

游戏业务实现

程序结构

三层结构

通道层：收发TCP数据

协议层：原始字节流和游戏消息的转换 TCP粘包处理

业务层：处理游戏消息，向其他TCP连接转发数据

玩家上线和下线

上线：向客户端随机推坐标和昵称，周围玩家坐标同步

下线：回收昵称，广播下线消息给周围玩家

移动

向周围玩家广播新位置

视野切换（集合运算）

旧邻居相互消失

新邻居相互出现

世界聊天

向所有玩家广播聊天内容

延时自动关闭服务

最后玩家下线开启定时器

定时器超时后退出框架

定时周期内玩家重新登录-》关定时器

定时器：timerfd产生超时，时间轮算法分发超时世界

意义：自动关闭一局无人游戏

玩家信息管理

写脚本或敲命令查redis缓存

玩家初始化将昵称push到redis链表中

玩家去初始化时，将昵称冲redis链表中删除

调用hiredis跟redis服务通信