP applications and a set of user-specific applications

OTP 设计原则 (续)



OTP 设计原则（续）

- 错误处理
 - Let some other process do the error recovery.
 - If you can't do what you want to do, die.
 - Let it crash.
 - Do not program defensively.

OTP 设计原则（续）

```
f(load) -> 1;  
f(store) -> 2.
```

```
f(load) -> 1;  
f(store) -> 2;  
f(X) -> ????
```

- 防御式代码破坏了代码的纯洁性
- 防御式代码的诊断信息未必比编译器自动提供的诊断信息好

Erlang 应用于游戏开发的历史

- 始于广州页游
- 现在 广州游戏圈 (4399, Forgame等)
- 巨人, 莉莉丝等

核心组件

- 网络
 - rabbitmq
- 缓存
 - 基于ETS的Cache/Buffer系统
 - Redis
- 数据库
 - MySQL, 以emysql做驱动
 - Mongo

核心组件（续）

- 日志
 - lager
- Web
 - Cowboy (star 3534)
 - MochiWeb (star 1418)

支持组件

- 第三方包源
 - GitHub
 - Hex
- 构建 {:&.moveIn}
 - rebar3 (star 507) / rebar (star 897) 规范了Erlang开发
 - erlang.mk (star 403)

支持组件（续）

- 监控
 - etop / entop
 - observer:start
- 测试
 - eunit
 - common test
 - Meck

大纲 (小结)

- Introducing Erlang
 - 语言层面
- Erlang in GameServer
 - OTP
 - Erlang 遇到游戏开发

Q / A

谢谢！