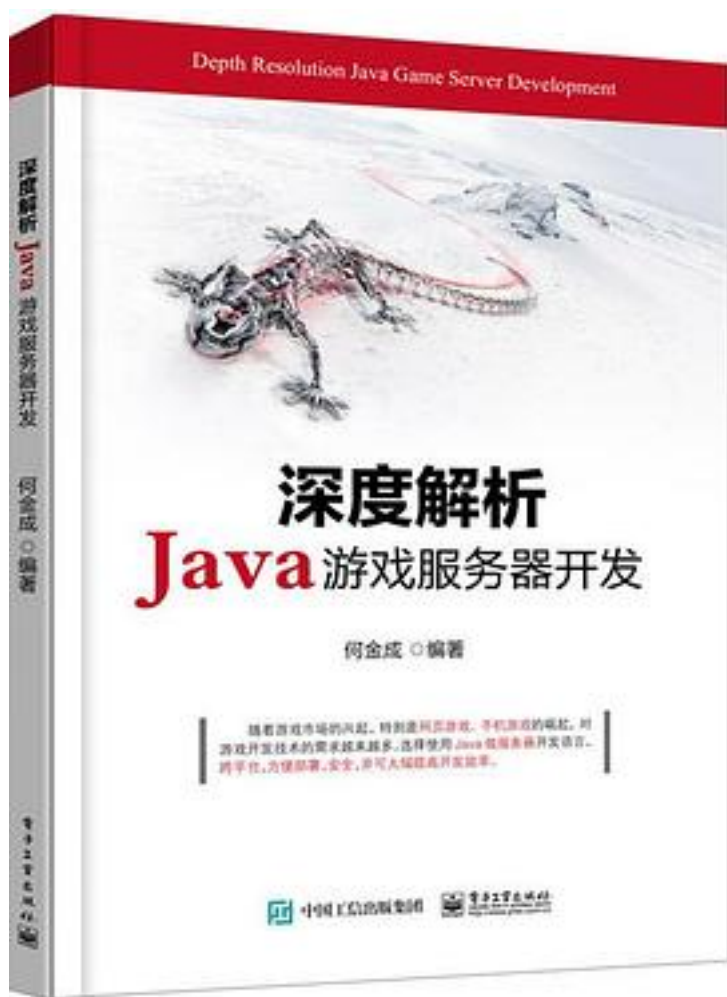


深度解析Java游戏服务器开发



[深度解析Java游戏服务器开发_下载链接1](#)

著者:何金成

出版者:电子工业出版社

出版时间:2017-1

装帧:

isbn:9787121301421

为了帮助想了解入门游戏服务器开发的从业人员或非从业人员迅速掌握Java游戏服务器开发的技术，本书从游戏的行业分析、Java技术、游戏逻辑、数据库技术、网络理论、

服务器技术、架构分析、系统优化等方面对游戏服务器开发做了全面解析，并对目前市面较热门的游戏进行分析，从行业到理论到技术，再到架构到实战。本书带领读者熟悉Java游戏服务器开发相关领域，帮助想要入门游戏服务器领域的读者更快地了解并掌握相关内容。本书实用性强，既是非游戏行业人员迅速了解并掌握游戏服务器技术的宝典，又是游戏行业从业人员进阶提升的实用手册。本书适合作为非游戏行业但想入门游戏行业的Java工程师、想了解游戏服务端技术的游戏前端工程师、需要游戏服务器开发入门工具书的人员，以及其他对游戏服务器开发有兴趣爱好各类人员的阅读书籍。

作者简介:

何金成，游戏行业开发者，从事于游戏服务器研发工作，曾就职于游戏谷，参与大型3DMMORPG《七雄无双》的服务端研发，后任职熊孩子游戏，并担任Java服务端主程，负责《英雄守卫战》、《王者守卫战》、《国战三国志》以及《英雄对冲》等多款手游的服务端研发工作。腾讯GAD开发社区特约撰稿人。涉猎广泛，擅长Java后端研发，分布式服务开发，同时也精通Cocos、Egret等游戏前端引擎，曾在博客写过不少详细的游戏开发案例，掌握多种技术，并且非常乐于分享，是一位有着游戏梦的游戏开发者。

目录: CONTENTS

基础篇 走进游戏开发

第1章 认识游戏 2

1.1 什么是游戏 2

1.1.1 游戏的定义 2

1.1.2 游戏的分类 3

1.2 游戏开发及分工 7

1.3 游戏行业现状分析 12

1.4 游戏服务器开发要点 15

总结 17

第2章 环境搭建 18

2.1 Windows开发环境搭建 18

2.1.1 安装JDK 18

2.1.2 安装Eclipse 20

2.1.3 安装数据库客户端工具 21

2.1.4 安装SSH工具 21

2.1.5 安装其他工具 22

2.2 Mac OS X开发环境搭建 22

2.2.1 安装JDK 23

2.2.2 安装Eclipse 23

2.2.3 安装数据库客户端工具 24

2.2.4 安装SSH工具 24

2.2.5 安装其他工具 24

2.3 Linux服务器环境搭建 25

2.3.1 安装JDK 25

2.3.2 安装Tomcat 26

2.3.3 安装MySQL 26

2.3.4 安装Mongo 28

2.3.5 安装Redis 29

2.3.6 安装Memcache 32

2.4 总结 33

入门篇 游戏开发

第3章 网络通信 36

3.1 通信协议 36

3.1.1 面向连接的TCP 37

3.1.2 面向数据报的UDP	38
3.1.3 HTTP编程	39
3.1.4 Socket编程	46
3.1.5 WebSocket编程	54
3.2 Java NIO基础	58
3.2.1 BIO编程 (Blocking-IO, 阻塞式IO)	59
3.2.2 NIO编程 (Non-Blocking IO, 非阻塞式IO)	61
3.2.3 AIO编程 (Async IO/NIO.2, 异步IO)	68
3.3 Mina的介绍及其使用	75
3.3.1 总体架构	76
3.3.2 IoService	77
3.3.3 IoFilterChain	77
3.3.4 IoHandler	77
3.3.5 IoSession	77
3.3.6 工作原理	78
3.3.7 Acceptor与Connector线程	78
3.3.8 Processor线程	78
3.3.9 线程模型	79
3.3.10 请求的处理顺序	80
3.3.11 Mina编程	81
3.4 Netty的介绍及其使用	88
3.4.1 总体架构	88
3.4.2 零拷贝	89
3.4.3 Codec框架	90
3.4.4 Channel	90
3.4.5 ChannelEvent	91
3.4.6 ChannelPipeline	91
3.4.7 Netty编程	91
总结	100
第4章 数据交互	101
4.1 数据传输格式	101
4.2 JSON的使用及解析	103
4.2.1 JSON语法	103
4.2.2 JSON对象	104
4.2.3 JSON数组	104
4.2.4 Java中的JSON解析	105
4.3 XML的使用及解析	110
4.3.1 XML的特征	111
4.3.2 数据共享	111
4.3.3 数据传输	111
4.3.4 平台兼容	111
4.3.5 JSON与XML的比较	112
4.3.6 Java中的XML解析	112
4.4 Google Protocol Buffer的介绍及使用	128
4.4.1 Protobuffer的安装与编译	128
4.4.2 Protobuffer的语法	129
4.4.3 生成Java类	130
4.4.4 Eclipse的protobuf-dt插件	131
4.4.5 示例程序	132
总结	134
第5章 数据缓存与持久化	135
5.1 游戏数据存储	135
5.1.1 数据分类	136
5.1.2 数据缓存方式	136

5.1.3 数据持久化方式	137
5.1.4 数据库的比较	137
5.2 MySQL的介绍及使用	138
5.2.1 特点	138
5.2.2 数据类型	139
5.2.3 MySQL的使用	139
5.2.4 在Java中使用MySQL	142
5.3 MongoDB的介绍及使用	157
5.3.1 MongoDB的主要特点	157
5.3.2 了解API	159
5.3.3 Mongo的使用	162
5.4 Memcache的介绍及使用	174
5.4.1 Memcache的特点	175
5.4.2 Memcache的使用场景	176
5.4.3 在Java中使用Memcache	177
5.4.4 客户端使用要点	182
5.5 Redis的介绍及使用	183
5.5.1 Redis的特点	183
5.5.2 Redis的持久化	184
5.5.3 Redis的主从复制	184
5.5.4 在Java中使用Redis	185
总结	199
第6章 游戏逻辑	200
6.1 逻辑架构	200
6.1.1 项目目录	200
6.1.2 模块介绍	202
6.2 逻辑流程	212
6.2.1 网络模块	212
6.2.2 线程池	221
6.2.3 启动服务器	222
6.2.4 逻辑请求处理	223
6.2.5 关闭服务器	228
6.3 事件处理器	229
6.4 定时任务	236
6.5 RPC框架	244
6.5.1 Json-rpc	244
6.5.2 Motan	253
总结	264
第7章 游戏安全	265
7.1 游戏安全的必要性	265
7.2 登录安全	266
7.3 游戏充值	266
7.4 SQL注入	267
7.5 通信协议与消息格式	268
7.6 整型溢出	269
7.7 并发请求	269
7.8 逻辑漏洞	270
7.9 日志系统	271
总结	271
高级篇 游戏服务器的设计及优化	
第8章 服务器架构分析	274
8.1 服务器架构的演变过程	274
8.2 全区同服架构分析	277
8.2.1 COC架构模型分析	278

- 8.2.2 COK架构模型分析 279
- 8.3 分区分服架构分析 281
- 8.4 弱联网类游戏架构分析 282
- 8.5 MMORPG类游戏架构分析 283
- 总结 285
- 第9章 《皇室战争》游戏开发实战 286
- 9.1 微竞技游戏介绍 286
- 9.2 架构分析及搭建 287
 - 9.2.1 功能分析 287
 - 9.2.2 服务器部署架构 288
 - 9.2.3 系统架构 289
- 9.3 数据持久化方案 290
 - 9.3.1 数据结构分析 290
 - 9.3.2 使用Morphia操作MongoDB 295
- 9.4 Netty网络框架的使用 300
 - 9.4.1 Netty实现的HTTP服务器 300
 - 9.4.2 Netty实现的TCP服务器 309
- 9.5 账号系统 316
- 9.6 个人信息 323
- 9.7 英雄卡牌系统 327
- 9.8 宝箱系统 334
- 9.9 战斗系统 339
- 9.10 客户端模拟 349
 - 9.10.1 登录界面 349
 - 9.10.2 选服界面 354
 - 9.10.3 主逻辑界面 358
 - 9.10.4 对战界面 363
- 总结 372
- 第10章 游戏开发技术前景 373
- 10.1 Egret 373
- 10.2 Cocos 2D 374
- 10.3 Unity 375
- 10.4 Unreal 376
- 10.5 Java 376
- 10.6 Node.js 377
- 总结 378
- • • • • (收起)

[深度解析Java游戏服务器开发_下载链接1](#)

标签

游戏编程

游戏

java

Java

软件开发

计算科学

服务器

Programming

评论

《简单介绍Java游戏服务器开发相关的技术概要》，一星给第八和第九章。

作者很年轻，或许不会有很丰富的经验，但也不妨抱着“三人行必有我师”的态度看一看；最后总结该书只能算入门吧，深入还得多多实践考量各种场景下的实际情况

好久没看这种代码占一半的书了. 对于自学能力差的,网上搜索能力一半的人. 书中的代码或许还不错(我没有细看,也没有运行). 和概念相关的知识呢,只能说帮我查遗补漏了. 总的来讲,对游戏服务器开发很感兴趣,但一脸懵逼的人来说,看这本书入个门,了解下还是可以的.

通篇的粘贴代码凑字数，缺乏深度，还卖79一本，虚有其表

书名是深度解析，难道只有我一个人感觉内容很浅显么。特别是教你怎么安装软件，怎么解析JSON，redis，MongoDB如何使用，这些查文档就可以了啊。最后的一个实战感觉也没啥干货。

看了下目录，没啥干货，大篇幅讲安装环境的，还有很多介绍框架的。

迄今为止买过最垃圾的书，没有之一，严重影响心情。

1-2章教你安装jdk环境；3章回忆了计算机课堂的tcp/ip协；第4章教你解析json,xml；
5章教你mongo，mysql，
redis...的安装；最后教你实现简单的socket，http服务并展望前端的未来

[深度解析Java游戏服务器开发_下载链接1](#)

书评

[深度解析Java游戏服务器开发_下载链接1](#)