！！！千呼万唤始出来，gameserver v1.24发布啦！！！

-----重要的话说三遍！！-----

这次更新比较多，请同学们务必下载新版本，务必仔细阅读下面的文字！

这次更新比较多，请同学们务必下载新版本，务必仔细阅读下面的文字！

这次更新比较多，请同学们务必下载新版本，务必仔细阅读下面的文字！

-----插播一下-----

比赛虚拟机规格为双核CPU（Intel(R) Xeon(R) CPU E5-2690 v2 @ 3.00GHz），1G内存。

-----BUG 分割线-----

人多就是力量大，谢谢同学们仔细捉虫，v1.24已修复下列bug

1、1秒内多局洗牌不随机，会出现连续多局牌序一样；

2、若all\_in的玩家正好是本局第8名（且没有并列名次），会不退回他应得的边池；

3、桌上不满8人，1人加注，其它人弃牌时，彩池被没收，且log显示有效人数不正确。

-----优化注册窗 分割线-----

以前的gameserver版本，注册窗口是5s~40s，具体窗口大小取决于对手。。。计算方法一言难尽，每次答疑都很头疼，也从来没说清楚过。

v1.24重写了注册代码，改为固！定！时间窗！固定的哦！默认30秒。

而且，为了方便调试，gameserver增加了一个命令行可选参数 –r [seconds]，具体看新版本的dist\_check\_and\_run.sh。但是自己修改此参数的同学要注意，比赛时是使用30秒注册窗！

-----玩家多余消息保护 分割线-----

说实话我很犹豫，这个暖心功能到底是对你们好还是不好。。。

同学们的程序有可能在不需要向牌桌发消息的时候，发了；这些消息会堵塞在gameserver的socket中，在下次真的需要询问game的时候张冠李戴，错位的后果可想而知。

v1.24中，gameserver在每次向某玩家发inquire, notify前，先清空接收管道；在每局开始前，也清空对所有玩家的接收管道，这样如果玩家曾经不慎发过多余消息也没事。但傻瓜化保护的后果可能是掩盖了同学们代码中的缺陷，也许这个缺陷会导致其它更严重的问题，而你却因为能玩下去而没注意到。

所以，大家在log.txt中，发现下面提示时，务必检查自己的代码：

find residue data from player xxxx

-----dist\_check\_and\_run.sh 分割线-----

执行game的那一行去掉了nohup。有些同学反映nohup运行不能，去掉了就撒欢跑。说实话我们至今也不明白why。但去掉就去掉吧。正式比赛我们也不会用nohup启动同学们的game程序。（nohup本意是即使关掉终端窗口也不会停止运行，你不关就没事。）

另外，有同学由于各种原因，经常丢掉了gameserver和game的可执行权限，新dist

-----gameserver版本号 分割线-----

不知道自己的gameserver是什么版本的？v1.24起，运行一次，打开log.txt，喏：

===VERSION 1.24===

---GAME START @ 2015-5-19-12-7-21---

-----恼人的多余inquire 分割线-----

还在用gameserver v1.21的，可以跳过此节，赶紧去升级v1.24。

想用学习算法的，可直接跳转到“学习算法必读 分割线”。

剩下的同学，v1.24带来了好消息：

从此，inquire\_msg就是要你回action；如果不需要你回action，压根就不发inquire给你，还你清静:D（v1.22曾经增加了很多“务必不要回action的inquire msg”）。

前因后果在这里有解释：<http://tieba.baidu.com/p/3768775545>

-----学习算法必读 分割线-----

偏爱学习算法的同学们，你们有福了！

还在抱怨盖牌或All in后就无法知道对手的行动？还在吐槽gameserver总是忘记告诉你每局最后几手信息？v1.24一次都给你！

v1.24新增加了一种消息：notify-msg。简单说就是：和inquire-msg内容一样，但不需要你回响应。

希望收到这种消息的，请在注册时增加一个可选参数need\_notify。例如注册消息这样写：

reg: 1111 superman need\_notify \n

默认不带need\_notify注册，是不会收到notify消息的。

更详细的说明，可参见《程序通讯协议》v1.24。