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。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:无条件验证通过

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.

通知zone用户数。

}

Simulate Client:

{

一个进程多个client.

定时检查多个zone, 发现不平均就驱动一部分client切换到用户少的zone.

定时echo,

定时fowrad echo.

统计平均响应时间

}

Statistics：

{

统计每秒，用户数，收发总字节数，处理请求数qps

}

}

测试结果1：

{

硬件环境：

效果：

}