

DevOps实现游戏的SaaS平台

讲师：杨彪

DevOps with Game

自我介绍

杨彪，现任游戏创业公司技术总监及合伙人，著有《分布式服务架构：原理、设计与实战》一书。在互联网和游戏行业有近10年工作经验，曾在酷我音乐盒、人人游戏和掌趣科技等上市公司担任核心研发职位，在互联网公司做过日活跃用户量达千万的项目，也在游戏公司做过多款月流水千万以上的游戏。喜欢研究问题，追求前沿技术，学无止境。善于以下技能：



游戏服务端架构

精通RPG和SLG游戏服的设计和实战；善于实现基于长链接和短链接的消息通信机制；



线上问题排查

解决线上OOM问题，处理线程死锁问题，优化网络并发，提高游戏缓存命中率。



项目风险把控

善于人员风险，进度风险和线上事故风险的处理。



全面介绍分布式服务架构的原理与设计

保障线上服务“高可用、高性能”的至佳方案



作译者：李艳鹏 杨彪

出版时间：2017-08

ISBN：9787121315787



李艳鹏

现任易宝支付产品中心首席架构师，曾任花旗银行、甲骨文、路透社、新浪微博等大型IT互联网公司担任技术负责人和架构师，现专注于大规模、高并发的线上和线下支付平台的应用架构和技术架构的规划与落地，负责交易、支付、渠道、出款、风控、对账等核心支付系统的设计与实现，对移动支付、聚合支付、合规账户、扫码支付、标记化支付等业务场景有产品应用架构规划与落地的实践经验。



ThoughtWorks®

IT大咖说
知识分享平台

杨彪

现任某创业公司技术总监及合伙人，在互联网和游戏行业有近10年工作经验，曾在酷我音乐盒、人人游戏和掌趣科技等上市公司担任核心研发职位，在互联网公司做过日活跃用户量达千万的项目，也在游戏公司做过多款月流水千万以上的游戏。喜欢研究问题，追求前沿技术，学无止境。



【云时代架构】技术社区做互联网时代最适合的架构，回归架构的简洁之美。



目录 CONTEN

1

参与过的游戏介绍

2

DevOps的理念

3

如何拆分游戏服务

4

游戏与DevOps的情缘

誠信天下

1

参与过的游戏介绍

钢铁元帅--SLG的二战题材页游



塔防三国志--TD三国题材页游



大圣顶住-- TD西游题材手游



末日国度--RPG生存题材手游



誠信天下

2

DevOps的理念

产品迭代是什么样

产品迭代

理想的产品迭代



DevOps

全技术链

Pipeline

现实的产品迭代



▶ DevOps团队为产品而生

产品迭代

DevOps

全技术链

Pipeline

产品
策划

设计
美术

开发
工程师

测试
工程师

运维
工程师

...

DevOps团队



目前对 DevOps 有太多的说法和定义，不过它们都有一个共同的思想：“解决开发者与运维者之间曾经不可逾越的鸿沟，增强开发者与运维者之间的沟通和交流”。

个人认为，DevOps 可以用一个公式表达：**文化观念的改变+自动化工具=不断适应快速变化的市场。**

其核心价值在于以下两点：1，更快速地交付，响应市场的变化；2，更多地关注业务的改进与提升。

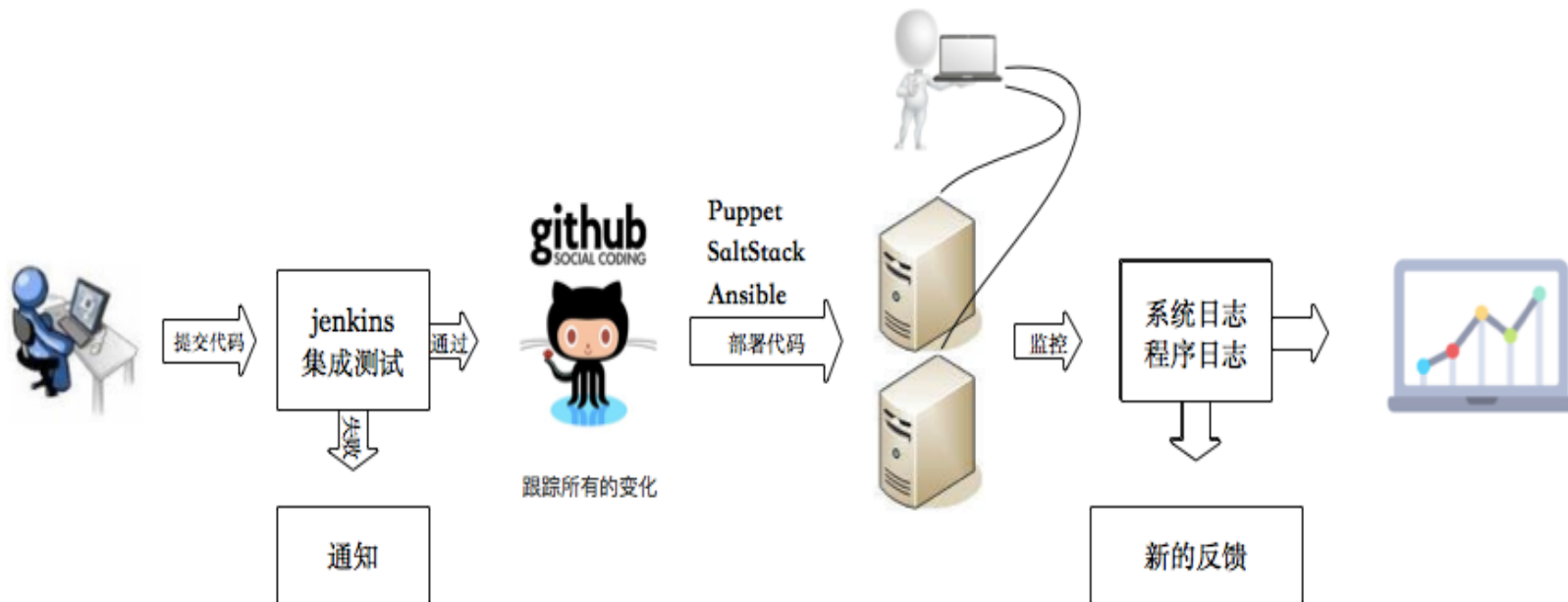
▶ DevOps自动化工具

产品迭代

DevOps

全技术链

Pipeline



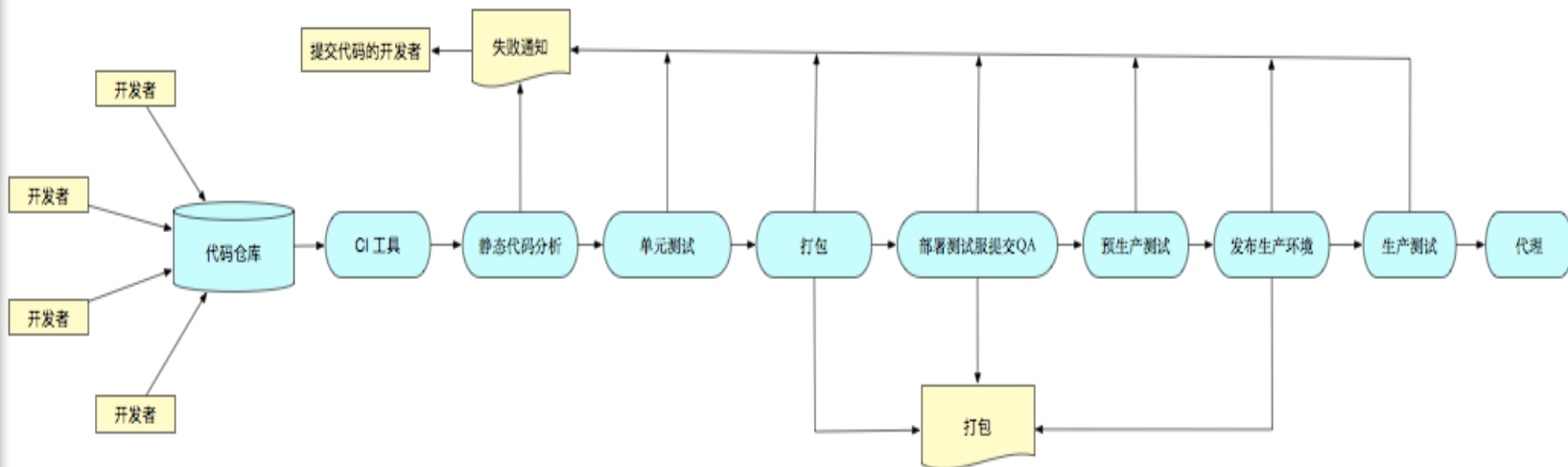
► Continuous Pipeline of DevOps

产品迭代

DevOps

全技术链

Pipeline



誠信天下

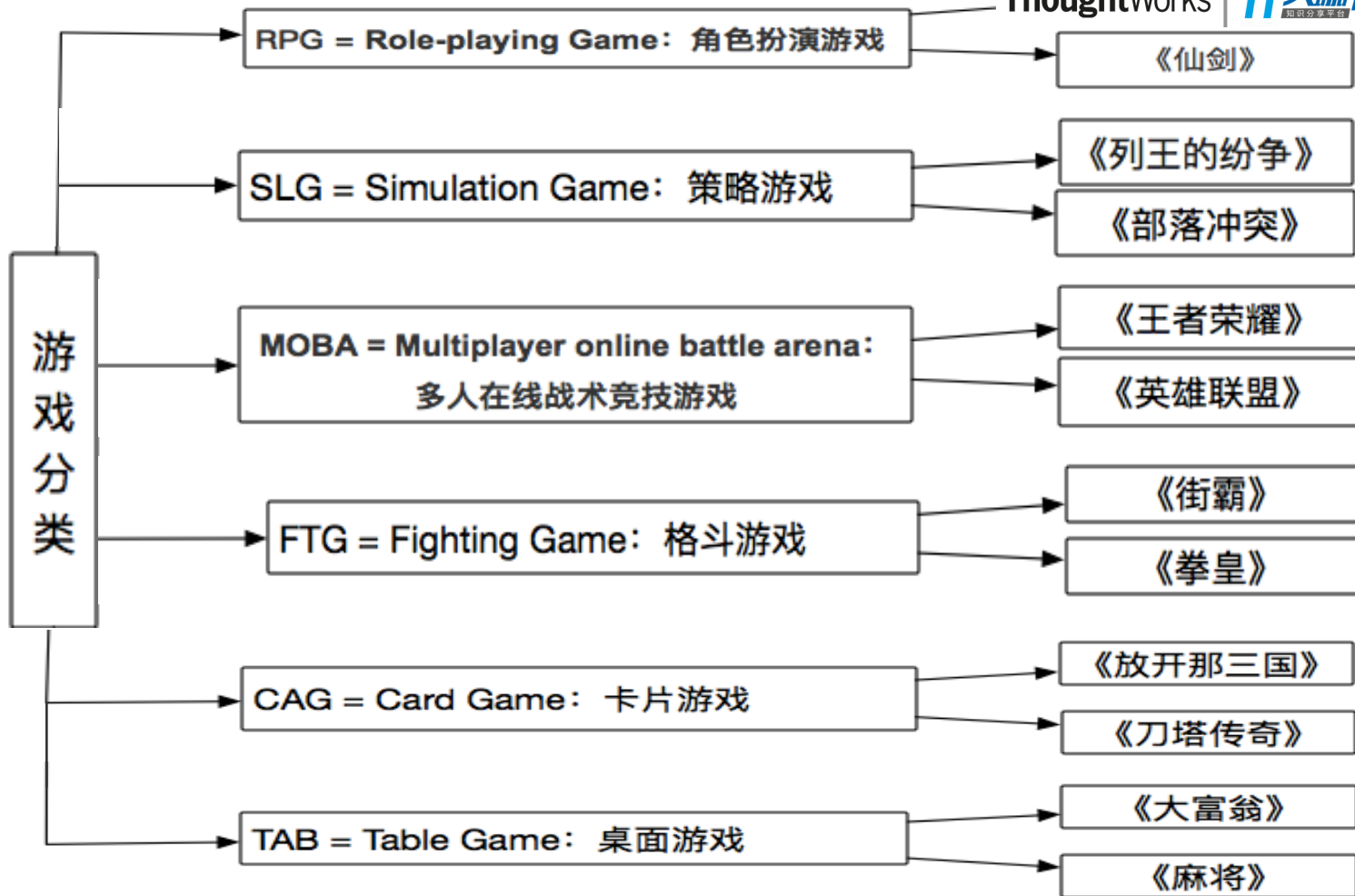
3

如何拆分游戏服务

游戏类型

业务拆分

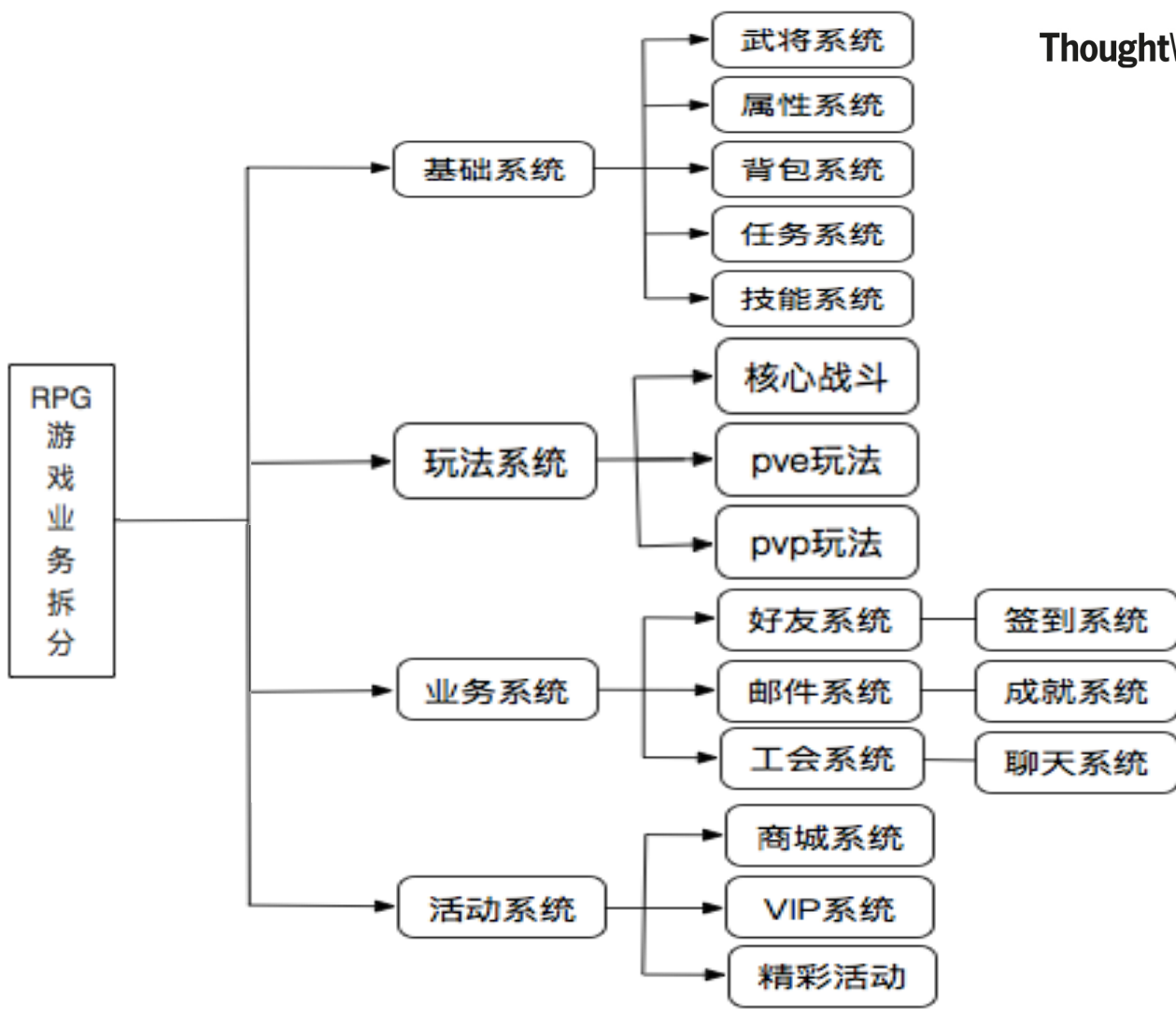
功能拆分



游戏类型

业务拆分

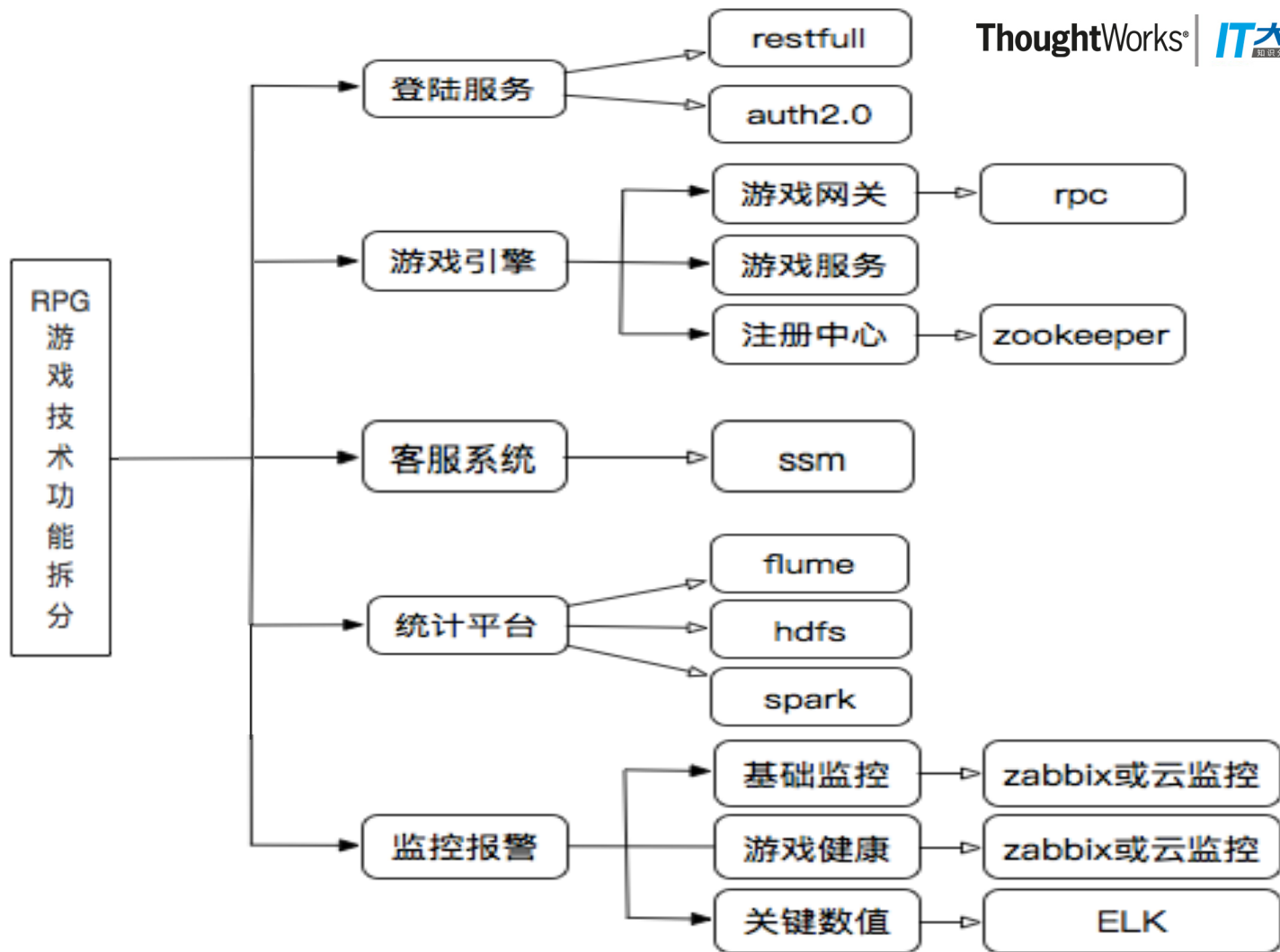
功能拆分



游戏类型

业务拆分

功能拆分



誠信天下

4

游戏与DevOps的情缘

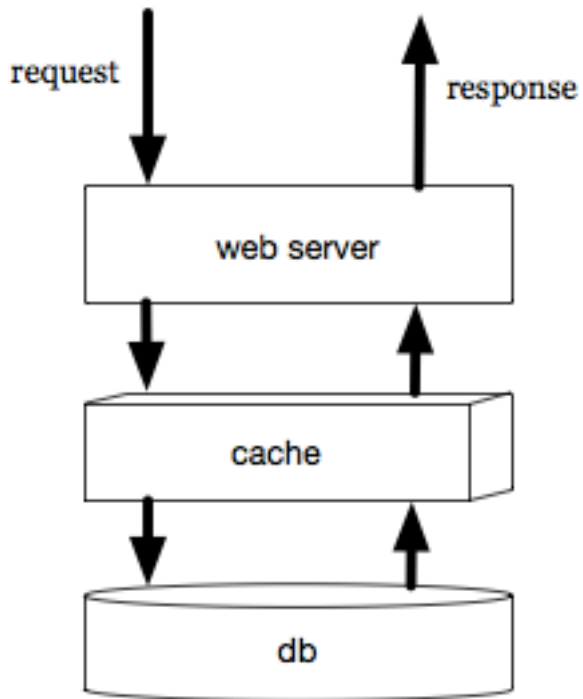
▶ 游戏与互联网简单地对比

游戏特点

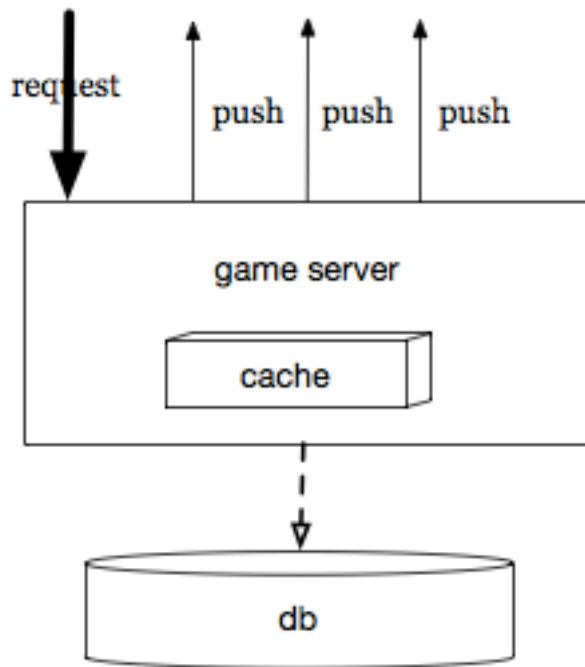
游戏架构

游戏服务化

互联网模式



游戏模式

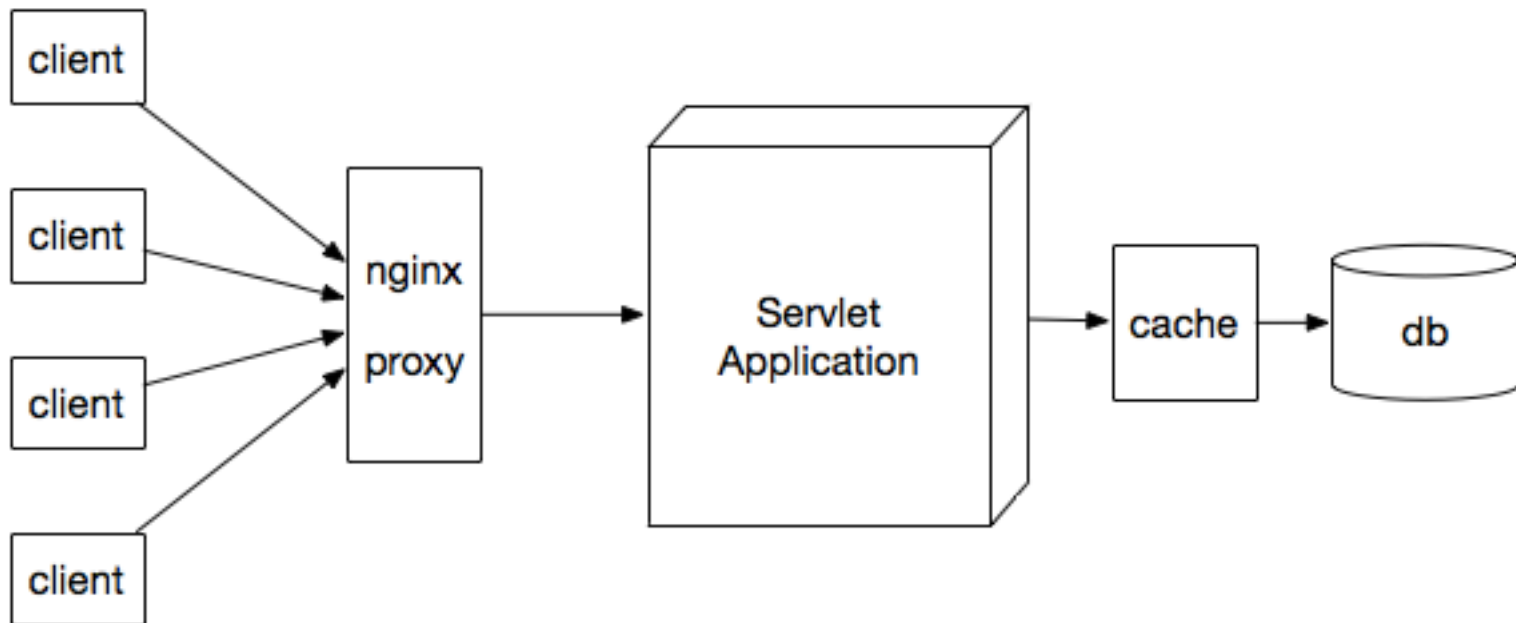


► 几种类型的游戏架构介绍——休息游戏

游戏特点

游戏架构

游戏服务化

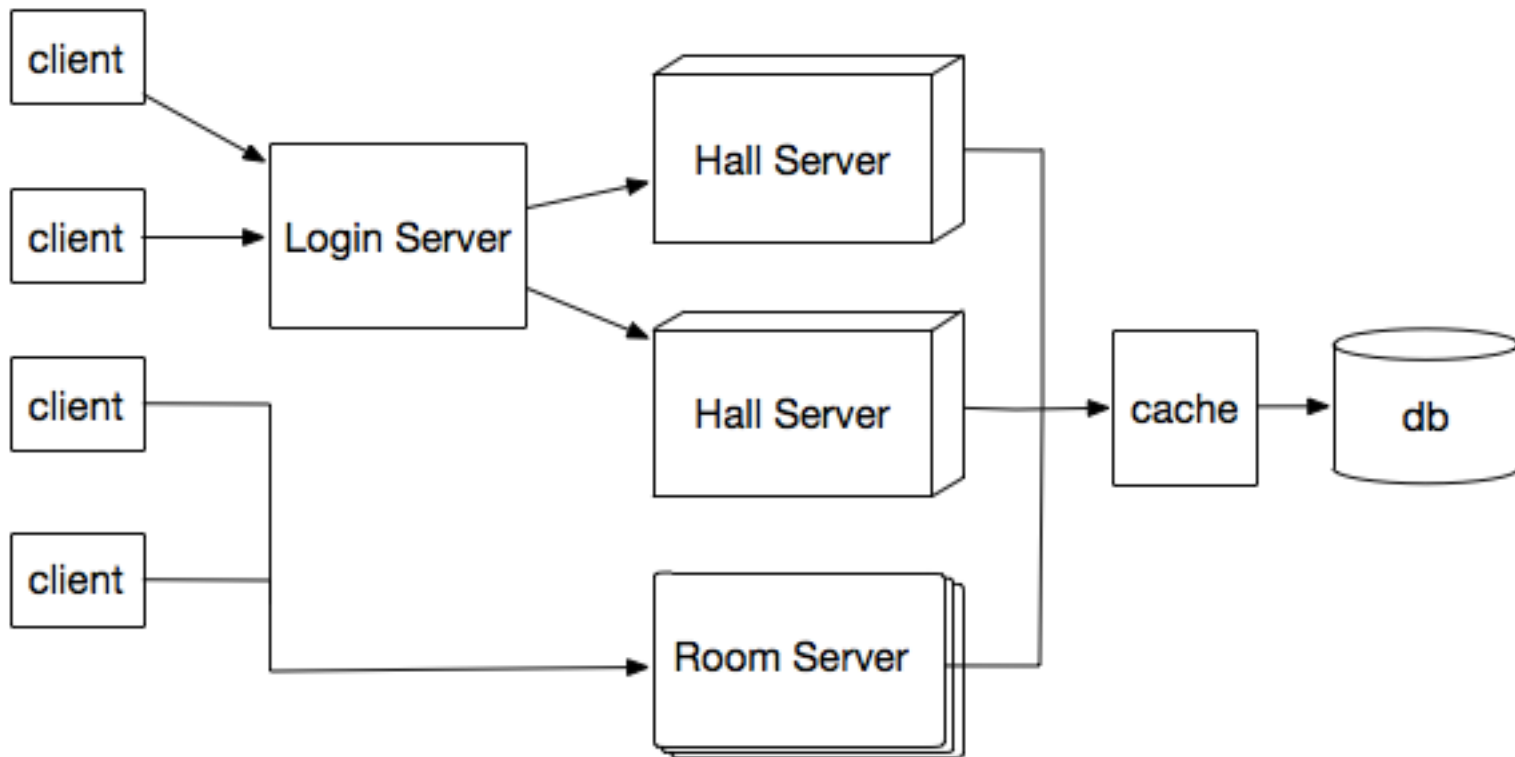


► 几种类型的游戏架构介绍——房间游戏

游戏特点

游戏架构

游戏服务化

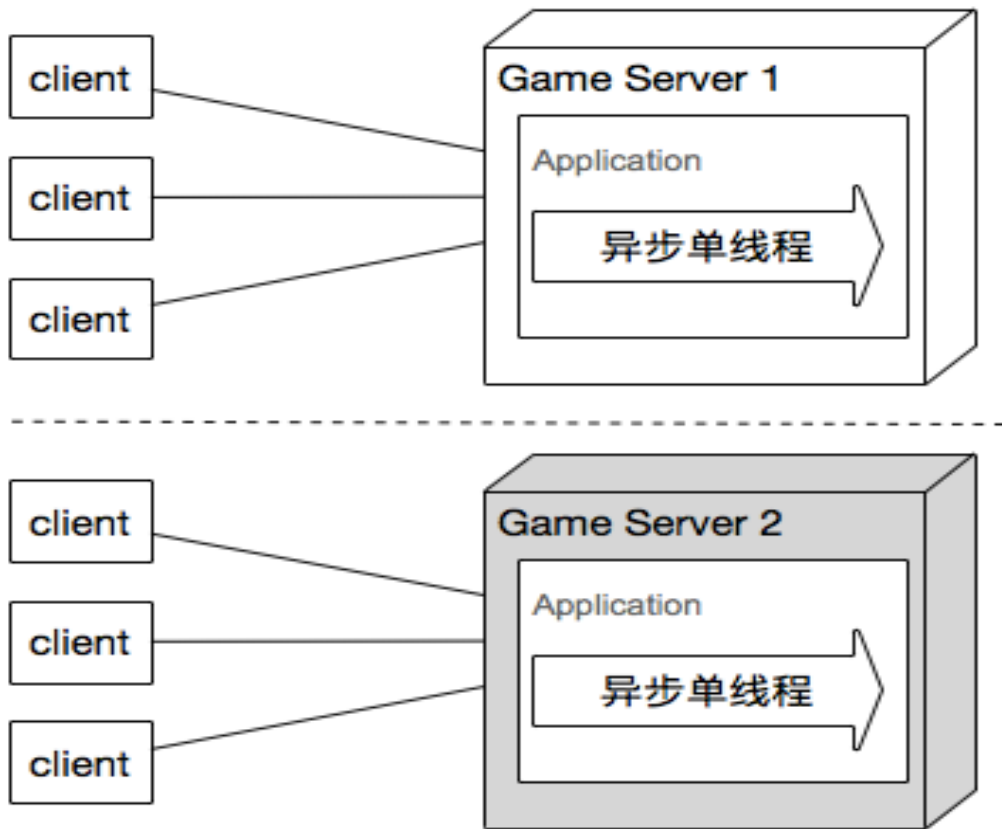


► 几种类型的游戏架构介绍——RPG&SLG分服游戏

游戏特点

游戏架构

游戏服务化

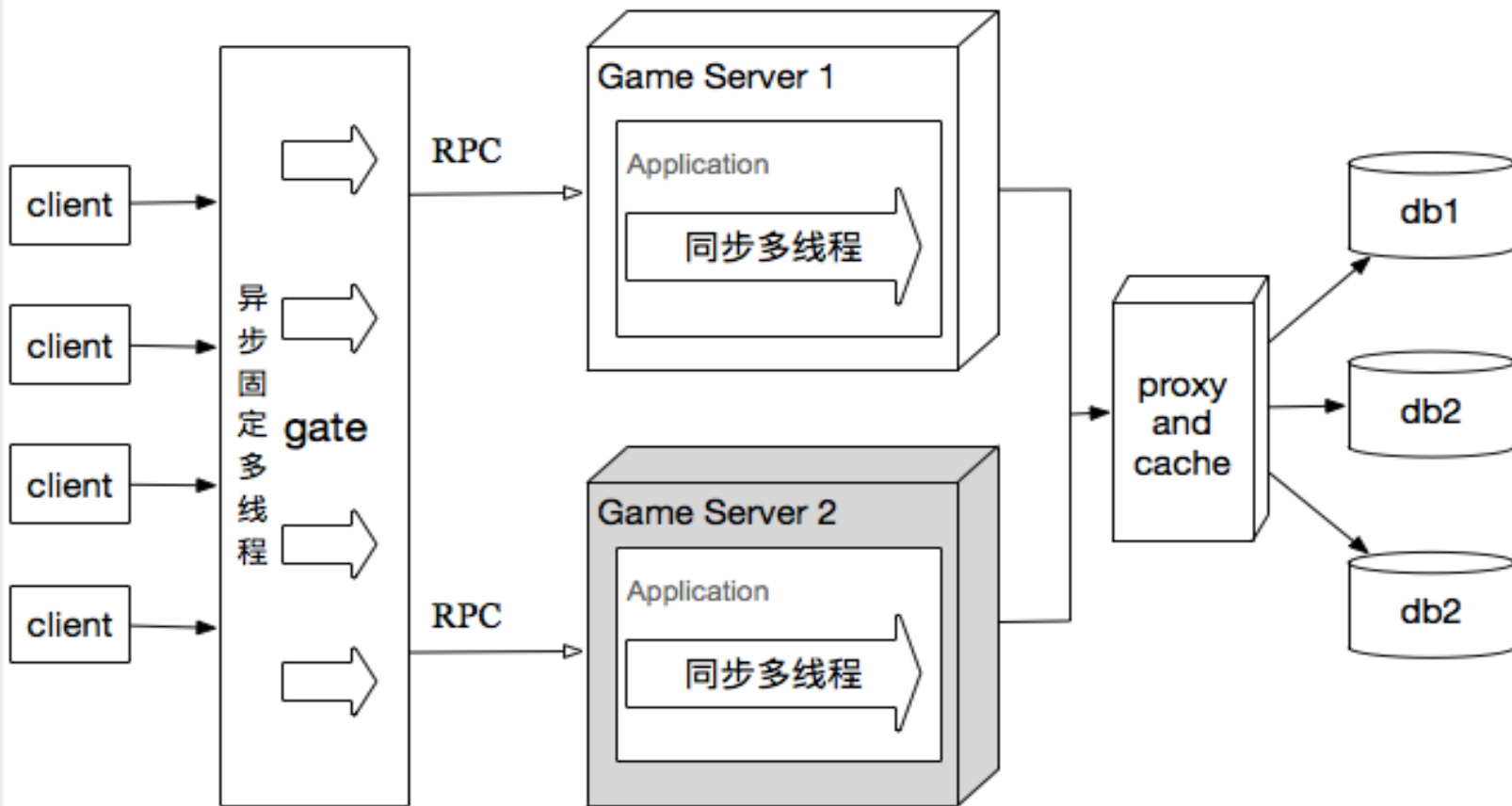


► 几种类型的游戏架构介绍——RPG&SLG大服游戏

游戏特点

游戏架构

游戏服务化



► 实现游戏的服务化



DevOps助力游戏

游戏最大的痛点在于很难做到无状态化，再加上游戏业务千变万化，所以很难有一套通用的游戏框架。

通过对游戏基础功能的服务化，结合DevOps的自动化，我们实现了公司内的SaaS平台，让游戏能快速适应不断变化的市场。

游戏特点

游戏架构

游戏服务化

感谢观看！

DevOps with Game
