简介：演示用游戏服务器架构，验证RS里面所有组件

拓扑图：

acc

BL

Simulate Client

Login

msg\_forward

zone

Team

statistics

dbproxy

db

架构说明：

{

多个Client通过负载均衡连接到acc。 负载服务器演示不实现了，手动配置连 acc

多台acc接入服务器。 作用：路由，转发消息，以及协调业务服务器的负载均衡。

多台login，验证服务器。

多台zone,类似mmorpg的多个场景服，玩家选一个进去游戏。

Team组队服务器。

statistics统计信息服务器。

msg\_forward服务器，业务服务器通讯用。

~~dbproxy~~

~~Db~~

}

验证功能：

{

系统性能：每秒，用户数，收发总字节数，处理请求数qps， 平均响应时间

~~db读写性能~~

~~lua使用~~

svr间msg forward

}

* 详细功能：

{

Login:

{

验证

给client分配zone: login登录成功。

}

statistics:

{

login登录成功后，client 请求statistics分配zone,statistics通知client.

statistics管理zone负载均衡，分配给上线用户

统计用户数

统计平均每秒，用户数，收发总字节数，处理请求数qps

}

Zone, team,statistics:

{

echo功能。

~~切换zone~~

~~forward，echo。 流程：接受 client请求，转发到别的业务服，echo 方式响 应给client.~~

}

Simulate Client:

{

一个进程多个client.

定时zone echo, team echo

~~定时fowrad echo.~~

统计平均响应时间

}

}

测试结果1：

{

硬件环境：

效果：

}