

游戏盾

重新定义安全接入方式
采用分布式系统架构高性能转发



EXE 打包集成说明

EXE 打包集成适用于你只有 EXE 文件且该 EXE 文件无法调用第三方 DLL 文件。

注意：由于数据是通过节点服务器转发，如果你的服务器对单 IP 有最大连接数限制，请去掉或调高该限制，否则连接数可能会超过限制造成用户无法连接。

1.转发规则配置。

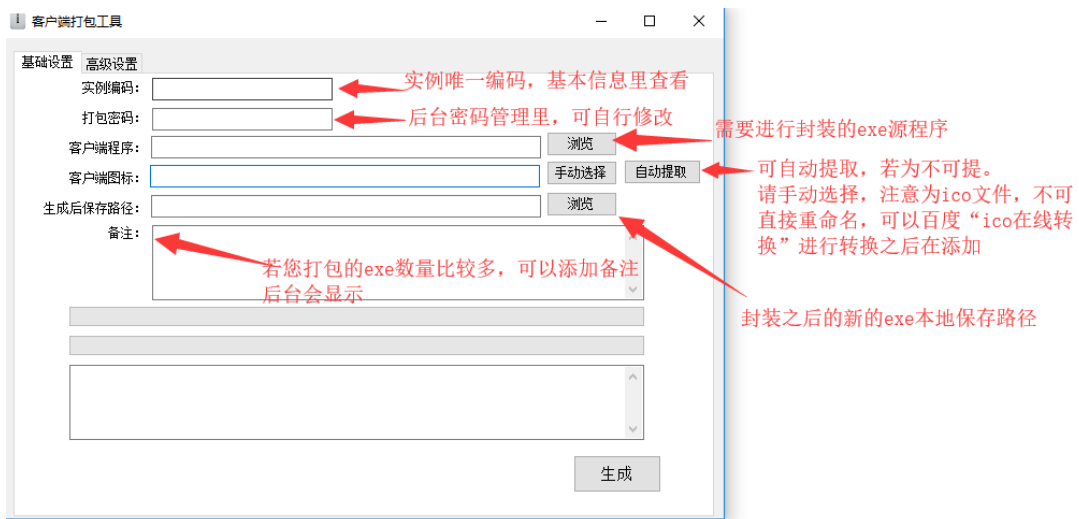
A.输入实例编码，可以在“单实例控制面板-基本信息”中查阅实例编码。



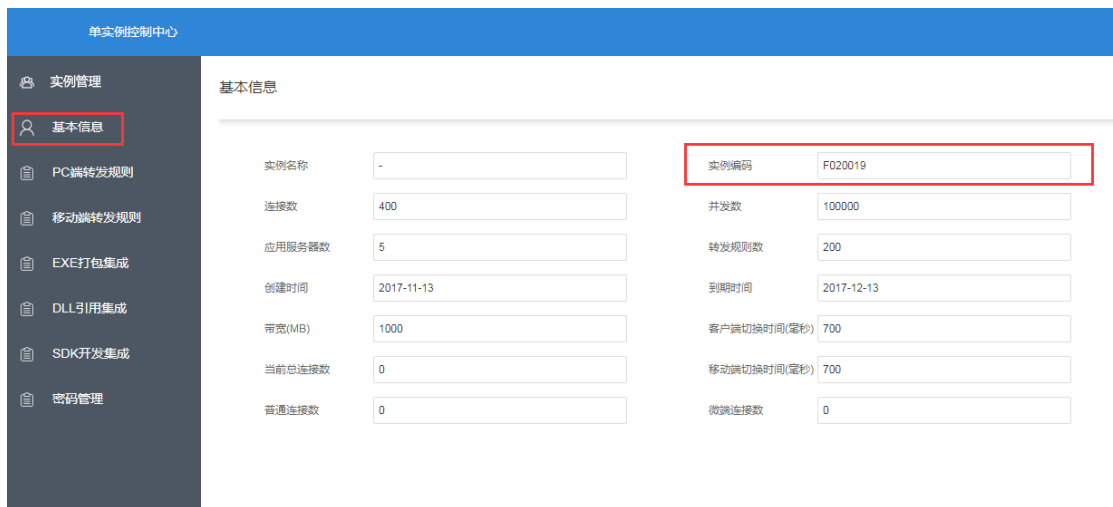
2.客户端(登录程序)打包。

A.准备好需要被加速的客户端程序及图标 ico 文件。

B.下载打包工具，解压运行，如下图所示进行设置。



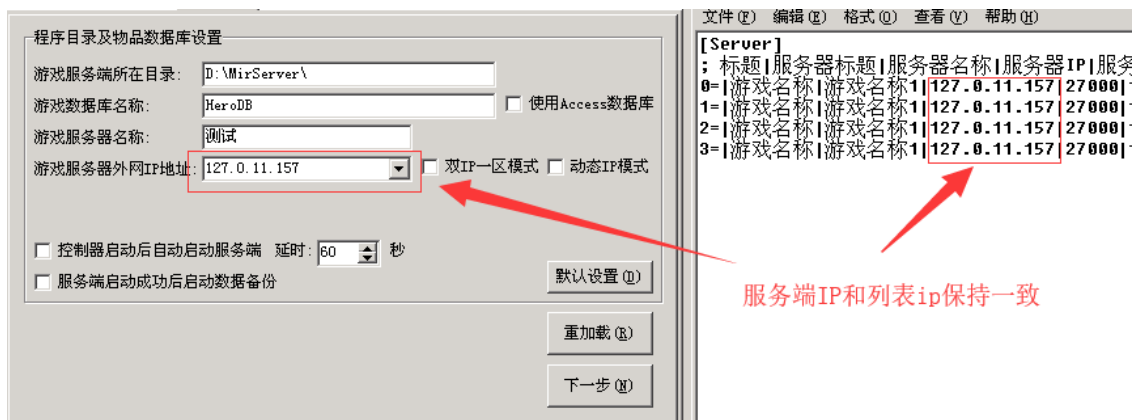
C.实例编码查看方式。



D.打包密码修改方式。



3.游戏服务器和列表配置。



4. 旧版本客户端更新(无旧版本客户端不需要进行此步骤)

A. 将打包生成的 exe 文件拷贝至服务端更新包地址对应文件夹。

B. 选择该客户端的旧版本，点击“更新”，输入更新包客户端名称和更新包客户端下载地址。

单实例控制中心

EXE打包集成

EXE打包集成适用于你只有EXE文件且非EXE文件无法调用第三方DLL文件。

集成说明 打包工具下载

序号	客户端版本	客户端名称	更新包客户端名称	更新包下载地址	状态	创建时间	备注	操作
1	75	linkTest[云].exe			正常	2018-04-26 19:43		更新 备注 删除
2	73	蓝动船艇测速V4[云].exe			正常	2018-04-20 01:28		更新 备注 删除
3	71	cal_cinidiTest[云].exe			正常	2018-01-02 18:12		更新 备注 删除
4	70	clink[云].exe			正常	2017-12-29 17:40		更新 备注 删除
5	69	cal_cinidiTest[云].exe			正常	2017-12-29 17:38		更新 备注 删除
6	68	cal_cinidiTest[云].exe	cal_cinidiTest[云].exe	http://www.abc.com/update_71.zip	更新	2017-12-29 17:14		更新 备注 取消更新 删除

单实例控制中心

更新客户端

*更新包客户端名称
(例：“内部测试5[云].exe”)

*更新包客户端地址
(例：“http://www.abc.com/内部测试5[云].exe”)

保存

DLL 引用集成说明

DLL 引用集成适用于你只有 EXE 文件且该 EXE 文件可以调用第三方 DLL 文件。

注意：

由于数据是通过节点服务器转发，如果你的服务器对单 IP 有最大连接数限制，请去掉或调高该限制，否则连接数可能会超过限制造成用户无法连接。

如果集成后 dll 文件是外置的(在文件夹中有单独的 dll 文件)，请确保你的 dll 更新路径配置正确，否则用户误删了 dll 文件后客户端程序就无法调用 dll 文件，造成用户无法连接。

1.创建并下载 dll 文件



2.将下载的 dll 文件引用至您的客户端(登录程序)，即可完成集成。

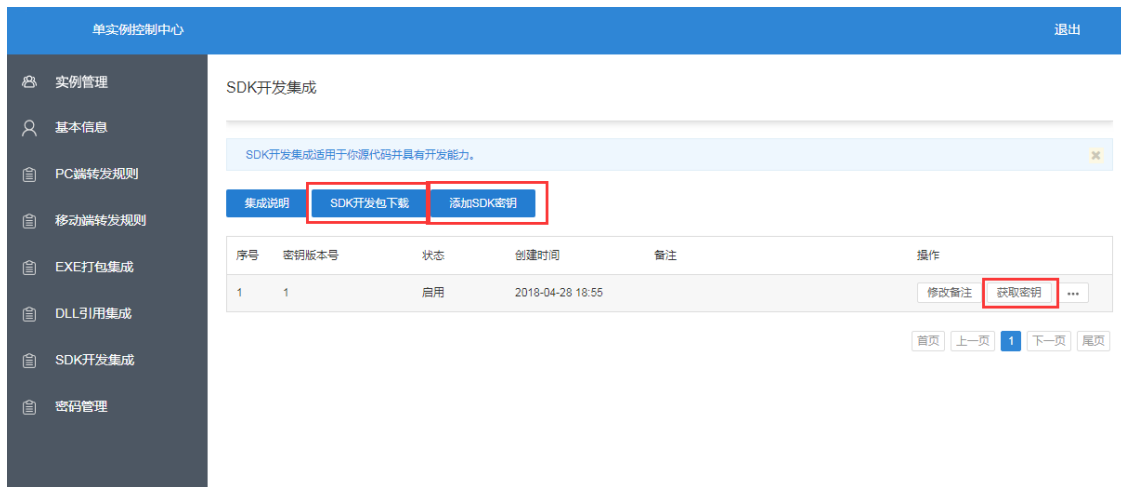
SDK 开发集成说明

SDK 开发集成适用于你源代码并具有开发能力。

注意：由于数据是通过节点服务器转发，如果你的服务器对单 IP 有最大连接数限制，请去掉或调高该限制，否则连接数可能会超过限制造成用户无法连接。

点击下载 sdk 开发包

1.创建并获取 SDK 密钥



2.根据 sdk 开发包中的 sdk 说明文档或例子修改你的程序。

3.集成介绍

Windows 系统以动态库 dll 的形式提供接口，IOS 以静态库.a 的形式提供接口，android 以 aar 和 jar 包的形式提供接口支持 U3D、Cocos。

集成 sdk 非常方便，只需要调用接口中的名为“start”的函数就可以(windows 上为 clinkStart)。对于 android 在应用退出前要先调“stop”函数，以释放资源并关闭连接。

3.示例代码

```
#include<iostream>

#include<string>

comment(lib, ".././../././lib/windows/x86/clinkAPI.lib")

#include ".././.././././lib/windows/clinkAPI.h" // 包含 api 头文件

using namespace std;

int _tmain(argc, TCHAR* argv[])
```

```
{  
// 定义 sdk 密钥。可从单实例控制面板的 sdk 密钥列表中获取。  
  
char* cfg = "AsqaO...";// 以实际为准  
  
//启动客户端安全接入组件 (只能启动一次), 返回 150 表示成功, 其它的为失败  
  
int ret = clinkStart(cfg);  
  
if (ret == 150)  
    cout << "连接成功。 ret=" << ret << endl;  
  
else  
    cout << "连接失败。 ret=" << ret << endl;  
  
system("pause");  
  
return 0;  
}
```