目 录

8.单例通讯模式开发及注意事项2			
	8.1	概述	
	8.2	通讯机制说明	2
	8.3	设备驱动开发注意事项	2
	8.4	宿主程序服务实例配置注意事项	3
	8.5	单例模式运行效果	4

官方网站: http://www.bmpj.net

8.单例通讯模式开发及注意事项

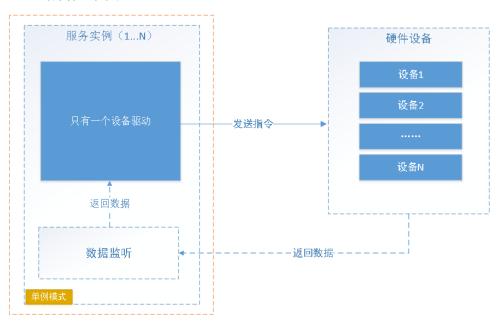
8.1 概述

单例通讯模式只适用于网络通讯,并且只能增加一个"设备驱动",这里"设备驱动"是逻辑概念,代表了所有设备或传感器,也就是说所有接到的数据全部分发给这个"设备驱动"。

8.2 通讯机制说明

只有网络通讯时可以使用这种控制模式。在一个服务实例内只能有一个设备驱动,相当于一个设备驱动对应着 N 多个硬件设备终端。更适合通讯的数据协议有固定的标准,以命令关键字处理不同的数据。适用于高并发的硬件终端设备主动上传数据,服务器端根据数据信息进行处理和返回相应的数据。

通讯结构如下图:



8.3 设备驱动开发注意事项

单例模式的设备驱动开发更简单,如果业务不复杂,那么只涉及到初始化参

数、实时数据、协议,以及数据的处理逻辑,更高级的应用会涉及到协议数据过滤(IReceiveFilter 接口)、数据转发(IService 接口)、数据视图展示(IGraphicsShow 接口)等,将在后续的文章中逐一进行介绍。

8.4 宿主程序服务实例配置注意事项

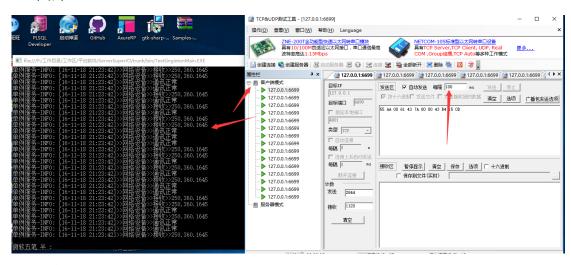
```
static void Main(string[] args)
//55 AA 00 61 43 7A 00 00 43 B4 15 0D
DeviceSingletonDriver dev1 = new DeviceSingletonDriver();
dev1. DeviceParameter. DeviceName = "网络设备";
dev1.DeviceParameter.DeviceAddr = 0;
dev1. DeviceParameter. DeviceID = "0";
dev1. DeviceDynamic. DeviceID = "0";
dev1. DeviceParameter. DeviceCode = "0";
dev1. DeviceParameter. NET. RemoteIP = "127. 0. 0. 1";
dev1.DeviceParameter.NET.RemotePort = 9600;
dev1.CommunicateType = CommunicateType.NET;
dev1. Initialize ("0");
IServer server = new ServerManager().CreateServer(new ServerConfig()
    ServerName = "单例服务",
    NetReceiveBufferSize = 1024,
    ControlMode = ControlMode. Singleton,
    MaxConnects = 4000
});
server.AddDeviceCompleted += server_AddDeviceCompleted;
server.DeleteDeviceCompleted += server_DeleteDeviceCompleted;
server.SocketConnected+=server_SocketConnected;
server.SocketClosed+=server_SocketClosed;
server. Start();
server. AddDevice (dev1);
while ("exit" == Console. ReadLine())
    server. Stop();
```

ControlMode = ControlMode.Singleton设置成单位模式就可以了。

8.5 单例模式运行效果

在本机跑过 10000 万个并发连接,用的 jmeter, jmeter 占用了 1.4G 左右的内存、90%多的 CPU,我也不知道为什么这么耗资源,笔记本勉强还能工作。现在模拟的是 15 个客户端,100 毫秒发送一次数据,效果如下:

1. 图片



2. 视频

https://imgcache.qq.com/tencentvideo_v1/playerv3/TPout.swf?max_age=86400&v=2 0161117&vid=003474cx208&auto=0