

暗黑战神 (DarkGod) (课程ID:1801)

作者 : Plane

邮箱 : 1785275942@qq.com

时间 : 2018/12/06 01:36

第3章 : 网络通信与服务器逻辑框架

服务器开发环境配置

- 默认的Unity安装环境讲解
- .net桌面负载安装
- 拓展.net core介绍

网络通信简介

介绍PESocket开源网络库

- 知识拓展 : Git与GitHub的关系 , SVN介绍 , 关注后续的教学计划。
- 下载PESocket
 - GitHub地址 : <https://github.com/PlaneZhong/PESocket>
- 介绍网络库 (防止学校访问外网波动)
 - 博客园地址 :
<https://www.cnblogs.com/planezhong/p/10074676.html>

PESocket案例分析

使用PESocket

- 控制台工程中使用
 - 控制台工程引用dll
- Unity中使用
 - Unity中引用dll
- 通信协议工程
 - IP和端口
- 参考文档用法

服务器框架介绍

- 学习思路总结
- 四层 : 服务层、业务层、缓存层、数据层
- 服务层和业务系统层与客户端的设计类似

- 重点讲解缓存层的作用

服务器启动逻辑

- 代码文件结构
 - 命名排序

服务器网络服务

- 移植案例代码到服务器网络服务层

客户端网络服务

- 移植案例代码到客户端网络服务层

封装通用工具

- 统一日志工具

登录协议定制

- 统一消息发送接口

登录消息处理

- 消息分发
- 附加Serversession数据
- 驱动消息检测

缓存层开发

- 新建缓存层，并初始化
- 协议错误码概念
- 缓存层获取数据
 - 定义玩家数据类PlayerData
 - 数据库查找接口
 - 缓存上线玩家数据