www.IDC4.com



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。

	单实例控制中心												退出
	实例管理	Р	C端转发	规则列表									
R	基本信息		XT-4004										-+
	PC端转发规则		添加规则	加建	期除 抗里修议		香戸注接ド		后满服劳奋P		阿山兮		旦闻
	移动端转发规则		□ 选择	序号	客户连接IP	后端服	终器IP	端口	类型	获取IP方式	创建时间	攝作	
				1	127.0.11.157	43.22	7.193.147	27001	普通	不需要	2018-04-28 17:58	修改	删除
	EXE打包集成			2	127.0.11.157	43.22	7.193.147	27002	普通	不需要	2018-04-28 17:58	修改	删除
	DLL引用集成			3	127.0.11.157	43.22	7.193.147	27003	普通	不需要	2018-04-28 17:58	修改	删除
	SDK开发集成			4	127.0.11.157	43.22	7.193.147	27004	普通	不需要	2018-04-28 17:58	修改	删除
	*:II.0518			5	127.0.11.157	43.22	7.193.147	27005	普通	不需要	2018-04-28 17:58	修改	删除
	四时已进										首页上	-页 1 下	一页尾页

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。

	单实例控制中心				
තී	实例管理	基本信息			
8	基本信息				
Ê	PC端转发规则	实例名称	-	实例编码	F020019
Ê	移动端转发规则	连接数	400	并发数	100000
Ê	EXE打包集成	应用服务器数	5	转发规则数	200
Ê	DLL引用集成	创建时间	2017-11-13	到期时间	2017-12-13
-		带宽(MB)	1000	客户端切换时间(毫秒)	700
Ű	SDK升发集成	当前总连接数	0	移动端切换时间(毫秒)	700
Ê	密码管理	普通连接数	0	微端连接数	0

D.打包密码修改方式。

	单实例控制中心				
තී	实例管理	密码修改			
R	基本信息				
	PC端转发规则				
Ê	移动端转发规则	*管理密码		*打包密码	
Ê	EXE打包集成	*密码确认		*密码确认	
Ê	DLL引用集成	修改管理密码	登录控制面板进行实例配置的密码	修改打包密码	在打包工具中进行打包操作的密码
Ê	SDK开发集成				
Ê	密码管理				

3.游戏服务器和列表配置。

			Ż	(件(配)	编辑(E)	格式 (0)	查看 (V)	帮助(H)	
- 程序目录及物品数据库设	2		[]	Server	·]				
游戏服务端所在目录:	D:\MirServer\		; 6-	「标题 =\滩戏	服务器	标题 服 2戏夕称	务器名和 11127-1	尔Ⅰ服务器 1 11 1571	IP 服务 270001
游戏数据库名称:	HeroDB	──── 使用Access数据库	1:	= 游戏	名称	存戏名称	1 127.0	1.11.157	27000
游戏服务器名称:	测试		2:	= 游戏	名称前	存戏名称 法戏夕称	1 127.0	0.11.157 1 11 157	27000 · 27000 ·
游戏服务器外网IP地址:	127.0.11.157 💽 🗖 双IP-	→区模式 🗌 动态IP模式		107.24	an da na	17 VY-11 IV			21 9991
│ │ □ 控制器启动后自动启;	动服务端 延时: 60 🔄 秒					/			
□ 服冬端自动成功后自;	「「」」」	默认设置 (0)							
				服	务端II	P和列表	fip保持	寺一致	
		重加载 (E)							
		下一步(10)							

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。

	#1291290PO										退出
8	实例管理	EXE打	包集成								
R	基本信息										
۵	PC講转发規則	EXE打ち集成還用于你只有EXE文件担当項目論三方OLL文件。									
۵	修动编辑发现限	繁成	RWI II	包工具下载							
6	EXE打包集成	79	暮户版本	春户鸿名称	更新包容户调名称	更新位下航地址	秋西		留注	89	a
窗	DLLSUHIMUK	-1	75	linkTest(云).exe			正常	2018-04-26 19:43		- 男新 - - - - - - - - - -	859
ß	SDK开发集成	2	73	武功乾坤(彼調/V4)[云],exe			正常	2018-04-20 01:28		更新 發注	839
ı ۱	密码管理	з	\overline{n}	call_cinkdiffes((云),exe			正常	2018-01-02 18:12		現所	Refe.
		4	70	cirk(云).exe			EM	2017-12-29 17:40		更新	
			100				-			假注 更新	809
		5	69	car_cruxorres((22) exe			ILM.	2017-12-29 17:30		發注	809
		6	68	cal_clnkdlTest(3) exe	cal_cinidiTes(문) exe	http://www.abc.com/update_71.zip	更新	2017-12-29 17:14		単新 会注	和消逝新 他称

	单实例控制中心	
තී	实例管理	更新客户端
8	基本信息	
	PC端转发规则	"更新包客户端名称 (例:"内部测试5[云].exe")
	移动端转发规则	*更新包客户端地址
	EXE打包集成	(例:"http://www.abc.com/内部测试5[云].exe") 保存
	DLL引用集成	
	SDK开发集成	
	密码管理	

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

	单实例控制中心						退出			
ෂ	实例管理	DLL5	用集成							
R	基本信息									
Ê	PC端转发规则	DLL	DLL引用集成适用于你只有EXE文件目读EXE文件可以调用第三方DLL文件。							
Ê	移动端转发规则	集成	集成说明 创建DLL							
Ê	EXE打包集成	序号	DLL版本号	状态	创建时间	备注	摄作			
Ø		1	1	启用	2017-11-13 17:31		修改备注 DLL下载 0			
							首页 上一页 1 下一页 尾页			
Ê	SDK开发集成									
Ê	密码管理									

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

	单实例控制中心						退出				
තී	实例管理	SDK∓	F发集成								
8	基本信息										
Ê	PC端转发规则	SDK	SDK开发集成适用于你骤代码并具有开发能力。								
Ê	移动端转发规则	集成	说明 SDK开发	包下载 漆加SD	K密钥						
Ê	EXE打包集成	序号	密钥版本号	状态	创建时间	备注	提作				
Ê	DLL引用集成	1	1	启用	2018-04-28 18:55		修改备注 获取密钥 …				
Ê	SDK开发集成										
Î	密码管理										

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;

}