

<<网络游戏服务器编程>>

图书基本信息

书名：<<网络游戏服务器编程>>

13位ISBN编号：9787115141361

10位ISBN编号：7115141363

出版时间：2006-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：全洪

页数：304

字数：477000

译者：申铉京,千庆姬

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## 前言

我自从1994年分析在线Mud游戏Diku试用版源代码开始从事游戏服务器的编程，在当时我也没想到基于Internet的在线游戏会发展到现在的程度。

现在，每时每刻都会涌现出许许多多网络游戏。

虽然每个游戏都是开发者辛勤劳动的结晶，但其中很大一部分不会成功，只有很少一部分成功。

这几年在韩国有不少在线游戏获得成功，随之很多人努力想成为在线游戏的开发者。

为了帮助这些人早一点成为成功的在线游戏开发者，也为了与这些人一起共享我所掌握的知识 and 经验，我编写了这本书。

随着计算机技术的发展，在线游戏的基础——网络编程，也得到了很大的发展，但关于网络编程的书不多，特别是关于在线游戏服务器编程的书更是难找。

现在大部分人还是参考一般的网络编程图书中的简单的聊天服务器，或客户端软件等不适合于在线游戏服务器中使用的源代码进行在线游戏服务器的编程。

这本书会给这些人提供更好的参考源代码，给那些刚开始在线游戏服务器编程的程序员提供很好的资料。

## <<网络游戏服务器编程>>

### 内容概要

本书作者以其在韩国多年从事网络游戏开发的经验，向读者展示了网络游戏开发的核心——服务器编程的基本原理和特定技巧。

书中首先介绍了计算机网络的基础知识，以及UNIS Socket、Winsock编程；然后全面讲述网络游戏服务器组的设计，并分析适合特定游戏的网络模型，接着以大量的实例程序为基础，向读者详细讲解网络游戏服务器编程技术，着重讲述了插件式游戏服务器的构成模块。

在本书最后的附录中，作者还提供了自己编写的网络程序库文件，便于读者将其运用到实际开发中，提高编程速度和效率。

本书适用于初、中级程序员学习网络游戏开发。

## <<网络游戏服务器编程>>

### 书籍目录

#### 第1章 什么是计算机网络？

1.1 OSI的7层协议 1.2 TCP/IP第2章 UNIX套接字编程 2.1 什么是套接字 2.2 套接字的创建和关闭 2.3 Blocking和Nonblocking 2.4 与其他主机的连接 2.5 连接等待处理 2.6 接受连接请求 2.7 数据传送 2.8 select函数 2.9 setsockopt函数 2.10 getsockopt函数 2.11 信号 2.12 errno错误代码第3章 Winsock编程 3.1 Winsock的开始和结束 3.2 套接字的创建和关闭 3.3 Blocking和Nonblocking 3.4 与其他主机的连接 3.5 连接等待处理 3.6 连接请求的接收 3.7 数据传送 3.8 select和WSAAsync Select、WSAEventSelect 3.9 setsockopt函数 3.10 getsockopt函数 3.11 WSAGetLastError错误代码第4章 服务器程序开发模型 4.1 一般网络编程模型 4.2 应该选择什么样的操作系统？

第5章 网络游戏服务器编程 5.1 数据包的设计 5.2 双刃剑——线程第6章 插件式游戏基本模块 6.1 频道的构成 6.2 必要功能的构成 6.3 模块的编写附录 网络编程库文件

## 章节摘录

大部分UNIX系列操作系统采用信号（signal）体系。

这是作为与当前运行中的特定程序进程的计算处理无关的由操作系统提供支持的体系，与基于各个程序事件消息驱动的Windows应用程序不同。

在只提供基于控制台接口的UNIX系列操作系统中，信号体系提供从外部控制运行中的相关进程的有效的方法。

这种方法可以在通过中断（Ctrl+C）运行中的程序而终止程序运行或从内核层强迫终止运行中的程序等例外情况下，有效地使用。

在这样的体系中要注意的部分是，大部分信号是被指定为允许内核强迫终止运行中的应用程序。

最大的信号的例子是叫做SIGPIPE的信号。

当通过已经被Close（关闭）的套接字使用write函数或send函数时，或者当对应套接字不能执行有关操作的状态下，欲执行需要write或send函数的数据传输操作时，发生的信号就是SIGPIPE信号。

当发生SIGPIPE信号时，系统内核是在不留任何core或终止原因的记录的情况下，悄悄地强迫进程终止。

如果不是在监视程序运行状态的后台运行，出现这样的终止时，程序员找出程序终止的原因并不是件容易的事情，需要花费不少时间。

从这样的意义上，有时会有忽略信号的基本操作或给相关信号附加功能的必要性，为此，可使用的函数就是signal函数。

## <<网络游戏服务器编程>>

### 编辑推荐

向对游戏编程感兴趣的初中级程序员揭示网络游戏服务器开发的基本原理和奥秘。

提供基于Win32、Linux和FreeBSD等多种平台的网络游戏编程的基础——套接字编程的API参考和实例。

通过分析服务器的模型和简单插件式游戏的服务器模块等的示例源程序代码，介绍实际网络游戏开发的关键技术。

《网络游戏服务器编程》的主要内容：网络的基本原理、UNIX套接字编程、Winsock编程、游戏服务器编程、游戏服务器编程开发模型、用于插件式游戏的基本模块的开发、网络程序库。

《网络游戏服务器编程》的主要内容： 网络的基本原理    UNIX套接字编程    Winsock编程  
游戏服务器编程开发模型    网络游戏服务器编程    用于插件式游戏的基本模块的开发  
网络程序库

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>