



链滴

发布游戏服务器框架 / 组件包 -KISS (日常用作游戏服务器开发, 但不限于游戏服务器开发)

作者: [nothollyhigh](#)

原文链接: <https://ld246.com/article/1563596883582>

来源网站: [链滴](#)

许可协议: [署名-相同方式共享 4.0 国际 \(CC BY-SA 4.0\)](#)

<h2 id="KISS---Keep-It-Simple---Stupid">KISS - Keep It Simple & Stupid</h2>
<p>

</p>

<p>KISS 原则<a> 是指在设计当中应当注重简约的原则</p>

<p>作者水平有限，欢迎交流和指点，qq 群： 817937655</p>

<h2 id="安装">安装</h2>

go get github.com/nothollyhigh/kiss/...

<h2 id="KISS可以用来做什么-">KISS 可以用来做什么? </h2>

<p>有的人喜欢"框架"这个词，KISS 的定位是提供一些基础组件方便搭积木实现架构方案，组件不于项目类型</p>

<p>作者主要从事游戏和 web 服务器开发，常用来构建游戏服务器，一些示例：</p>

<blockquote>

单进程服务器示例

</blockquote>
<blockquote>
<ol start="2">
kissgate 网关，支持 kiss 格式的 tcp/w bsocket 连接反向代理到 tcp 服务，支持线路检测、负载均衡、realip 等，常用来做游戏集群的网关 kiss 协议格式详见 net 包

</blockquote>
<blockquote>
<ol start="3">
集群是不同功能服务的拆分和实现，每个游戏的需求都可能不一样，请根据实际需求自行设计和实现

</blockquote>
<h2 id="KISS组件包简介">KISS 组件包简介</h2>

<h3 id="一-net-网络包">一、net, 网络包</h3>

<p>Tcp

可以用做游戏服务器, 支持自定义协议格式、压缩、加密等</p>

<p>Websocket

可以用做游戏服务器, 支持自定义协议格式、压缩、加密等</p>

<p>Rpc

可以灵活使用任意序列化、反序列化, 给用户更多自由, 如 protobuf、json、msgpack、gob 等

支持服务端异步处理, 服务端不必须在方法中处理完调用结果, 可以异步处理结束后再发送结果

不像 GRPC 等需要生成协议、按格式写那么多额外的代码, 用法上像写 net/http 包的路由一样简单<

p>

<p>Http

支持优雅退出、pprof 等</p>

详见 <a href="https://ld246.com/forward?goto=https%3A%2F%2Fgithub.com%2Fnothollyhigh%2Fkiss%2Fblob%2Fmaster%2Fnet%2FREADME.md" target="_blank" rel="nofollow ugc"

net

<h3 id="二-log-日志包">二、<a href="https://ld246.com/forward?goto=https%3A%2F%2Fgithub.com%2Fnothollyhigh%2Fkiss%2Fblob%2Fmaster%2Flog%2FREADME.md" target="_blank" rel="nofollow ugc"

log, 日志包</h3>

<p>自己实现 log 包之前, 我简单尝试过标准库的 log 和一些三方的日志包, 但是对日志文件落地

太友好,

比如日志文件按目录拆分、文件按时间和 size 切分、日志位置信息等</p>

<p>KISS 的 log 包日志支持: </p>

日志位置信息, 包括文件、行数

支持文件日志, 支持 bufio

文件日志按时间拆分目录

文件日志按时间格式切分

文件日志按 size 切分

支持钩子对日志做结构化或其他自定义处理

详见 <a href="https://ld246.com/forward?goto=https%3A%2F%2Fgithub.com%2Fnothollyhigh%2Fkiss%2Fblob%2Fmaster%2Flog%2FREADME.md" target="_blank" rel="nofollow ugc"

log

- 三、[sync 包](https://ld246.com/forward?goto=https%3A%2F%2Fgithub.com%2Fnothollyhigh%2Fkiss%2Fblob%2Fmaster%2Fsync%2FREADME.md)
- 开启 debug 支持死锁告警
web 相关无状态服务通常不需要锁，游戏逻辑多耦合，不小心可能导致死锁，可以用这个包来排查
- WaitSession 用法类似标准库的 WaitGroup，但是可以指定 session 进行等待，支持超时
- 详见 [sync](https://ld246.com/forward?goto=https%3A%2F%2Fgithub.com%2Fnothollyhigh%2Fkiss%2Fblob%2Fmaster%2Fsync%2FREADME.md)
- 四、[timer，定时器](https://ld246.com/forward?goto=https%3A%2F%2Fgithub.com%2Fnothollyhigh%2Fkiss%2Fblob%2Fmaster%2Ftimer%2FREADME.md)
- 标准库的 time.AfterFunc 触发时会创建一个协程来调用回调函数，大量定时器短时间内集中触发时开销较大
- KISS 的 timer 是小堆实现的，一个实例只需要一个协程就可以管理大量定时器，支持同步异步
主要用于优化标准库 time.AfterFunc 的协程开销，但要注意线头阻塞的问题
耗时较长的定时器回调建议仍使用 time.AfterFunc
- 详见 [timer](https://ld246.com/forward?goto=https%3A%2F%2Fgithub.com%2Fnothollyhigh%2Fkiss%2Fblob%2Fmaster%2Ftimer%2FREADME.md)
- 五、[event，事件包](https://ld246.com/forward?goto=https%3A%2F%2Fgithub.com%2Fnothollyhigh%2Fkiss%2Fblob%2Fmaster%2Fevent%2FREADME.md)
- 进程内的发布订阅组件，观察者模式，可以用于模块间解耦
- 详见 [event](https://ld246.com/forward?goto=https%3A%2F%2Fgithub.com%2Fnothollyhigh%2Fkiss%2Fblob%2Fmaster%2Fevent%2FREADME.md)
- 六、[六、](https://ld246.com/forward?goto=https%3A%2F%2Fgit)

ub.com%2Fnothollyhigh%2Fkiss%2Fblob%2Fmaster%2Futil%2FREADME.md" target="_blank" rel="nofollow ugc">util, 杂货铺</h3>

-
-
- <p>最常用的 Go, HandlePanic, Safe, 处理 panic, 打印异常调用栈信息</p>
-
-
- <p>Workers, 任务池, 用于控制一定数量的协程异步处理任务
WorkersLink, 也是任务池, 但在 Workers 基础上做了一点扩展, 支持异步处理的顺序组装</p>
-
-
- <p>Qps, 方便统计、打印一些 qps 功能</p>
-
-
- <p>详见 util</p>
-