STUN服务部署详细说明

# 概述

此文档详细说明部署stun服务具体过程

# 方案设计

因为P2P方案设计采用stun协议，按照此设计框架，需要有stun服务器交互通信才能确保点对点穿透能够实现通信。基于目前开源的stunserver进行移植。可以参考官方网站<http://www.stunprotocol.org/> 。 项目由于考虑到会部署多个stun服务，所以需要负载均衡设计，思想为在每个stun服务中实现zookeeper客户端，并与zookeeper服务器进行通信，传输当前服务所在系统的IP地址，由zookeeper服务来决定使用哪一台stun服务器。



## zookeeper 编译

1. 下载zookeeper源码，
2. 解压源码压缩文件
3. 编译环境为CentOS release 6.3 GNU/Linux
4. 进入目录 zookeeper-3.4.6\src\c
5. ./configure
6. make

## 源码管理

1. 源码SVN路径为

<http://svn.360buy-develop.com/repos4/SMART/smart-cloud/branches/smart-media-center/DeviceSDK/stunserver-master>

1. 其中zookeeper目录为和zookeeper通信需要库文件
2. 其中server目录中的main.cpp, 为添加zookeeper客户端实现代码

# 编译运行环境

1. 编译环境为CentOS release 6.3 GNU/Linux
2. 下载SVN代码并进入目录
3. Make
4. 编译完成后，在server目录下生成可执行文件stunserver

# 部署步骤

1. 需要在执行程序主机上设置两个IP，3478 UDP端口需要开通
2. stunserver --mode full --primaryinterface x.x.x.x --altinterface x.x.x.x