

13 commits

1 branch

0 releases

1 contributor

Branch: master

New pull request

Create new file

Upload files

Find file

Clone or download

mopack update

Latest commit cee9875 6 minutes ago

HW1	update	12 minutes ago
Images	update	42 minutes ago
docs	update	6 minutes ago
README.md	update	6 minutes ago

README.md

聊天程式實作 (Golang & Cocos Creator)

實作一：

- 此實作試圖透過Golang語言，使用內建的HTTP1.1協定，以瀏覽器為客戶端發送HTTP請求，而Go的Server會透過多工復用器(Multiplexer, Mux)，分配至請求相應的Handler函數，Handler會向PostgreSQL的資料庫存取相應資料後，將HTML樣板渲染後回應至客戶端桌面。
- 此實作功能包括：建立帳號、驗證帳密正確性、登入/登出、建立新聊天群、在特定聊天群回應會話(登入模式限定)。

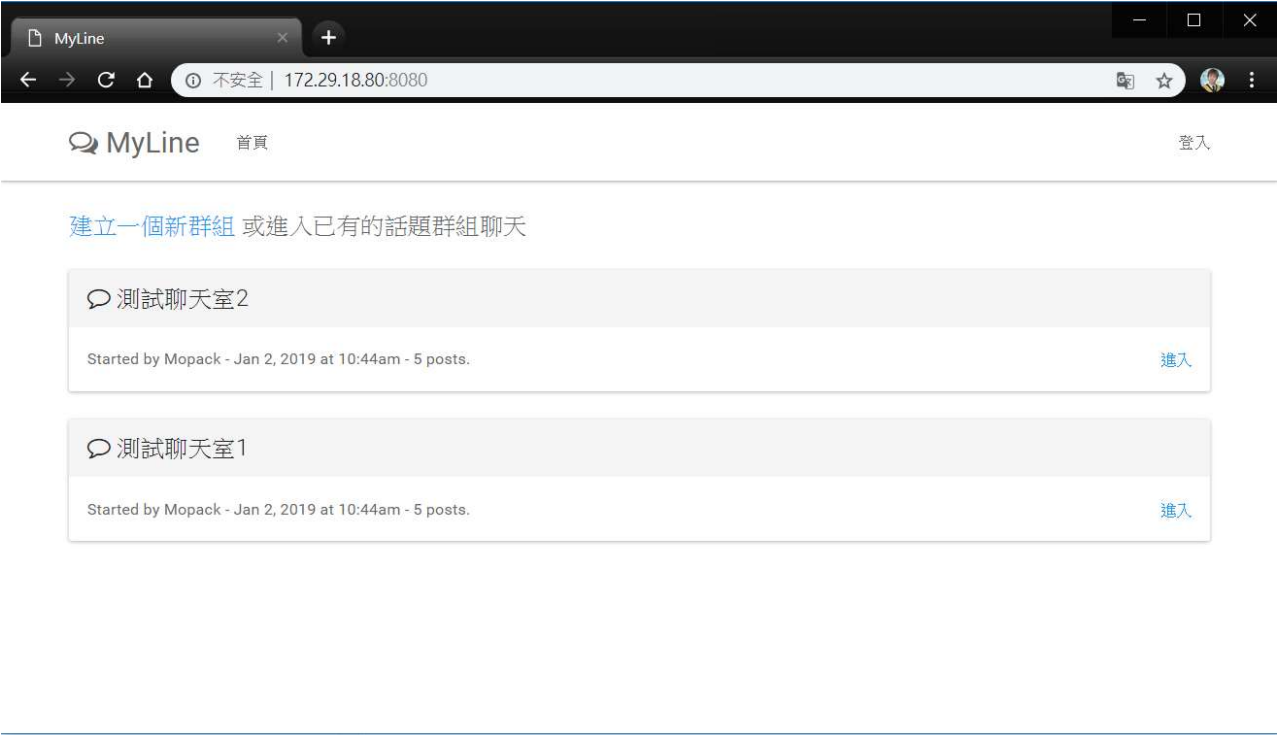
實作二：

- 此實作將前作鑲嵌至一個Cocos遊戲中，前作將在這遊戲中分成登入/登出介面，以及聊天室 介面。此遊戲包括多國語言設定(簡體、繁體、英文)，且能夠於Windows桌面、網頁、手機網頁以及Android手機上運行。

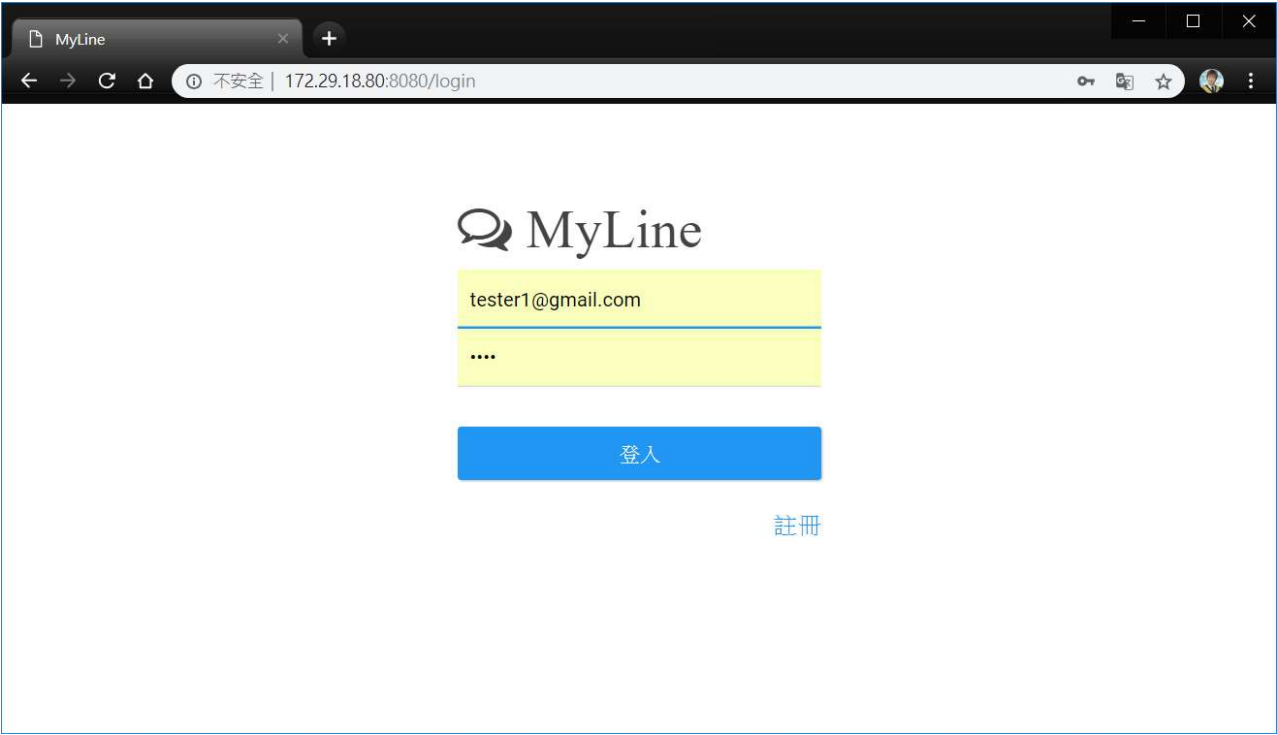
成果展示

實作一：

- 首頁：



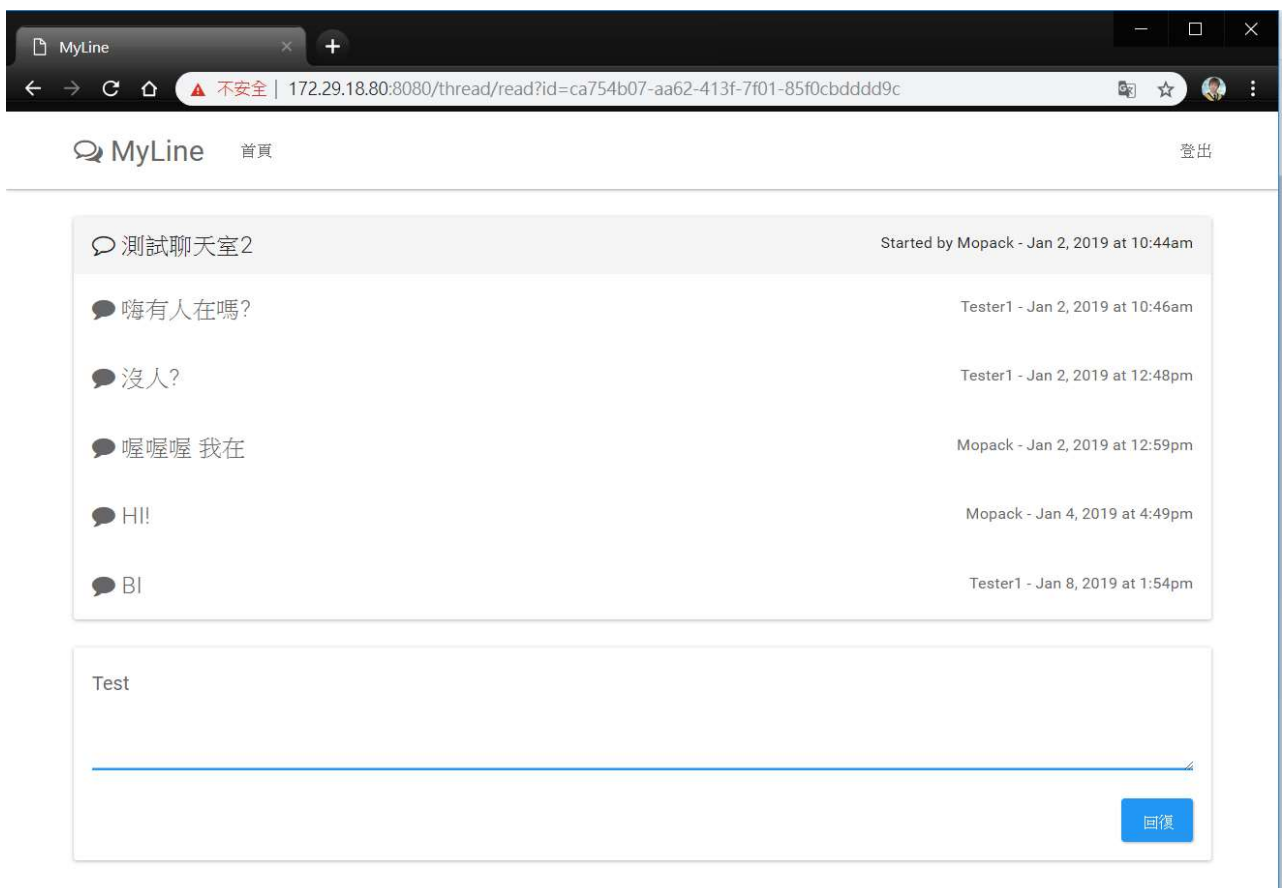
- 登入：



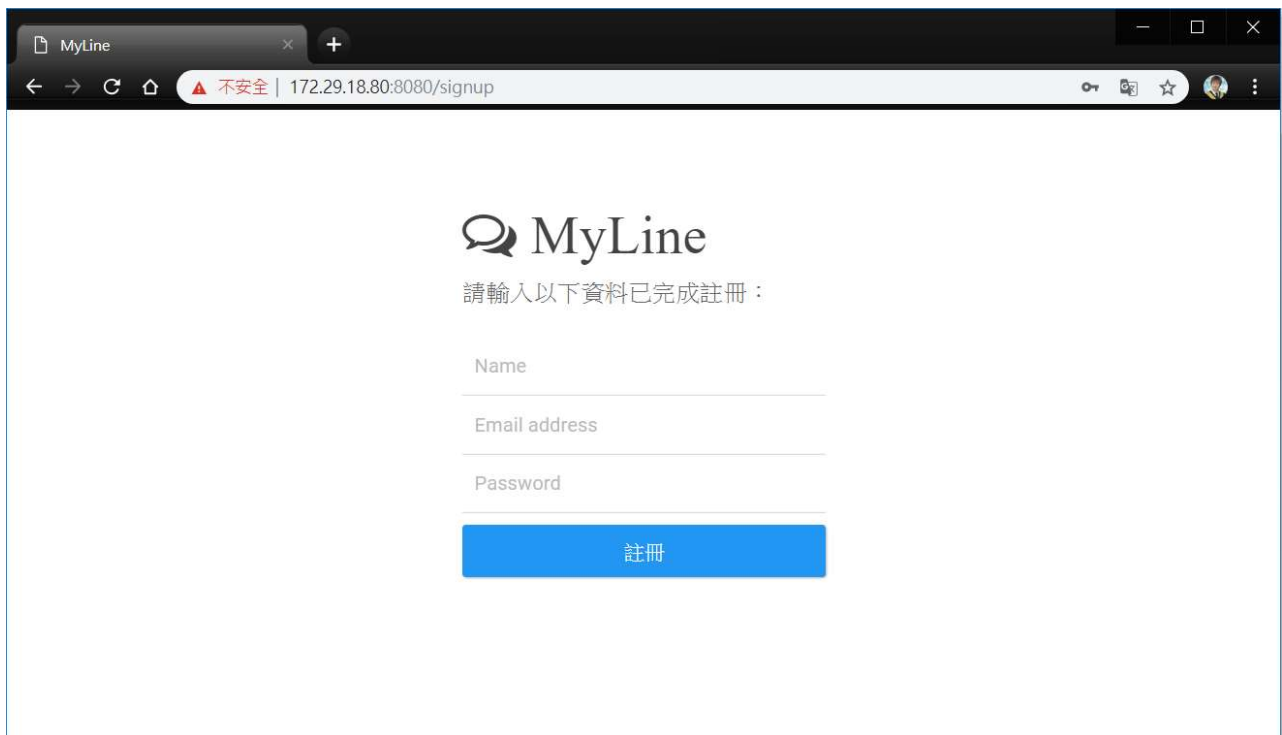
- 建立新聊天群：



- 發送回應：

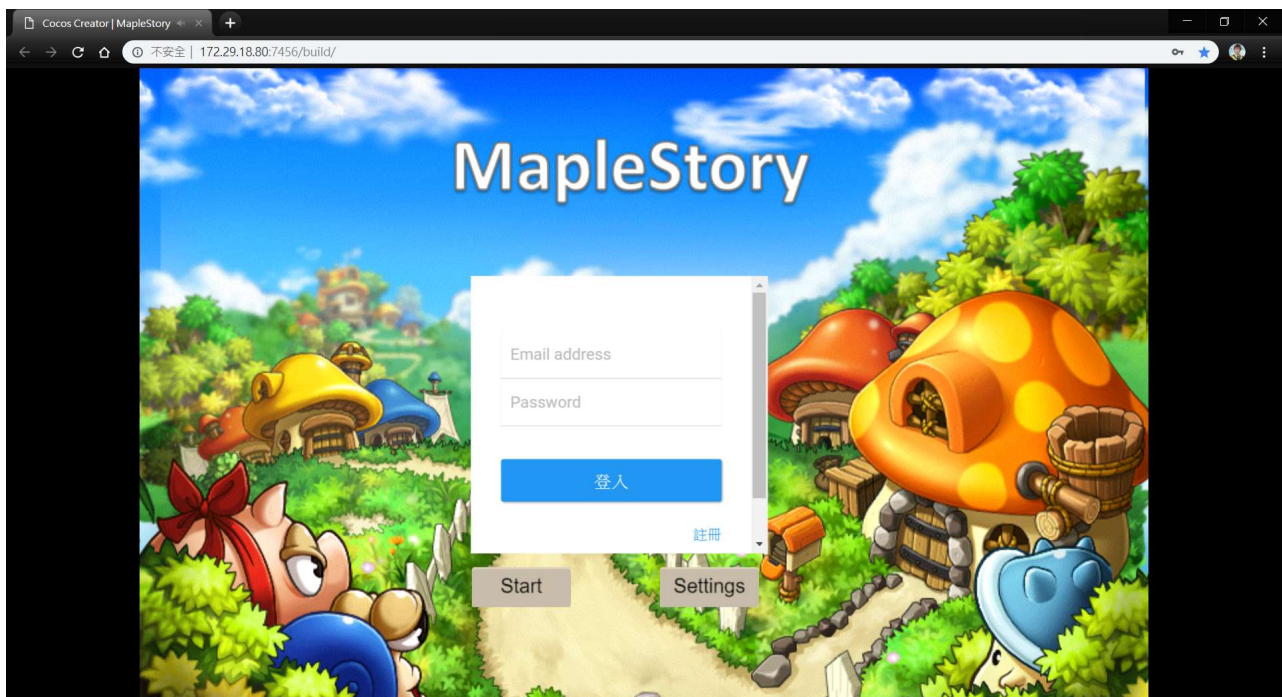


- 建立新帳號：



實作二：

- 登入場景：



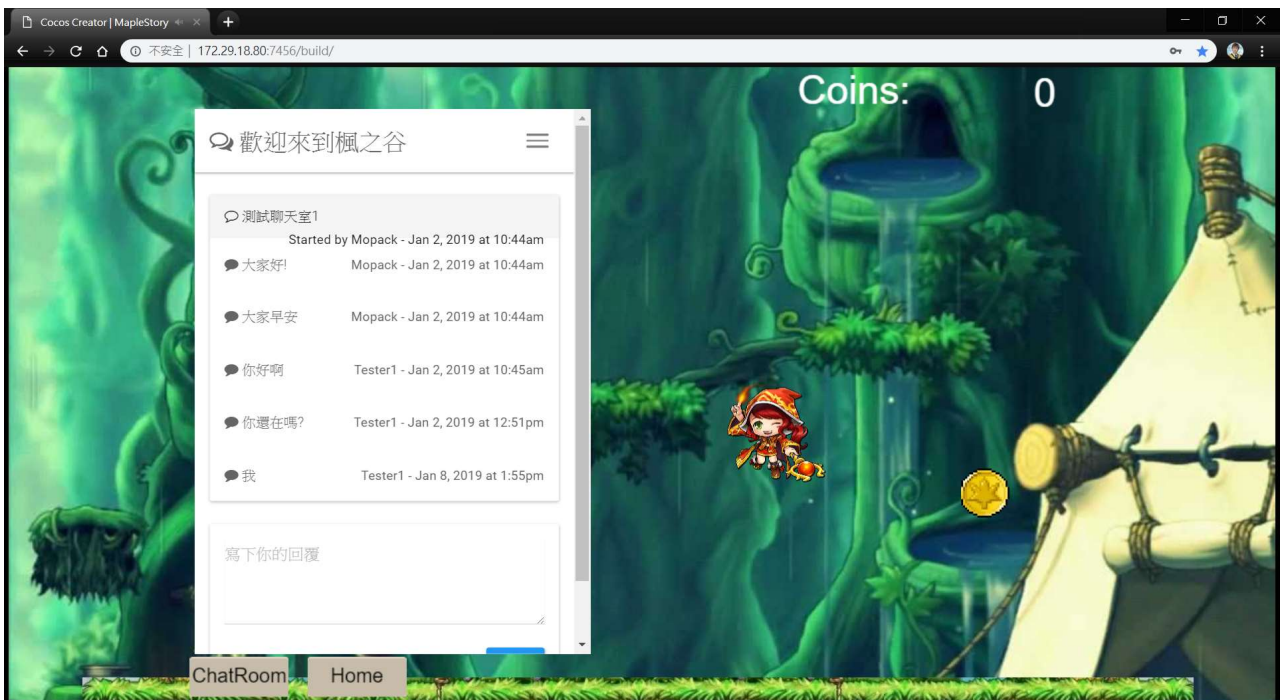
- 登入完成：



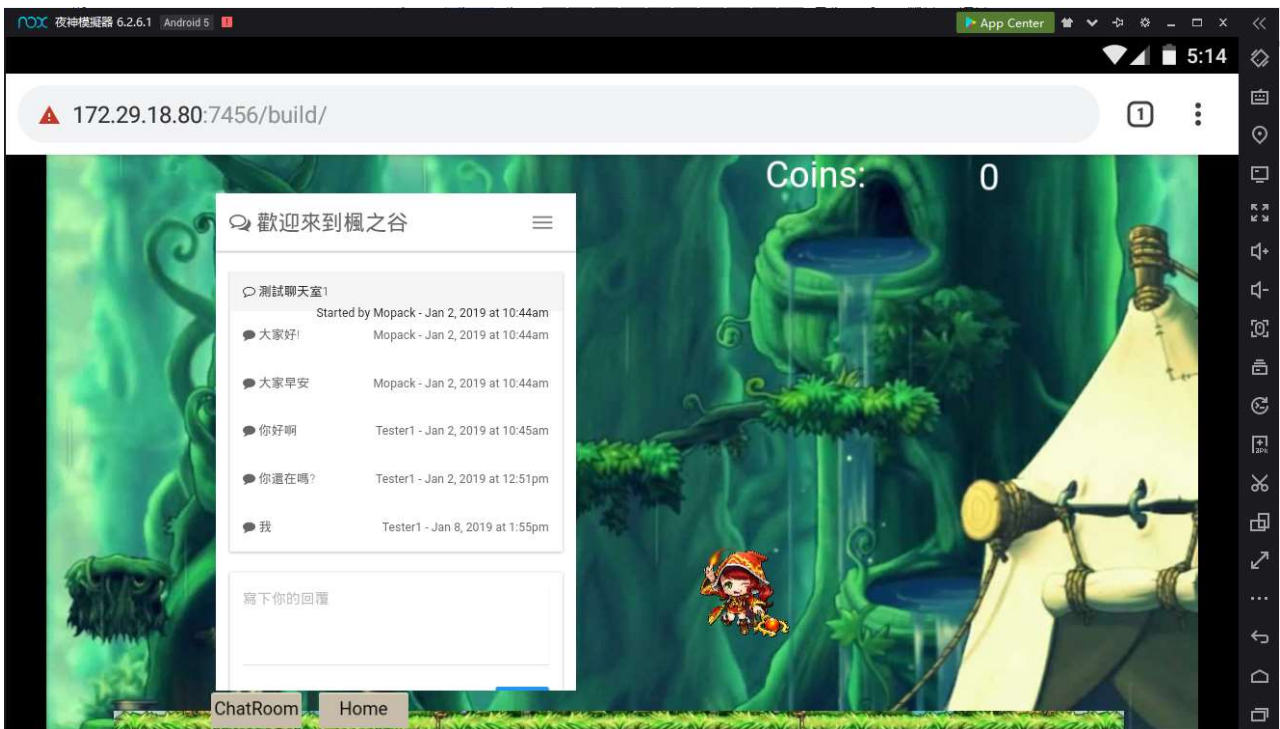
- 多國語言設定場景：



- 魔法森林(聊天室)場景：



- 手機Web展示：



- 手機Android(.apk) 展示 (WebView無法顯示)：

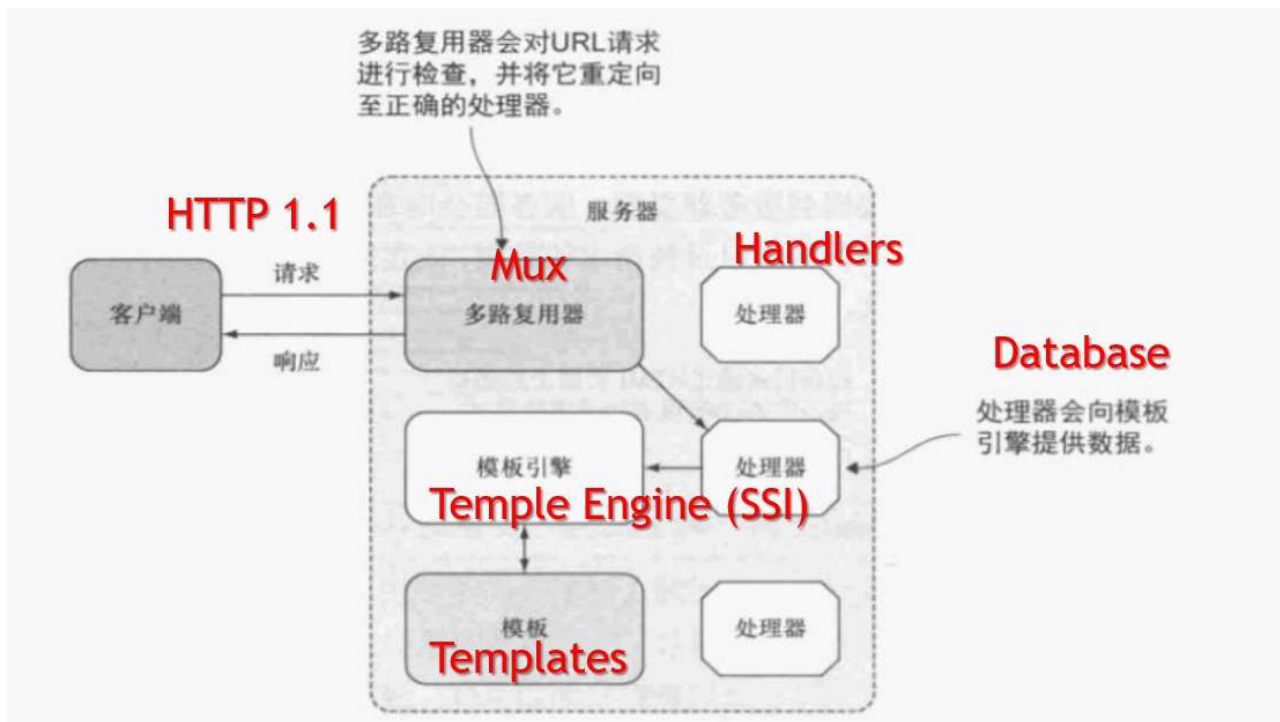


- Win32(.exe) 展示 (WebView無法顯示) :



架構

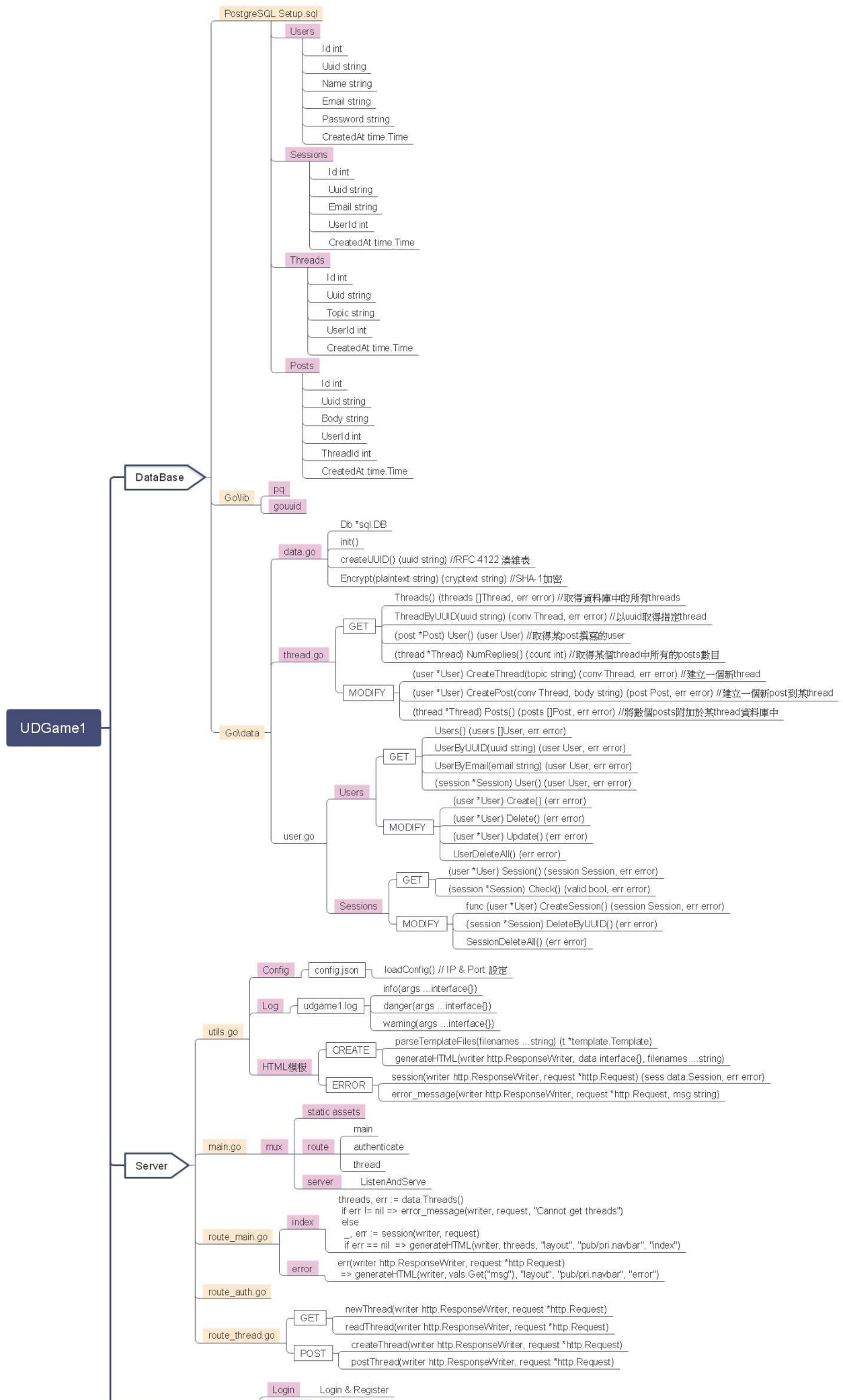
網頁架構：

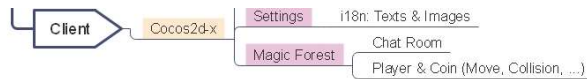


- 使用者發送Request要求給Mux，Mux分析後將交給相符的Handler函數，Handler會向PostgreSQL的資料庫存取相應資料後，將HTML樣板渲染後回應至客戶端桌面。
- Go內建的Mux本身就是以goroutine高併發編寫，符合課程要求。設置Handle函數設定給Mux，之後交由http.Server接聽(Listen)即可。

程式架構：

- 由DBSetting\Setup DB+Git.bat設定，PostgreSQL的資料庫和Git的pq擴充
- 資料庫包括四張表格：使用者users, 會話sessions, 協程(聊天群)threads, 發文posts
- data中的Go程式負責存取PostgreSQL資料庫的函數
- 後端方面，utils放置工具、main設定mux和server、其他route檔案實現各式Handle
- 腦圖(ChatRoomProgram\docs\ProjectModel.emmx)：





錯誤Log

- No toolchains found in the NDK toolchains folder for ABI with prefix: mips64el

=> 從Unity複製mips64el-linux-android-4.9資料夾到android-ndk-r18b\toolchains\之中

- Android NDK: APP_STL gnuStl_shared is no longer supported. Please switch to either c++_static or c++_shared.
C:\Cocos\MyGame\build\jsb-link\frameworks\runtime-src\proj.android-studio\app\jni APP_STL := gnuStl_static

Android NDK: Invalid NDK_TOOLCHAIN_VERSION value: 4.9. GCC is no longer supported Android NDK GCC => Clang

=> 改裝android-ndk-r18

- cocos2D-x python 在 UTF-8 與 Big5 衝突

=> 目前尚無解

- 詳見 .\docs\Error Log.txt

多國語言實踐

- 使用i18n插件實踐Local Label和Local Image

Cocos控制項

- Scene
- Button – Click
- Label
- ToggleGroup
- WebView
- Prefabs, Random Instances
- Character Actions
- Audio – Background Music & Effect Sounds

後續展望

- 嘗試使用HTTP GET/POST連接JavaScript和Go
- 使Win32, Android-apk 連接上 Server
- Cocos2D 繼續設計、模擬楓之谷