服务端压测方针

- 需求
  - 测试出服务端的承载极限
  - 压测对象
    - SparkServer的战斗 — 性能
    - Map
      - 行军
      - 采集
      - 战斗
        - 进攻资源矿点
        - 进攻城池
        - 攻击野怪
    - RoleCity
      - 英雄
      - 建筑
        - 生产 — 产生货物
        - 服务 — 提高满意度
        - 军事 — 生产兵力
        - 住宅 — 获得金币银币
    - Mail
      - 战报
      - 系统
      - 公会
        - 聊天
        - 外交宣言
        - 公会操作
          - 创建
          - 加入
          - 退出
          - 踢出
          - 解散
          - 升职
          - 降职
      - 个人 — 聊天
    - League
      - 创建
      - 加入
      - 退出
      - 踢出
      - 解散
      - 升职
      - 降职
    - Role
      - 背包
      - 领主
  - 指标
    - TPS
    - Memory
    - CPU usage
    - Network Bandwidth
  - 前提条件
    - Prometheus具备完善的功能
      - 能够查看各项指标
      - 自定义面板编辑 — 决定哪些指标放在同一个面板展示
        - 每一台机器的cpu开销
        - 每一台机器的内存开销
        - 每一台机器的网络带宽
      - 自定义参数设定
        - 每一类进程，每一类服务的每一个模块的每一个接口，都能够查询开销
        - 每一个进程的总请求数，都能在同一个面板上查询
        - 支持查询指定key的参数
    - 世界地图，需要能够dump出地形、资源分布、玩家分布以及野怪分布的数据图，并得以展示
      - 为了能够查找性能指标与地图分布的关联
      - 以json格式存储
      - 使用unity渲染？
    - 世界地图，提供dump出玩家焦点信息的数据分布图
      - 能够查询玩家焦点分布
      - 以json格式存储
      - 使用unity渲染？
    - 提供玩家高级账号编辑和复制功能
      - 摆好建筑之后，通过gm指令，将当前账号的数据存成json文件，并同步到windows工作机
      - 在windows下载目录找到新导出的json文件，并在配置提交
      - 重启服务器的时候，需要加载这份配置
      - 提供将当前账号设置为配置数据的gm指令
  - 测试方案
    - case1
      - 资源、野怪分布 — 按正式服分布
      - 玩家分布 — 按正规流程(均匀分布在边缘地带)
      - 机器人
        - 客户端每登录一个新的机器人，直接将复制最高级的账号（顶级账号）
        - 机器人AI焦点游走 — 四向散漫游走
        - 机器人定时焦点快照
        - 机器人定时增加资源，生产兵力
        - 机器人定时搜索周边的玩家，发动攻击
        - 机器人定时搜索周边的资源，发起采集 — 如果有敌人采集，则主动发起攻击
        - 机器人定时搜索周边的野怪，发起攻击
      - 机器人同时在线数量
        - 8000
        - 10000
    - case2
      - 基本内容同case1
      - AI焦点游走方向改成定向
  - 测试报告
    - 使用word文档编辑
    - 阐述目标，测试对象
    - 压测内容
      - 地形信息
        - 展示资源分布图
        - 展示野怪分布图
        - 展示玩家分布图
        - 展示玩家焦点运动变换视频
      - 机器人情况阐述
        - 顶级账号
        - 每个机器人有一个游走焦点的AI
        - 不参与任何联盟，均是自己的行为
        - 定时收割货物、货币
        - 定时生产兵力
        - 定时根据游走焦点的视野，决定其行为
          - 采集资源
          - 攻击玩家
          - 攻击野怪
      - 指标
        - 每一台机器的cpu指标 — 变化趋势图
        - 每一台机器的内存指标 — 变化趋势图
        - 每一台机器的带宽指标 — 变化趋势图
        - 每一个进程的总请求数 — 变化趋势图
    - 结论
      - 是否满足上线要求？
      - 存在哪些问题？
      - 怎么解决问题？
- 设计
- code
- test

XMind:ZEN | 试用模式