登录的情况

登录冲突的情况：客户端A登录，但是玩家数据还没有全部加载完毕，此时客户端B登录相同账号，这种情况怎么解决？

登录的时候都应该经过agent管理器，玩家数据还没有全部加载完毕就把它设置成登录中，如果玩家处于登录中或者登出中，此时就不能被顶下线，应该给客户端B提示其它客户端正在尝试登录。

登录流程的一种意外情况：在客户端发起登录协议后，在登录协议返回之前客户端下线。由于此时agentmgr记录的是“登录中”状态，下线请求不会被执行，除非再次登录踢下线，否则agent会一直存在。这种情况不常出现，解决方法是让gateway和agent之间偶尔发送心跳协议，若检测到客户端连接已断开，则请求下线。

gateway作为中介连接客户端与内部服务，当客户端 断开连接时，只要gateway不去触发下线流程，agent和 scene就都不会受到影响。当客户端重新发起连接时，经过 校验，如果gateway认为它是合法的连接，则会将新连接与 agent关联起来，这样便完成了重连。整个重连过程只有gateway参 与，服务端系统中的其他服务均不受影响。

断线的时候应该需要记录最后一次断开连接的时间和缓存服务端未能发出的协议。

为避免占用过多内存，在缓存了大于500条的消息后，触发下 线逻辑，不允许重连。

记录最后一次断开连接的时间的作用是，玩家在限定的时间内没有重连，那么就把玩家踢下线，避免占用资源。

校验：

gateway会为每个玩家生成身份标识 码，并让其随着登录协议返回给客 户端。在发起重连时，客户端必须将标识码发回给服务 端，以验证身份。如果不是重连的客户端，它无法得知标识码，就无 法以断线的名义冒充身份。

断线重连的严格要求：

做出严格的条件判断，只有断线的玩家才能接受重连。未登录、未掉线、身份标识错误均不可重连。