# 第二次作业 服务器 说明文档

压缩包以

client

doc

server

三个文件夹组织。

server文件夹下为

game\_server.py 服务端程序

main.py 运行服务端的主程序

data 存放账户，在线时长等信息的文件

在linux下运行server的命令为

sudo python main.py

client文件夹下为

client.py 客户端程序

在linux下运行client的命令为

python client.py ip\_address

如python client.py 127.0.0.1

## 服务端思路

主循环与socket通信相关的run函数分为三部分

1. 检查有没有新的客户端连接
2. 检查有否客户端断开连接
3. 检查连接中的客户端有没有发送消息，进行相应的处理

（1）中通过select模块实现io复用，将成功连接的socket存储起来，给（3）使用

（2）中通过对已连接的socket进行无用消息的发送，若出现异常，则证明连接断开，进行数据相应的更新

（3）中同样利用select模块，接收客户端发送的消息

每个客户端以类\_client来表示，包含类成员socket，用户名，登录时间，所处状态（如未登录，等待输入登录信息，登录成功等状态）。

## 客户端思路

利用多线程分别进行消息的发送与接收，当接收到从服务端传来进行登录或创建账户的命令后，在客户端利用getpass模块对输入密码进行mask的操作。