SJ服务端架构概述

1.主要是单进程单线程

2.GateServer，监听客户端的连接，业务分流

3.gameserver，连接到gateserver，主要处理游戏的逻辑，大部分的系统功能都在gameserver实现；

4.warserver，处理战斗逻辑，可以多开，连接到gamesever，同时也连接到gateserver，直接发包给gateserve再转发到客户端。

5.kuafuserver，处理各种跨服玩法，并存储一些相关功能数据，比如跨服公会。

6.proxyserver，代理服，负责各个gameserver之间的通讯数据转发。

7.dbserver，数据服，连接到mysql，gameserver的存盘数据发给dbserver，再有dbserver存到mysql，查询数据同理。

8.AOIserver，负责场景广播同步，连接到gateserver和gateserver。

9.排行榜服，好友服，聊天服等功能服务器。

Client

Client

Client

Gateserver

Proxy

GameServer

War

War

AOI

MySQL

DBServer

GameServer

Gateserver

Client

Client