



Guida per sviluppatori FleetiQ

# GameLift Server Amazon



Version

Copyright © 2026 Amazon Web Services, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved.

# GameLift Server Amazon: Guida per sviluppatori FleetIQ

Copyright © 2026 Amazon Web Services, Inc. and/or its affiliates. All rights reserved.

I marchi e l'immagine commerciale di Amazon non possono essere utilizzati in relazione a prodotti o servizi che non siano di Amazon, in una qualsiasi modalità che possa causare confusione tra i clienti o in una qualsiasi modalità che denigri o discrediti Amazon. Tutti gli altri marchi non di proprietà di Amazon sono di proprietà delle rispettive aziende, che possono o meno essere associate, collegate o sponsorizzate da Amazon.

---

# Table of Contents

Che cos'è Amazon GameLift ServersFleetIQ? .....	1
Funzionamento di FleetIQ .....	2
Amazon GameLift ServersFleetIQlogica .....	2
Risorse e componenti chiave .....	5
Architettura del gioco .....	7
Integrazione dell'hosting locale .....	7
Vita di un gruppo di server di gioco .....	9
Durata di un server di gioco .....	11
Processo di bilanciamento a punti .....	14
Best practice .....	16
Amazon GameLift ServersfeaturesFleetIQ .....	19
Prezzi per Amazon GameLift Servers FleetIQ .....	20
Configurazione .....	21
Software supportato .....	21
Configura il tuo account AWS .....	22
Registrati per un Account AWS .....	22
Gestisci le autorizzazioni degli utenti per GameLift Server Amazon FleetIQ .....	22
Crea ruoli IAM per l'interazione tra servizi .....	27
Preparazione di giochi per FleetIQ .....	34
Fasi di integrazione .....	34
Gestisci gruppi di server di gioco .....	36
Crea un gruppo di server di gioco .....	37
Aggiorna un gruppo di server di gioco .....	38
Tieni traccia delle istanze di gruppo di server di gioco .....	38
Integra un server di gioco .....	38
Registra i server di gioco .....	39
Aggiorna lo stato del server di gioco .....	39
Annulla la registrazione dei server di gioco .....	40
Integrazione di un client di gioco .....	40
Scegliamo Amazon GameLift Servers FleetIQ un server di gioco .....	41
Scegli il tuo server di gioco .....	42
Monitora con CloudWatch .....	43
Sicurezza con FleetIQ .....	46
Amazon GameLift Servers FleetIQ riferimento .....	47

---

Riferimento all'API di servizio (AWS SDK) .....	47
Amazon GameLift ServersFleetIQAzioni API .....	47
Linguaggi di programmazione compatibili .....	49
Note di rilascio e versioni SDK .....	49
Tutti Amazon GameLift Servers guide .....	49
AWS Glossario .....	50
.....	li

# Che cos'è Amazon GameLift ServersFleetIQ?

Amazon GameLift ServersFleetIQ ottimizza l'uso di istanze Spot Amazon Elastic Compute Cloud (Amazon EC2) a basso costo per l'hosting di giochi basato su cloud. Con Amazon GameLift ServersFleetIQ, puoi lavorare direttamente con le tue risorse di hosting in Amazon EC2 e Amazon EC2 Auto Scaling, sfruttando al contempo le ottimizzazioni per offrire ai tuoi giocatori un hosting Amazon GameLift Servers di gioco economico e resiliente. [Le istanze Spot di Amazon EC2, sebbene offerte a forti sconti, non sono generalmente adatte per l'hosting di giochi perché la disponibilità è variabile e vi è il rischio di interruzioni.](#) Amazon GameLift ServersFleetIQ mitiga in modo significativo queste limitazioni, rendendo possibile l'uso di istanze Spot a basso costo per l'hosting di giochi.

FleetIQ le ottimizzazioni sono disponibili anche quando si utilizza Amazon GameLift Servers per gestire l'hosting dei giochi. Per informazioni sulle opzioni Amazon GameLift Servers di hosting, consulta la [Guida per gli Amazon GameLift Servers sviluppatori](#).

La soluzione di hosting di Amazon GameLift Servers FleetIQ giochi è progettata per gli sviluppatori di giochi che:

- Disponi di AWS implementazioni esistenti o desideri utilizzare Amazon EC2 direttamente anziché tramite il servizio completamente gestito. Amazon GameLift Servers Amazon GameLift ServersFleetIQ funziona con i gruppi di Auto Scaling EC2 che gestisci Account AWS direttamente, offrendoti l'accesso completo alle tue istanze e ai tuoi gruppi EC2. Puoi anche integrarti con altri AWS servizi, tra cui Amazon Elastic Container Service (Amazon ECS), Amazon Elastic Kubernetes Service (Amazon EKS) e AWS Shield Advanced
- Hanno un hosting di giochi locale esistente e desiderano estendere la capacità al cloud. Con Amazon GameLift ServersFleetIQ, puoi creare un sistema di distribuzione ibrido che utilizza la tua capacità locale e aggiunge in modo incrementale la capacità cloud in base alle esigenze. AWS

## Sei pronto per iniziare a lavorare con? Amazon GameLift Servers FleetIQ

- Scopri come utilizzarlo Amazon GameLift Servers FleetIQ per il tuo gioco seguendo il corso [Using Amazon Amazon GameLift ServersFleetIQ for Game Servers](#) su AWS Skill Builder. Per una panoramica dei corsi correlati, consulta il [Game Tech Learning Plan](#). Alcuni corsi sono disponibili in diverse lingue.
- Segui le istruzioni in [Amazon GameLift ServersFleetIQ fasi di integrazione](#).

# Come Amazon GameLift Servers FleetIQ funziona

La Amazon GameLift Servers FleetIQ soluzione è un livello di hosting di giochi che integra il set completo di strumenti di gestione delle risorse di elaborazione disponibili con Amazon EC2 e Auto Scaling. Oltre a offrire una serie di funzionalità specifiche per l'hosting di giochi, Amazon GameLift Servers FleetIQ offre un ulteriore livello di logica che consente di utilizzare istanze Spot a basso costo per l'hosting di giochi. Questa soluzione consente di gestire direttamente le risorse di Amazon EC2 e Auto Scaling e di integrarle, se necessario, con altri servizi. AWS

Durante l'utilizzo Amazon GameLift ServersFleetIQ, ti prepari ad avviare le istanze Amazon EC2 come di consueto: crea un'Amazon Machine Image (AMI) con il software del server di gioco, crea un modello di avvio Amazon EC2 e definisci le impostazioni di configurazione per un gruppo di Auto Scaling. Tuttavia, invece di creare direttamente un gruppo di Auto Scaling, crei un gruppo di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco con le risorse e la configurazione di Amazon EC2 e Auto Scaling. Questa azione richiede di Amazon GameLift Servers FleetIQ creare sia un gruppo di server di gioco che un gruppo di Auto Scaling corrispondente. Il gruppo di server di gioco è collegato e gestisce alcuni aspetti del gruppo Auto Scaling.

Dopo aver creato il gruppo Auto Scaling, avrai pieno accesso alle tue risorse Amazon EC2 e Auto Scaling. È possibile modificare la configurazione dei gruppi di Auto Scaling, aggiungere politiche di scalabilità o bilanciamenti del carico a più livelli e integrarsi con altri servizi. AWS Puoi connetterti direttamente alle istanze del gruppo. Come parte della sua logica di ottimizzazione, effettua Amazon GameLift Servers FleetIQ anche aggiornamenti periodici a determinate proprietà del gruppo Auto Scaling. È possibile tenere traccia dello stato di disponibilità di tutte le istanze distribuite dal gruppo Auto Scaling.

Puoi sospendere temporaneamente Amazon GameLift Servers FleetIQ l'attività di un gruppo di server di gioco in qualsiasi momento. Hai anche la possibilità di eliminare un gruppo di server di gioco mantenendo il gruppo Auto Scaling corrispondente.

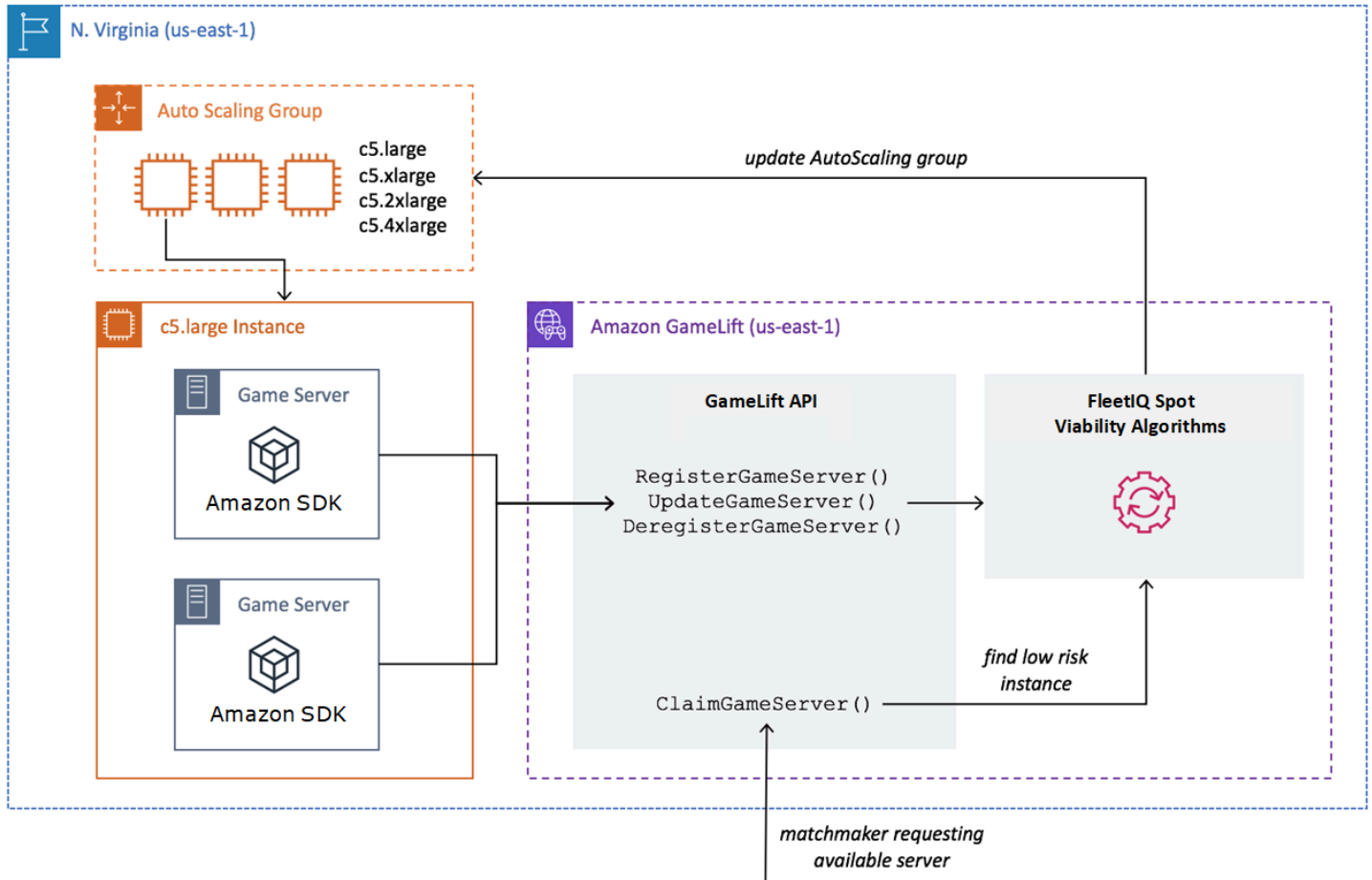
## Argomenti

- [Amazon GameLift ServersFleetIQlogica](#)
- [Risorse e componenti chiave](#)

## Amazon GameLift ServersFleetIQlogica

Il diagramma seguente illustra il ruolo dell'Amazon GameLift ServersFleetIQutilizzo di Amazon EC2 per l'hosting di giochi. Il suo obiettivo principale è individuare il miglior server di gioco possibile per

ospitare una sessione di gioco e offrire ai giocatori un'esperienza di gioco ottimale. Amazon GameLift ServersFleetIQ definisce le risorse migliori come quelle che offrono la massima redditività di hosting di giochi al minor costo. Amazon GameLift ServersFleetIQ affronta questo obiettivo in due modi principali: in primo luogo consentendo solo tipi di istanze validi nel gruppo Auto Scaling e in secondo luogo inserendo nuove sessioni di gioco in modo efficace tra le risorse disponibili del gruppo.



## Riempimento del gruppo Auto Scaling con i tipi di istanze ottimali

Il compito del gruppo Auto Scaling consiste nel lanciare nuove istanze e ritirare quelle vecchie, mantenendo una raccolta di risorse di hosting e scalandola per soddisfare le esigenze dei giocatori. A tale scopo, il gruppo Auto Scaling si basa su un elenco dei tipi di istanze desiderati. Il compito di Amazon GameLift Servers FleetIQ consiste nel verificare continuamente la fattibilità di questi tipi di istanze desiderati e aggiornare l'elenco per il gruppo Auto Scaling. Questo processo è chiamato bilanciamento delle istanze. Garantisce che le istanze del gruppo Auto Scaling vengano continuamente aggiornate in modo che vengano sempre utilizzati solo i tipi di istanze attualmente validi.

Amazon GameLift Servers FleetIQ influenza sul modo in cui il gruppo Auto Scaling seleziona i tipi di istanza ottimali nei seguenti modi:

- Determina l'utilizzo delle istanze Spot and/or On-Demand. Un gruppo di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco è configurato con una strategia di bilanciamento, che influenza il modo in cui il gruppo Auto Scaling utilizza le istanze Spot e/o On-Demand. Le istanze Spot hanno costi inferiori a causa della disponibilità variabile e delle potenziali [interruzioni, limitazioni](#) che minimizzano l'hosting dei server di gioco. Amazon GameLift Servers FleetIQ Le istanze On-Demand sono più costose ma offrono una disponibilità più affidabile quando ne hai bisogno.
- Limita il lancio di nuove istanze solo su tipi di istanze validi. Un gruppo di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco mantiene un elenco principale dei tipi di istanze desiderati. Il processo di bilanciamento delle istanze valuta continuamente ogni tipo di istanza desiderato nell'elenco per verificarne la fattibilità come hosting di giochi, utilizzando un algoritmo di previsione che esamina la disponibilità recente del tipo di istanza e il tasso di interruzione. Come risultato di questa valutazione, aggiorna Amazon GameLift Servers FleetIQ continuamente l'elenco dei tipi di istanze desiderati del gruppo Auto Scaling per includere solo i tipi di istanze attualmente validi.
- Contrassegna le istanze esistenti che sono tipi di istanze non utilizzabili. Amazon GameLift Servers FleetIQ identifica le istanze esistenti in un gruppo di Auto Scaling che sono tipi di istanze attualmente non utilizzabili. Queste istanze sono contrassegnate come in fase di esaurimento, il che significa che vengono terminate e sostituite con nuove istanze. Per le istanze in cui la protezione del server di gioco è attivata, la terminazione viene posticipata finché le sessioni di gioco attive non terminano normalmente.

Al lancio e al ritiro delle istanze, il gruppo Auto Scaling mantiene una raccolta ottimizzata per l'hosting di giochi, anche se la disponibilità di tipi di istanze Spot a basso costo varia. L'attività di bilanciamento si svolge solo su gruppi di server di gioco con istanze attive. Scopri di più su come funziona questo processo in [Processo di bilanciamento a punti](#).

## Posiziona le sessioni di gioco in modo efficace

Amazon GameLift Servers FleetIQ tiene traccia di tutti i server di gioco attivi nel gruppo di server di gioco e utilizza queste informazioni per determinare il posizionamento migliore per nuove sessioni di gioco e nuovi giocatori.

Amazon GameLift Servers FleetIQ Per consentire il monitoraggio dei server di gioco, il software del server di gioco deve segnalarne lo stato. L'AMI personalizzata controlla la modalità di avvio e arresto dei nuovi processi del server di gioco su ogni istanza. Quando viene avviato un nuovo server di

gioco, si registra con Amazon GameLift ServersFleetIQ, indicando che è pronto per ospitare una sessione di gioco. Dopo la registrazione, il server di gioco segnala periodicamente la sua integrità e se sta attualmente ospitando una sessione di gioco. Quando il server di gioco si spegne, annulla la registrazione con Amazon GameLift Servers FleetIQ.

Per iniziare una nuova sessione di gioco, il tuo client di gioco (o matchmaker o altro servizio client) invia una richiesta per un server di gioco a Amazon GameLift Servers FleetIQ. Amazon GameLift ServersFleetIQ individua un server di gioco disponibile, lo richiede per la nuova sessione di gioco e risponde con l'ID del server di gioco e le informazioni di connessione. Il gioco richiede quindi al server di gioco di aggiornare il suo stato e avviare una nuova sessione di gioco per i giocatori in arrivo.

Quando si seleziona un server di gioco per ospitare una nuova sessione di gioco, Amazon GameLift Servers FleetIQ utilizza il seguente processo decisionale per ottimizzare il posizionamento con valide istanze Spot a basso costo:

1. Ove possibile, Amazon GameLift Servers FleetIQ inserisce nuove sessioni di gioco su istanze che ospitano già altre sessioni di gioco. Comprimendo (ma senza sovraccaricare) alcune istanze e mantenendone inattive altre, il gruppo Auto Scaling è in grado di ridimensionare rapidamente le istanze inattive quando non sono necessarie, riducendo i costi di hosting.
2. Amazon GameLift ServersFleetIQ ignora le istanze contrassegnate come esaurenti, ovvero non utilizzabili per l'hosting di giochi. Queste istanze vengono mantenute in esecuzione solo per supportare le sessioni di gioco esistenti. Non possono essere utilizzate per nuove sessioni di gioco a meno che non siano disponibili altri server di gioco.
3. Amazon GameLift ServersFleetIQ identifica tutti i server di gioco disponibili che funzionano su istanze valide.

Puoi attivare la protezione della sessione di gioco per un gruppo di server di gioco per impedire al gruppo Auto Scaling di terminare le istanze con sessioni di gioco in esecuzione attiva.

## Risorse e componenti chiave

Crea le seguenti risorse nel tuo AWS account prima di configurare le risorse di hosting dei giochi con Amazon GameLift Servers FleetIQ. Come procedura consigliata, sviluppare e testare la distribuzione del server di gioco con queste risorse prima di utilizzarle tramite un gruppo di server di gioco.

- Amazon Machine Image (AMI). Un'AMI è un modello per una configurazione software specifica che desideri avviare con le tue istanze Amazon EC2. Per l'hosting di giochi, l'AMI include un sistema operativo, i binari o il contenitore del server di gioco e altro software runtime richiesto dal server di

gioco. Per ulteriori informazioni sulla creazione di un'AMI, consulta [Amazon Machine Images](#) nella Amazon EC2 User Guide. AMIs sono specifiche della regione. Puoi copiare un AMI da una regione all'altra, come descritto in [Copying AMIs](#) nella Amazon EC2 User Guide.

- Modello di lancio di Amazon EC2. Un modello di avvio fornisce istruzioni per l'avvio e la gestione delle istanze in un gruppo Auto Scaling. Specifica un'AMI, fornisce un elenco di tipi di istanza adatti e imposta rete, sicurezza e altre proprietà. Per ulteriori informazioni sulla creazione di un modello di lancio, consulta [Avvio di un'istanza da un modello di lancio](#) nella Guida per l'utente di Amazon EC2. I modelli di avvio sono specifici per regione.
- AWS Ruolo IAM. Un ruolo IAM definisce un insieme di autorizzazioni che consentono un accesso limitato alle risorse. AWS Un'entità affidabile, come un altro AWS servizio, può assumere il ruolo ed ereditarne le autorizzazioni. Durante l'utilizzo Amazon GameLift ServersFleetIQ, devi fornire a un ruolo IAM una policy gestita che Amazon GameLift Servers FleetIQ consenta di creare e accedere a gruppi di Auto Scaling e risorse di istanze EC2 nel tuo account. AWS I ruoli IAM non sono specifici della regione.

Amazon GameLift ServersFleetIQgestisce direttamente le seguenti risorse e ha l'autorità diretta su di esse.

- Amazon GameLift Serversgruppo di server di gioco. Un gruppo di server di gioco contiene impostazioni di configurazione che definiscono il Amazon GameLift Servers FleetIQ funzionamento con un gruppo di Auto Scaling corrispondente per offrire hosting di giochi a basso costo. I gruppi di server di gioco sono specifici della regione. Quando crei un gruppo di server di gioco in una regione, viene creato automaticamente un nuovo gruppo Auto Scaling nel tuo AWS account nella stessa regione. Il gruppo server di gioco è collegato al gruppo di ridimensionamento automatico e ha accesso (assumendo il ruolo IAM) per gestire e modificare alcune impostazioni. Un gruppo di server di gioco è una risorsa di lunga durata; gli sviluppatori dovrebbero crearli raramente. Un gruppo di server di gioco è anche una risorsa di raggruppamento funzionale per i server di gioco ospitati su istanze del gruppo Auto Scaling e registrati presso. Amazon GameLift Servers FleetIQ
- Amazon GameLift Serversserver di gioco. Una risorsa del server di gioco rappresenta un'esecuzione di gioco in esecuzione su un'istanza associata a un gruppo di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco. Questa risorsa viene creata quando un server di gioco si registra Amazon GameLift Servers FleetIQ e identifica il gruppo di server di gioco a cui appartiene. Amazon GameLift ServersFleetIQtiene traccia dello stato di utilizzo e dello stato di richiesta di ciascun server di gioco registrato, il che gli consente di monitorare la disponibilità dei server di gioco. I server di gioco sono specifici della regione in quanto sono associati a un gruppo di server di gioco

specifico della regione. Quando il gioco richiede un nuovo server di gioco, specifica il gruppo e la regione del server di gioco.

Queste risorse vengono create tramite Amazon GameLift Servers FleetIQ risorse. Vengono create nel tuo AWS account e tu ne hai il pieno controllo.

- Gruppo Amazon EC2 Auto Scaling. Un gruppo di ridimensionamento automatico avvia e gestisce una raccolta di istanze EC2 e ridimensiona automaticamente la capacità del gruppo. Con Amazon GameLift ServersFleetIQ, esiste una one-to-one relazione tra il gruppo di server di gioco e il gruppo Auto Scaling. Sebbene sia possibile aggiornare tutte le impostazioni per un gruppo di Auto Scaling, sostituisce e aggiorna Amazon GameLift Servers FleetIQ periodicamente alcune impostazioni come parte della sua logica per bilanciare le istanze Spot con la fattibilità dell'hosting di giochi. Per ulteriori informazioni, consulta la [AutoScalingGroup](#) Guida per l'utente di Amazon EC2 Auto Scaling. I gruppi Auto Scaling sono specifici della regione; vengono creati nella stessa regione del gruppo del server di gioco.
- Istanza Amazon EC2. Un'istanza è un server virtuale nel cloud. I tipi di istanze dispongono di configurazioni hardware specifiche che specificano risorse di calcolo, memoria, disco e rete. In genere vengono lanciati da un gruppo di ridimensionamento automatico con un'AMI. Le istanze possono essere Spot o On-Demand, a seconda della disponibilità. Con Amazon GameLift ServersFleetIQ, le istanze eseguono uno o più processi del server di gioco, ognuno dei quali può ospitare più sessioni di gioco. Le istanze sono specifiche della regione in quanto associate a un gruppo Auto Scaling specifico della regione.

## Architettura di gioco con Amazon GameLift Servers FleetIQ

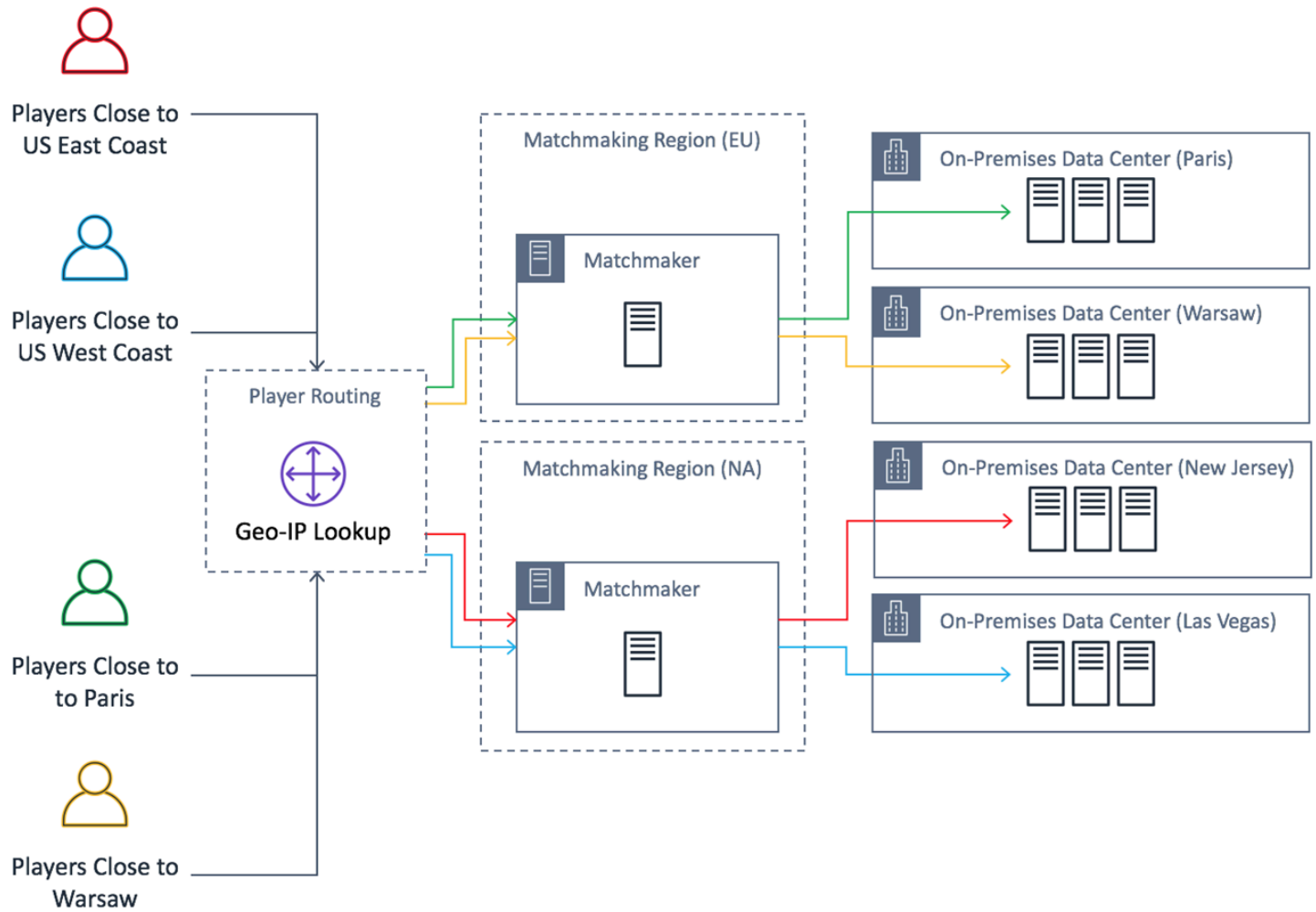
### Integrazione dell'hosting locale

Amazon GameLift Servers FleetIQ è progettato per riutilizzare il backend di gioco esistente, inclusi eventuali servizi di routing geo-IP dei giocatori, matchmaking o servizi di lobby che potresti già disporre. L'esempio seguente illustra come Amazon GameLift Servers FleetIQ potrebbe adattarsi a una distribuzione locale esistente.

#### Example

In questo esempio, il game hosting viene inizialmente gestito con quattro data center proprietari per ospitare giocatori in Nord America e in Europa. A seconda della loro posizione fisica approssimativa,

i giocatori sono indirizzati a uno dei due matchmaker regionali. I matchmaker raggruppano i giocatori per abilità e latenza e li posizionano sui server di gioco vicini per ridurre al minimo il ritardo.

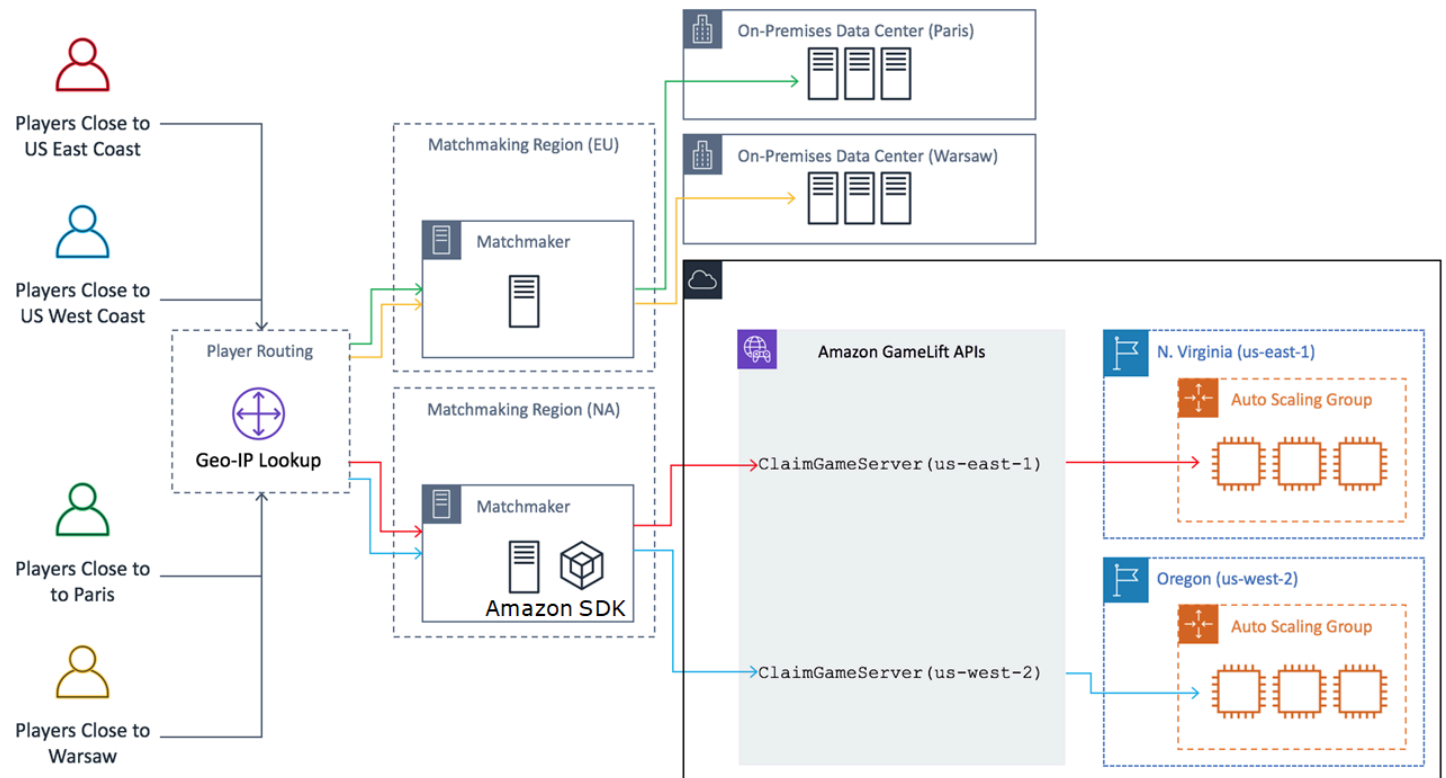


Lo sviluppatore del gioco desidera sostituire i propri server di gioco in Nord America con server forniti da Amazon GameLift Servers FleetIQ. Per iniziare, apportano piccoli aggiornamenti al server di gioco per abilitarne l'utilizzo con Amazon GameLift Servers FleetIQ e quindi crea un'Amazon Machine Image (AMI). Questa immagine verrà installata su ogni EC2 istanza distribuita per il gioco. L'immagine contiene il server di gioco, le dipendenze e qualsiasi altro elemento necessario per eseguire le sessioni di gioco per i giocatori.

Con l'AMI pronta, lo sviluppatore ne crea due Amazon GameLift Servers FleetIQ gruppi di server di gioco, uno per ogni regione AWS del Nord America (us-east-1 e us-west-2). Lo sviluppatore fornisce il modello di avvio (che fornisce l'AMI), un elenco dei tipi di istanze desiderati e altre impostazioni di configurazione per il gruppo. L'elenco dei tipi di istanza desiderati indica Amazon

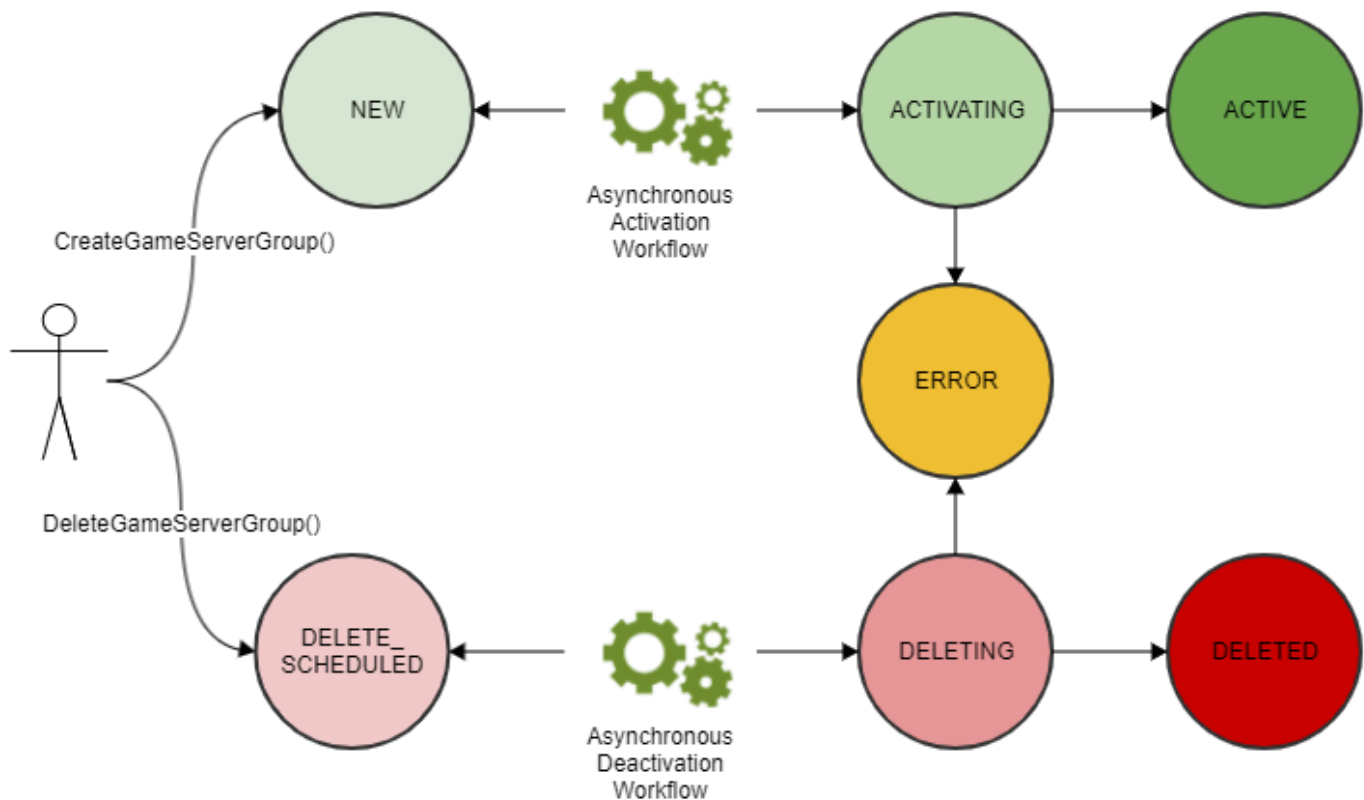
GameLift Servers FleetIQ quali tipi utilizzare per verificare la presenza di istanze Spot utilizzabili per l'hosting di giochi.

Infine, lo sviluppatore integra l'SDK con AWS Amazon GameLift Servers FleetIQ nel loro matchmaker nordamericano, che chiama Amazon GameLift Servers FleetIQ quando un nuovo gruppo di giocatori necessita della capacità del server per una sessione di gioco. Amazon GameLift Servers FleetIQ individua un'istanza Spot con un server di gioco disponibile, la riserva per i giocatori e fornisce informazioni sulla connessione al server. I giocatori si connettono al server, giocano e si disconnettono. Per iniziare una nuova partita, i giocatori rientrano nel matchmaking, il che richiede Amazon GameLift Servers FleetIQ per trovare un altro server di gioco disponibile. Ogni nuova richiesta di gioco si attiva Amazon GameLift Servers FleetIQ per cercare e selezionare server di gioco con una bassa probabilità di interruzioni. Di conseguenza, Amazon GameLift Servers FleetIQ reindirizza costantemente i giocatori lontano da server di gioco che non sono utilizzabili per l'hosting di giochi, anche se la disponibilità delle istanze Spot varia nel tempo.



## Vita di un gruppo di server di gioco

I gruppi di server di gioco seguono il seguente ciclo di vita, compresi il provisioning e gli aggiornamenti di stato. Un gruppo di server di gioco dovrebbe essere una risorsa di lunga durata.



- Si crea un gruppo di server di gioco chiamando l'Amazon GameLift Servers API `CreateGameServerGroup()` e passando un modello di avvio EC2 e le impostazioni di configurazione. In risposta alla chiamata, viene creato un nuovo gruppo di server di gioco e inserito in stato NUOVO.
- Amazon GameLift Servers FleetIQ attiva un flusso di lavoro di attivazione asincrono, trasferendo lo stato del gruppo di server di gioco a ATTIVAZIONE. Il flusso di lavoro avvia la creazione di risorse sottostanti, tra cui un gruppo Amazon EC2 Auto Scaling e un'istanza EC2 con l'AMI fornita.
- Se il provisioning fallisce per qualsiasi motivo, il gruppo di server di gioco viene inserito in stato ERRORE. Per ottenere ulteriori informazioni sugli errori per eseguire il debug della causa dell'errore, chiamare `DescribeGameServerGroup()` su un gruppo di server di gioco in stato di errore.
- Se il provisioning ha esito positivo, il gruppo di server di gioco viene trasferito allo stato ACTIVE. A questo punto, le istanze vengono avviate con server di gioco registrati con Amazon GameLift Servers FleetIQ. I tipi di istanze del gruppo vengono periodicamente valutati per verificarne la fattibilità in termini di hosting dei giochi e bilanciati secondo necessità. Amazon GameLift Servers FleetIQ tiene inoltre traccia dello stato dei server di gioco attivi nel gruppo e risponde alle richieste di server di gioco.

- È possibile rimuovere un gruppo di server di gioco chiamando `DeleteGameServerGroup()` con l'identificatore di gruppo. Questa azione mette il gruppo di server di gioco in stato `DELETE_SCHEDULED`. Solo i gruppi di server di gioco in stato `ACTIVE` o `ERROR` possono essere pianificati per l'eliminazione.
- Amazon GameLift ServersFleetIQ attiva un flusso di lavoro di disattivazione asincrono in risposta allo stato `DELETE_SCHEDULED`, trasferendo lo stato del gruppo di server di gioco a `ELIMINAZIONE`. Hai la possibilità di eliminare solo il gruppo di server di gioco o eliminare sia il gruppo di server di gioco che il gruppo Auto Scaling collegato.
  - Se la disattivazione non riesce per qualsiasi motivo, il gruppo di server di gioco viene inserito in stato `ERRORE`. Per ottenere ulteriori informazioni sugli errori per eseguire il debug della causa dell'errore, chiamare `DescribeGameServerGroup()` su un gruppo di server di gioco in stato di errore.
  - Se la disattivazione ha esito positivo, il gruppo di server di gioco viene trasferito allo stato `DELETED`.

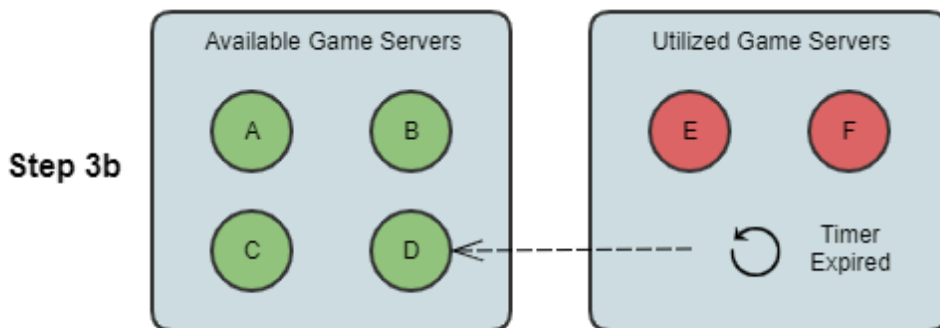
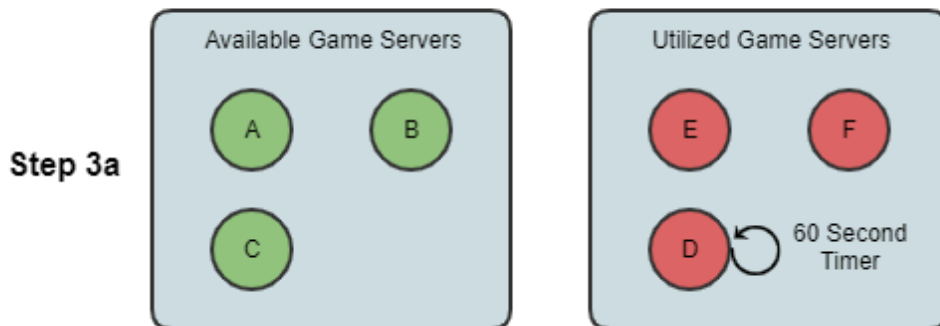
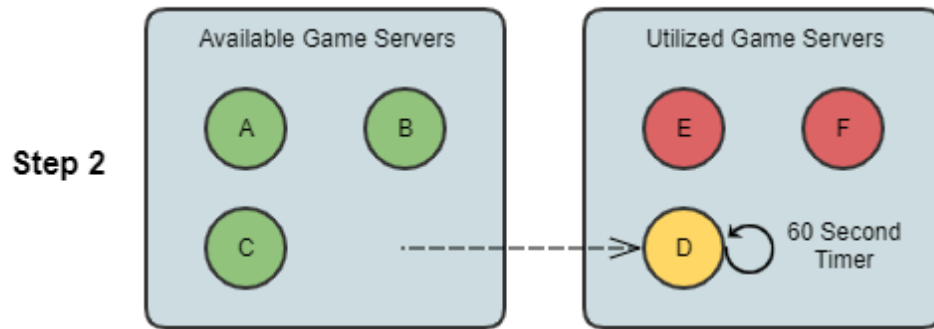
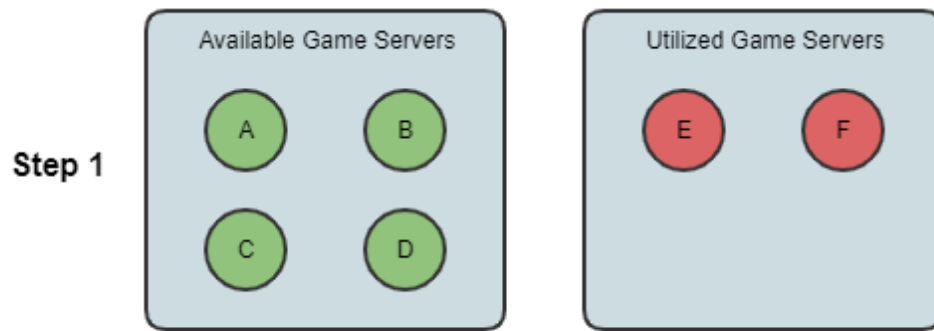
## Durata di un server di gioco




Con Amazon GameLift ServersFleetIQ, i server di gioco seguono il seguente ciclo di vita, compresi il provisioning e gli aggiornamenti di stato. Un server di gioco dovrebbe essere una risorsa di breve durata. È consigliabile annullare la registrazione dei server di gioco al termine di una sessione di gioco anziché essere riutilizzati per un'altra sessione di gioco. Questo approccio aiuta a garantire che i server di gioco disponibili funzionino sempre con le risorse più economiche possibili per l'hosting dei giochi.

- Una risorsa del server di gioco viene creata quando il processo del server di gioco, in esecuzione su un'istanza in un gruppo Auto Scaling Amazon GameLift Servers FleetIQ collegato, chiama Amazon GameLift Servers l'API `RegisterGameServer()` per Amazon GameLift Servers FleetIQ notificare che è pronto per ospitare giocatori e gameplay. Un server di gioco ha due stati per monitorare la sua attuale disponibilità:
  - Lo stato di utilizzo tiene traccia del fatto che il server di gioco stia attualmente supportando il gameplay. Questo stato è inizialmente impostato su `DISPONIBILE`, indicando che è pronto ad accettare un nuovo gioco. Una volta che il server di gioco è occupato con il gameplay, questo stato è impostato su `UTILIZZATO`.
  - Reclami lo stato traccia se il server di gioco è rivendicato per un gameplay imminente. Un server di gioco in stato `RICHIESTO` indica che è stato temporaneamente riservato da un client di

gioco (o da un servizio di gioco come un matchmaker). Questo stato Amazon GameLift Servers FleetIQ impedisce di fornire lo stesso server di gioco a più richiedenti. Un server di gioco con uno stato di reclamo vuoto è disponibile per essere rivendicato.

- Il diagramma seguente illustra come lo stato di utilizzo di un server di gioco e lo stato di rivendicazione cambiano nel corso della sua durata di vita.



-  Utilization Status is AVAILABLE, no Claim Status
-  Utilization Status is AVAILABLE, Claim Status is CLAIMED
-  Durata di un server di gioco Utilization Status is UTILIZED, Claim Status can be either

- Fase 1: Un gruppo di server di gioco ha sei server di gioco registrati. Quattro hanno uno stato di utilizzo AVAILABLE (DISPONIBILE) (A, B, C e D) e due sono attualmente nello stato UTILIZED (UTILIZZATI) (E e F).
- Fase 2. Un client di gioco o un sistema di matchmaking chiama l'Amazon GameLift Servers API `ClaimGameServer()` per richiedere un nuovo server di gioco. Questa richiesta richiede di Amazon GameLift Servers FleetIQ cercare un server di gioco disponibile (D) e di impostarne lo stato di richiesta su CLAIMED per 60 secondi. Amazon GameLift Servers FleetIQ risponde alla richiesta con le informazioni di connessione per il server di gioco (indirizzo IP e porta), oltre ad altri dati opzionali specifici del gioco. Poiché il gioco non è ancora iniziato sul server di gioco, il suo stato di utilizzo rimane AVAILABLE (DISPONIBILE), ma non può essere rivendicato con un'altra richiesta.
- Fase 3a. Utilizzando le informazioni di connessione fornite, i client di gioco possono connettersi al server di gioco e avviare il gioco. Il server di gioco (D) deve essere attivato entro 60 secondi per cambiare lo stato di utilizzo in UTILIZZATO chiamando l'Amazon GameLift Servers API `UpdateGameServer()`.
- Fase 3b. Se lo stato di utilizzo del server di gioco non viene aggiornato entro 60 secondi, il timer di registrazione scade e lo stato della registrazione viene reimpostato su vuoto. Il server di gioco (D) viene restituito al pool di server di gioco disponibili e non reclamati.
- Una risorsa server di gioco viene rimossa dopo che il gioco sul server di gioco è stato completato e i giocatori si sono disconnessi. Prima dello spegnimento, il processo del server di gioco richiama l'Amazon GameLift Servers API `DeregisterGameServer()` per notificare la sua uscita dal pool Amazon GameLift Servers FleetIQ di server di gioco del gruppo di server di gioco.

## Processo di bilanciamento a punti

Amazon GameLift Servers FleetIQ bilancia periodicamente le istanze in un gruppo di Auto Scaling con istanze Spot. Questo processo non è attivo con i gruppi di server di gioco che utilizzano la strategia di bilanciamento ON\_DEMAND\_ONLY o che non hanno istanze attive.

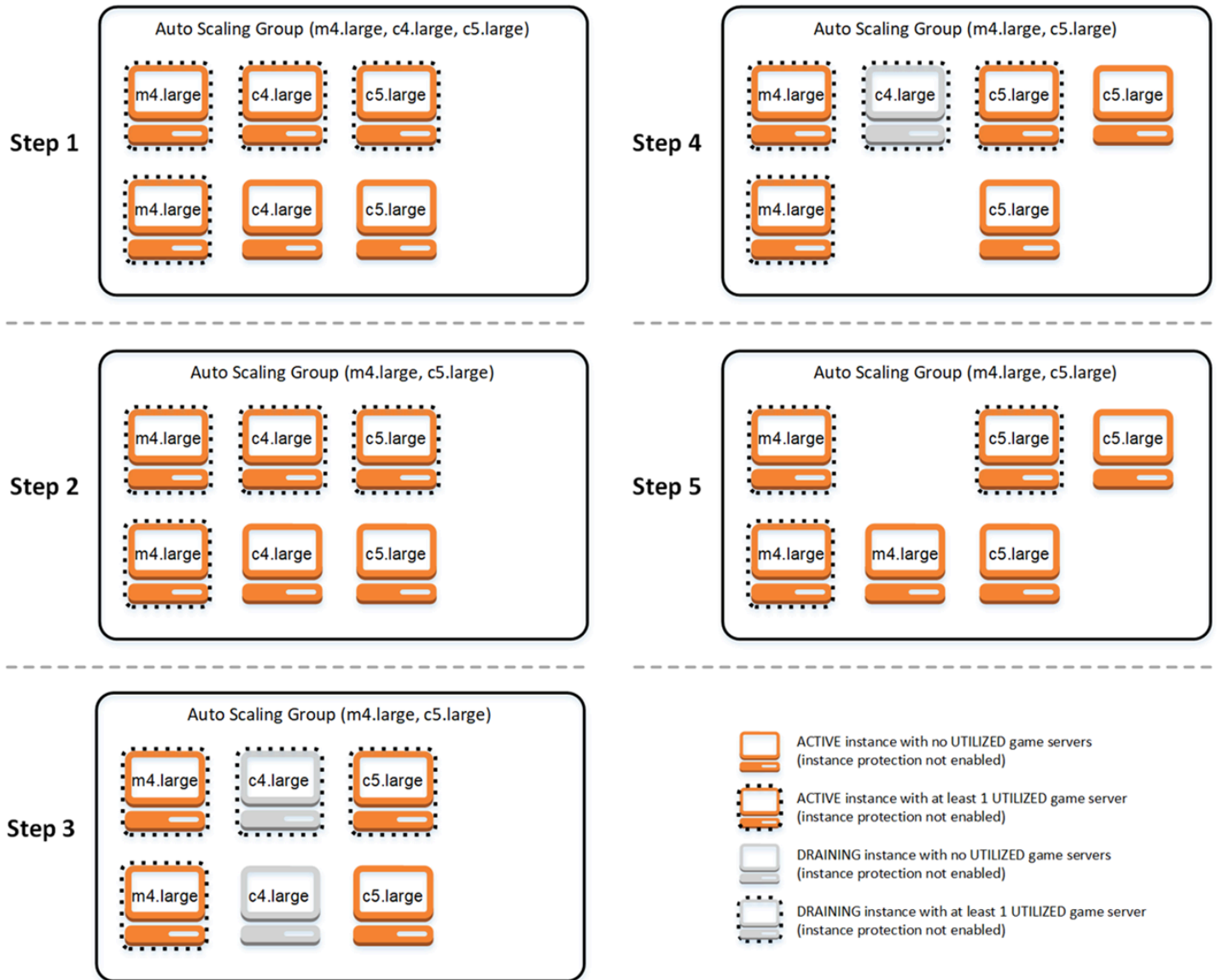
Il bilanciamento a punti ha due obiettivi chiave:

- Aggiornare costantemente il gruppo utilizzando solo tipi di istanze Spot utilizzabili per l'hosting di giochi.
- Utilizzare più tipi di istanze validi (ove possibile) per ridurre l'impatto di interruzioni impreviste del server di gioco.

Amazon GameLift ServersFleetIQbilancia valutando i tipi di istanze del gruppo e rimuovendo le istanze che hanno maggiori probabilità di provocare interruzioni dei server di gioco. Per evitare di interrompere le istanze con gameplay attivo durante il bilanciamento, è consigliabile attivare la protezione dei server di gioco per un gruppo di server di gioco in produzione.

Example

L'esempio seguente illustra come le istanze di un gruppo Auto Scaling sono influenzate dal bilanciamento Spot.



- Fase 1: Tramite un gruppo di server di gioco, il gruppo Auto Scaling collegato è configurato per avviare istanze dei tipi m4.large, c4.large e c5.large con la protezione del server di gioco abilitata. Il gruppo Auto Scaling ha lanciato una raccolta bilanciata composta da due istanze Spot di ogni

tipo. Quattro istanze hanno almeno un server di gioco in stato UTILIZZATO (mostrato con un bordo tratteggiato), mentre due istanze al momento non supportano il gioco.

- Fase 2. Amazon GameLift ServersFleetIQ valuta l'attuale fattibilità dell'hosting di giochi per tutti e tre i tipi di istanza. La valutazione determina che il tipo di istanza c4.large presenta un potenziale inaccettabile di interruzione del server di gioco. Amazon GameLift ServersFleetIQ aggiorna immediatamente la configurazione del gruppo Auto Scaling per rimuovere temporaneamente c4.large dall'elenco dei tipi di istanze, impedendo l'avvio di istanze c4.large aggiuntive.
- Fase 3. Amazon GameLift ServersFleetIQ identifica le istanze esistenti di tipo c4.large e intraprende azioni per rimuoverle dal gruppo. Come prima fase, tutti i server di gioco in esecuzione su istanze c4.large sono contrassegnati come in esaurimento. I server di gioco su istanze in esaurimento possono essere rivendicati solo come ultima risorsa se non sono disponibili altri server di gioco. Inoltre, viene attivato un gruppo di ridimensionamento automatico con istanze in esaurimento per avviare nuove istanze per sostituirle.
- Fase 4. Quando sono online nuove istanze valide, il gruppo di ridimensionamento automatico termina le istanze in esaurimento. Questa sostituzione assicura che la capacità desiderata del gruppo venga mantenuta. La prima istanza da terminare è l'istanza c4.large senza server di gioco utilizzati e la protezione del server di gioco disattivata. Viene sostituita con una nuova istanza c5.large.
- Fase 5: Le istanze in esaurimento con protezione del server di gioco continuano a funzionare mentre i server di gioco supportano il gioco. Al termine del gioco, l'istanza c4.large rimanente viene terminata quando viene avviata una nuova istanza m4.large per prendere il suo posto.

Come risultato di questo processo, il gruppo Auto Scaling mantiene la capacità desiderata mentre il gruppo effettua il bilanciamento dall'utilizzo di tre tipi di istanze a due. Amazon GameLift ServersFleetIQ continua a valutare l'elenco originale dei tipi di istanze per quanto riguarda la fattibilità dell'hosting di giochi. Quando c4.large viene nuovamente considerato un tipo di istanza valido, il gruppo Auto Scaling viene aggiornato per includere tutti e tre i tipi di istanza. Il gruppo si bilancia naturalmente nel tempo.

## Amazon GameLift ServersFleetIQ migliori pratiche

Amazon GameLift ServersFleetIQ è un livello logico di basso livello che ti aiuta a gestire le EC2 risorse Amazon per l'hosting di giochi. In particolare, Amazon GameLift Servers FleetIQ ottimizza l'uso delle istanze Spot utilizzabili per l'hosting di giochi riducendo al minimo la possibilità che le sessioni di gioco vengano interrotte. Fornisce inoltre funzionalità di hosting di giochi di base per

tenere traccia dei server di gioco disponibili e indirizzare il gameplay verso server di gioco a basso costo e ad alta redditività.

Amazon GameLift Servers FleetIQ come funzionalità autonoma non fornisce le funzionalità avanzate offerte con la Amazon GameLift Servers soluzione completamente gestita, che consente anche di ridurre al minimo i costi di hosting. FleetIQ Se hai bisogno di funzionalità come il matchmaking, il routing dei giocatori basato sulla latenza, la gestione delle sessioni di gioco e delle sessioni dei giocatori e il controllo delle versioni, dai un'occhiata alle soluzioni. Amazon GameLift Servers

Ecco alcune best practice che possono aiutarti a trarne il massimo vantaggio. Amazon GameLift Servers FleetIQ

- Utilizzalo Amazon GameLift Servers FleetIQ per giochi basati su sessioni. Amazon GameLift Servers FleetIQ funziona meglio quando indirizza costantemente i giocatori verso istanze che hanno meno probabilità di subire interruzioni della sessione di gioco. Il mantenimento di sessioni di lunga durata interferisce con il processo di Amazon GameLift Servers FleetIQ bilanciamento, il che aumenta la probabilità che le sessioni di gioco vengano interrotte. Nel flusso di lavoro ideale, i giocatori passano dall'abbinamento (o selezione server) al gioco. Quando il gioco finisce, i giocatori tornano all'abbinamento e vengono instradati a un altro server di gioco su una nuova istanza. Consigliamo di utilizzarlo Amazon GameLift Servers FleetIQ per giochi con sessioni inferiori a due ore.
- Fornire molti tipi di istanza tra cui scegliere. Quando imposti un gruppo di server di gioco, fornisci un elenco di tipi di istanze da usare. Maggiore è il numero di tipi di istanze inclusi, maggiore Amazon GameLift Servers FleetIQ è la flessibilità di utilizzare le istanze Spot ad alta redditività per l'hosting di giochi. Ad esempio, potrebbe essere necessario elencare più dimensioni all'interno della stessa famiglia di istanze (c5.large, c5.xlarge, c5.2xlarge, c5.4xlarge). Con istanze più grandi, è possibile eseguire più server di gioco su ogni istanza, riducendo potenzialmente i costi. Con istanze più piccole, il dimensionamento automatico può reagire più rapidamente ai cambiamenti nella domanda di giocatori. Tieni presente che l'elenco dei tipi di istanze desiderati non ha priorità: un gruppo di Auto Scaling utilizzerà un equilibrio di tipi di istanze validi per mantenere la resilienza del gruppo.
- Provare il gioco su tutti i tipi di istanza. Assicurarsi che il server di gioco funzioni correttamente su ogni tipo di istanza configurato per il gruppo di server di gioco.
- Utilizzare la ponderazione della capacità dell'istanza. Se si configura il gruppo di server di gioco per utilizzare un intervallo di dimensioni delle istanze (ad esempio c5.2xlarge, c5.4xlarge, c5.12xlarge), includere informazioni sulla ponderazione della capacità per ogni tipo di istanza. Per ulteriori

informazioni, consulta [Instance Weighting for Amazon EC2 Auto Scaling nella Amazon Auto Scaling EC2 User Guide](#).

- Organizza le tue sessioni di gioco utilizzando. Amazon GameLift Servers FleetIQ Quando colloca gruppi di giocatori su server di gioco, usa l'Amazon GameLift ServersAPIClaimGameServer(). Amazon GameLift ServersFleetIQ evita di collocare i giocatori su istanze con maggiori probabilità di interruzioni della sessione di gioco.
- Segnala lo stato del server di gioco a. Amazon GameLift Servers FleetIQ Segnalare periodicamente l'integrità del server e lo stato di utilizzo con l'API Amazon GameLift ServersUpdateGameServer(). Mantenere uno stato accurato del server di gioco aiuta a Amazon GameLift Servers FleetIQ posizionare il gioco in modo più efficiente. Inoltre, aiuta a evitare di interrompere le istanze con un gameplay attivo durante l'attività di bilanciamento Spot.
- Imposta una politica di scalabilità automatica. È possibile creare un criterio di ridimensionamento del monitoraggio degli obiettivi che mantenga la capacità di hosting in base all'utilizzo dei giocatori e alla domanda prevista. La Amazon GameLift Servers FleetIQ metrica PercentUtilizedGameServers è una misura della quantità di capacità di hosting attualmente in uso. La maggior parte dei giochi vuole mantenere un buffer di server di gioco inutilizzati in modo che i nuovi giocatori possano entrare in un gioco rapidamente. È possibile creare un criterio di ridimensionamento che mantenga una certa dimensione del buffer, aggiungendo o rimuovendo istanze man mano che la domanda del giocatore fluttua. Per ulteriori informazioni, consulta [Target Tracking Scaling Policies](#) nella Amazon EC2 Auto Scaling User Guide.
- Usa AWS account diversi per ambienti di sviluppo e produzione. Separare le configurazioni di sviluppo e produzione tra gli account può ridurre il rischio di errori di configurazione che influiscono sui giocatori dal vivo.
- Abilitare la protezione delle sessioni di gioco per i gruppi di server di gioco in produzione. Per proteggere i tuoi giocatori, attiva la protezione delle sessioni di gioco ed evita che le sessioni di gioco attive vengano interrotte anticipatamente a causa del ridimensionamento o dell'attività di bilanciamento.
- Prova il gioco EC2 prima di integrarlo con. Amazon GameLift Servers FleetIQ Ti consigliamo di avviare il gioco e di perfezionare prima la configurazione. EC2 È quindi possibile creare un gruppo di server di gioco utilizzando lo stesso modello di lancio e AMI.

Se utilizzi Kubernetes, ti consigliamo innanzitutto di aggiungere EC2 istanze standard al tuo cluster Kubernetes, quindi di creare un gruppo di server di gioco utilizzando il modello di lancio creato per i nodi di lavoro nel tuo cluster Kubernetes. Se si utilizza EKS, creare separatamente il cluster EKS e il gruppo di server di gioco. Per il gruppo di server di gioco, utilizzare l'AMI ottimizzata per EKS con i dati utente appropriati e la configurazione del modello di lancio utilizzata per l'integrazione EKS.

Ulteriori dettagli sui nodi di lavoro EKS e l'AMI ottimizzata per EKS sono disponibili nella guida [AMI Linux ottimizzata per Amazon EKS](#).

- Utilizza la strategia di bilanciamento dei gruppi di server di gioco per una disponibilità affidabile dei server di gioco. **ON\_DEMAND\_ONLY** Con questa strategia di bilanciamento in vigore, non vengono utilizzate istanze Spot. Si tratta di uno strumento utile per garantire la disponibilità del server quando ne hai più bisogno, ad esempio durante il lancio di funzionalità o altri eventi speciali. Se necessario, puoi passare da un gruppo di server di gioco a una strategia Spot a una strategia On-Demand.

Consulta anche queste best practice AWS :

- [Best practice per Amazon EC2](#)
- [Le migliori pratiche per Amazon EC2 Auto Scaling](#)

## Amazon GameLift ServersfeaturesFleetIQ

- Bilanciamento Spot ottimizzato. Amazon GameLift ServersFleetIQ valuta periodicamente i tipi di istanze e sostituisce le istanze Spot che non sono considerate valide a causa di un maggiore rischio di interruzioni delle sessioni di gioco. Man mano che il gruppo EC2 Auto Scaling ritira le vecchie istanze e ne avvia di nuove, il gruppo si aggiorna continuamente con tipi di istanze attualmente utilizzabili per l'hosting di giochi.
- Routing ottimale dei giocatori. Amazon GameLift ServersFleetIQ Le API indirizzano le nuove sessioni di gioco sulle istanze Spot più resistenti, dove è meno probabile che vengano interrotte. Inoltre, le sessioni di gioco sono suddivise in un numero inferiore di istanze, il che migliora la capacità del gruppo EC2 Auto Scaling di ridurre le risorse non necessarie e ridurre i costi di hosting.
- Ridimensionamento automatico basato sull'utilizzo del giocatore. Amazon GameLift ServersFleetIQ mette i dati sull'utilizzo del server di gioco come metriche Amazon CloudWatch. È possibile utilizzarli per ridimensionare automaticamente le risorse di hosting disponibili e tenere traccia della domanda effettiva dei giocatori per ridurre i costi di hosting.
- Gestione diretta delle istanze Amazon EC2. Mantieni il pieno controllo delle istanze EC2 e dei gruppi di Auto Scaling EC2 presenti nel tuo Account AWS. Ciò significa che puoi configurare modelli di avvio delle istanze, gestire le configurazioni dei gruppi EC2 Auto Scaling e integrarti con altri servizi. AWS Nell'ambito della sua attività di bilanciamento Spot, Amazon GameLift Servers FleetIQ effettua aggiornamenti periodici ad alcune proprietà del gruppo EC2 Auto Scaling. È

possibile sovrascrivere temporaneamente queste impostazioni o sospendere l'attività in base alle esigenze. Amazon GameLift Servers FleetIQ

- Support per più formati eseguibili per server di gioco. Amazon GameLift Servers FleetIQ supporta tutti i formati attualmente in esecuzione su Amazon EC2, inclusi Windows, Linux, container e Kubernetes. Consulta [Amazon EC2 FAQs](#) per un elenco dei sistemi operativi e dei runtime supportati.
- Diversi tipi di risorse di hosting. Con Amazon GameLift Servers FleetIQ, hai accesso a un'ampia gamma di tipi di istanze per l'hosting di server di gioco. (La disponibilità varia in base alla AWS regione). Ciò significa che è possibile associare il server di gioco con il mix appropriato di CPU, memoria, storage e capacità di rete per fornire la migliore esperienza di gioco possibile per i giocatori.
- Copertura mondiale. Amazon GameLift Servers FleetIQ è disponibile in 15 regioni, inclusa la Cina. Grazie a questa estensione, puoi rendere i tuoi server di gioco disponibili ai giocatori con un ritardo minimo, ovunque si trovino. Per un elenco completo delle regioni, consulta gli [Amazon GameLift Servers endpoint e le quote nel](#). Riferimenti generali di AWS

## Prezzi per Amazon GameLift Servers FleetIQ

Amazon GameLift Servers costano per istanze in base alla durata di utilizzo e per la larghezza di banda in base alla quantità di dati trasferiti. Per un elenco completo delle tariffe e dei prezzi specifici per Amazon GameLift Servers, consulta [Prezzi di Amazon GameLift Servers](#).

Per informazioni sul calcolo del costo di hosting dei giochi o del matchmaking con Amazon GameLift Servers, vedi [Generazione di stime Amazon GameLift Servers dei prezzi](#), che descrive come utilizzare il [Calcolatore dei prezzi AWS](#)

# Amazon GameLift Servers FleetIQ allestimento

Gli argomenti di questa sezione aiutano a configurare le attività, incluso come configurare l' AWS account per l'utilizzo con il Amazon GameLift Servers FleetIQ servizio Amazon.

## Argomenti

- [Amazon GameLift Servers FleetIQ software supportato](#)
- [Configura il tuo AWS account per GameLift Server Amazon FleetIQ](#)

## Amazon GameLift Servers FleetIQ software supportato

Amazon GameLift Servers FleetIQ viene utilizzato per distribuire server di gioco, client e servizi di gioco multigiocatore a 64 bit per l'hosting su Amazon EC2. Questa soluzione supporta i seguenti ambienti:

### Sistemi operativi per server di gioco

È possibile utilizzare... Amazon GameLift Servers FleetIQ con server di gioco che funzionano su uno qualsiasi dei sistemi operativi supportati da EC2. Ciò comprende Amazon Linux, Ubuntu, Windows Server, Red Hat Enterprise Linux, SUSE Linux Enterprise Server, Fedora, Debian, CentOS, Gentoo Linux, Oracle Linux e FreeBSD. Scopri le EC2 funzionalità e il supporto attuali nelle [EC2 funzionalità di Amazon](#).

### Utilizzo di container

Se il tuo server di gioco utilizza contenitori, Amazon GameLift Servers FleetIQ supporta l'integrazione con Kubernetes, Amazon Elastic Container Service (Amazon ECS) e Amazon Elastic Kubernetes Service (EKS). Per ulteriori informazioni, consulta [Container su AWS](#).

### Ambienti di sviluppo di giochi

I client e i server di gioco richiedono una certa integrazione per comunicare con Amazon GameLift Servers FleetIQ servizio. I giochi effettuano chiamate API all' AWS SDK. [Scarica l' AWS SDK o visualizza il Amazon GameLift Servers Documentazione](#) di riferimento sull'API.

L' AWS SDK con supporto per Amazon GameLift Servers è disponibile nelle seguenti lingue. Per informazioni sul supporto per gli ambienti di sviluppo, consulta la documentazione di ogni lingua.

- C++ ([documenti SDK](#)) ([Amazon GameLift Servers](#))
- Java (documenti [SDK](#)) ([Amazon GameLift Servers](#))
- .NET (documenti [SDK](#)) ([Amazon GameLift Servers](#))
- Go (documenti [SDK](#)) ([Amazon GameLift Servers](#))
- Python (documenti [SDK](#)) ([Amazon GameLift Servers](#))
- [Ruby \(documenti SDK\)](#) ([Amazon GameLift Servers](#))
- [PHP \(documenti SDK\)](#) ([Amazon GameLift Servers](#))
- JavaScript/Node.js (documenti [SDK](#)) ([Amazon GameLift Servers](#))

## Configura il tuo AWS account per GameLift Server Amazon FleetIQ

Per utilizzarlo Amazon GameLift Servers FleetIQ con Amazon EC2, Auto Scaling e AWS altri servizi, devi configurarne Account AWS uno con le autorizzazioni di accesso richieste. Completa le seguenti operazioni:

- Se non disponi già di un AWS account con cui utilizzarlo Amazon GameLift Servers FleetIQ, creane uno nuovo. Per informazioni, consulta [Registrati per un Account AWS](#).
- Imposta autorizzazioni Amazon GameLift Servers FleetIQ specifiche per utenti e gruppi di utenti. Per informazioni, consulta [Gestisci le autorizzazioni degli utenti per GameLift Server Amazon FleetIQ](#).
- Crea ruoli IAM per consentire Amazon GameLift Servers alle tue risorse Amazon EC2 di interagire. Per informazioni, consulta [Crea ruoli IAM per l'interazione tra servizi](#).

## Registrati per un Account AWS

Per iniziare AWS, hai bisogno di un Account AWS. Per informazioni sulla creazione di un Account AWS, vedi Guida [introduttiva a un Account AWS](#) nella Guida Gestione dell'account AWS di riferimento.

## Gestisci le autorizzazioni degli utenti per GameLift Server Amazon FleetIQ

Crea utenti aggiuntivi o estendi le autorizzazioni di Amazon GameLift Servers FleetIQ accesso agli utenti esistenti, se necessario. Gli utenti che lavorano con gruppi di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco e i relativi servizi Amazon EC2 e Auto Scaling devono disporre delle autorizzazioni per accedere a questi servizi.

Come best practice (best practice [di sicurezza in IAM](#)), [applica le](#) autorizzazioni con privilegi minimi per tutti gli utenti. Puoi impostare le autorizzazioni per singoli utenti o gruppi di utenti e limitare l'accesso degli utenti per servizio, operazione o risorsa.

Utilizza le seguenti istruzioni per impostare le autorizzazioni utente in base a come gestisci gli utenti del tuo account. AWS Se utilizzi utenti IAM, come best practice, assegna sempre le autorizzazioni ai ruoli o ai gruppi di utenti, non ai singoli utenti.

- [Sintassi delle autorizzazioni per gli utenti](#)
- [Sintassi delle autorizzazioni aggiuntiva da utilizzare con CloudFormation](#)

Per fornire l'accesso, aggiungi autorizzazioni agli utenti, gruppi o ruoli:

- Utenti e gruppi in: AWS IAM Identity Center

Crea un set di autorizzazioni. Segui le istruzioni riportate nella pagina [Create a permission set](#) (Creazione di un set di autorizzazioni) nella Guida per l'utente di AWS IAM Identity Center .

- Utenti gestiti in IAM tramite un provider di identità:

Crea un ruolo per la federazione delle identità. Segui le istruzioni riportate nella pagina [Create a role for a third-party identity provider \(federation\)](#) della Guida per l'utente IAM.

- Utenti IAM:
  - Crea un ruolo che l'utente possa assumere. Segui le istruzioni riportate nella pagina [Create a role for an IAM user](#) della Guida per l'utente IAM.
  - (Non consigliato) Collega una policy direttamente a un utente o aggiungi un utente a un gruppo di utenti. Segui le istruzioni riportate nella pagina [Aggiunta di autorizzazioni a un utente \(console\)](#) nella Guida per l'utente IAM.

Riferimento: GameLift Server Amazon FleetIQ\_policy

Di seguito è riportato un esempio di Amazon GameLift Servers FleetIQ\_policy come riferimento:

JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement":
```

```
[
  {
    "Action":
    [
      "iam:PassRole"
    ],
    "Effect": "Allow",
    "Resource": "*",
    "Condition":
    {
      "StringEquals":
      {
        "iam:PassedToService": "gamelift.amazonaws.com"
      }
    }
  },
  {
    "Action":
    [
      "iam:CreateServiceLinkedRole"
    ],
    "Effect": "Allow",
    "Resource": "arn:*:iam::*:role/aws-service-role/autoscaling.amazonaws.com/
AWSServiceRoleForAutoScaling"
  },
  {
    "Action":
    [
      "autoscaling:CreateAutoScalingGroup",
      "autoscaling:CreateOrUpdateTags",
      "autoscaling:DescribeAutoScalingGroups",
      "autoscaling:ExitStandby",
      "autoscaling:PutLifecycleHook",
      "autoscaling:PutScalingPolicy",
      "autoscaling:ResumeProcesses",
      "autoscaling:SetInstanceProtection",
      "autoscaling:UpdateAutoScalingGroup",
      "autoscaling>DeleteAutoScalingGroup"
    ],
    "Effect": "Allow",
    "Resource": "*"
  },
  {
    "Action":
```

```

    [
      "ec2:DescribeAvailabilityZones",
      "ec2:DescribeSubnets",
      "ec2:RunInstances",
      "ec2:CreateTags"
    ],
    "Effect": "Allow",
    "Resource": "*"
  },
  {
    "Action":
    [
      "events:PutRule",
      "events:PutTargets"
    ],
    "Effect": "Allow",
    "Resource": "*"
  }
]
}

```

## Autorizzazioni aggiuntive per CloudFormation

Se lo utilizzi CloudFormation per gestire le risorse di hosting dei giochi, aggiungi le CloudFormation autorizzazioni alla sintassi della policy.

```

{
  "Action": [
    "autoscaling:DescribeLifecycleHooks",
    "autoscaling:DescribeNotificationConfigurations",
    "ec2:DescribeLaunchTemplateVersions"
  ]
  "Effect": "Allow",
  "Resource": "*"
}

```

## Configura l'accesso programmatico per gli utenti

Gli utenti necessitano dell'accesso programmatico se desiderano interagire con l' AWS esterno di. Console di gestione AWS Il modo per concedere l'accesso programmatico dipende dal tipo di utente che accede. AWS

Per fornire agli utenti l'accesso programmatico, scegli una delle seguenti opzioni.

Quale utente necessita dell'accesso programmatico?	Per	Come
IAM	(Consigliato) Utilizza le credenziali della console come credenziali temporanee per firmare le richieste programmatiche agli AWS SDK o alle AWS CLI API. AWS	<p>Segui le istruzioni per l'interfaccia che desideri utilizzare.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Per la AWS CLI, consulta <a href="#">Login for AWS local development nella Guida per l'utente</a>.AWS Command Line Interface</li> <li>• Per gli AWS SDK, consulta <a href="#">Login per lo sviluppo AWS locale</a> nella Guida di riferimento agli AWS SDK e agli strumenti.</li> </ul>
Identità della forza lavoro (Utenti gestiti nel centro identità IAM)	Utilizza credenziali temporanee e per firmare le richieste programmatiche agli AWS SDK o alle AWS CLI API. AWS	<p>Segui le istruzioni per l'interfaccia che desideri utilizzare.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Per la AWS CLI, consulta <a href="#">Configurazione dell'uso AWS IAM Identity Center nella Guida AWS CLI per l'utente</a>.AWS Command Line Interface</li> <li>• Per AWS SDK, strumenti e AWS API, consulta <a href="#">l'autenticazione IAM Identity Center</a> nella Guida di riferimento agli AWS SDK e agli strumenti.</li> </ul>
IAM	Utilizza credenziali temporanee e per firmare le richieste	Segui le istruzioni in <a href="#">Uso delle credenziali temporanee con</a>

Quale utente necessita dell'accesso programmatico?	Per	Come
	programmatiche agli SDK o alle API AWS CLI. AWS AWS	<a href="#">AWS risorse</a> nella Guida per l'utente IAM.
IAM	(Non consigliato) Utilizza credenziali a lungo termine per firmare le richieste programmatiche agli AWS CLI AWS SDK o alle API. AWS	<p>Segui le istruzioni per l'interfaccia che desideri utilizzare.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Per la AWS CLI, consulta <a href="#">Autenticazione tramite credenziali utente IAM nella Guida per l'utente</a>.AWS Command Line Interface</li> <li>• Per gli AWS SDK e gli strumenti, consulta <a href="#">Autenticazione tramite credenziali a lungo termine</a> nella Guida di riferimento agli SDK e agli AWS strumenti.</li> <li>• Per le AWS API, consulta <a href="#">Gestione delle chiavi di accesso per gli utenti IAM nella Guida per l'utente IAM</a>.</li> </ul>

Se utilizzi le chiavi di accesso, consulta [Best practice per](#) la gestione delle chiavi di accesso. AWS

## Crea ruoli IAM per l'interazione tra servizi

Amazon GameLift ServersFleetIQPer poter lavorare con le istanze Amazon EC2 e i gruppi di Auto Scaling, devi consentire ai servizi di interagire tra loro. Questo viene fatto creando ruoli IAM nel tuo AWS account e assegnando una serie di autorizzazioni limitate. Ogni ruolo specifica anche quali servizi possono assumere il ruolo.

Imposta i seguenti ruoli:

- [Crea un ruolo per GameLift Server Amazon FleetIQ](#) per aggiornare le tue risorse Amazon EC2.

- [Crea un ruolo per Amazon EC2](#) risorse con Amazon GameLift Servers FleetIQ cui comunicare.

## Crea un ruolo per GameLift Server Amazon FleetIQ

Questo ruolo consente di Amazon GameLift Servers FleetIQ accedere e modificare le istanze Amazon EC2, i gruppi di Auto Scaling e gli hook del ciclo di vita nell'ambito delle attività di bilanciamento Spot e scalabilità automatica.

Utilizza la console IAM o la AWS CLI per creare un ruolo Amazon GameLift Servers FleetIQ e allegare una policy gestita con le autorizzazioni necessarie. Per ulteriori informazioni sui ruoli IAM e sulle policy gestite, consulta [Creating a Role for an AWS Service](#) e [AWS Managed Policies](#).

### Console

Questi passaggi descrivono come creare un ruolo di servizio con una policy gestita per l'utilizzo di Amazon GameLift Servers con Console di gestione AWS.

1. Aprire la [console IAM](#) e scegliere Roles: Create role (Ruoli: crea ruolo).
2. In Select type of trusted entity (Seleziona tipo di entità attendibile), scegli AWS service (Servizio).
3. Per Scegli un caso d'uso, scegli GameLift dall'elenco dei servizi. In Select your use case (Seleziona il caso d'uso), viene selezionato automaticamente il caso d'uso Amazon GameLift Servers appropriato. Per continuare, scegliere Next: Permissions (Avanti: Autorizzazioni).
4. L'elenco Politiche di autorizzazione allegate deve contenere una politica: GameLiftGameServerGroupPolicy . Se questa policy non viene visualizzata, controllare i filtri o utilizzare la funzione di ricerca per aggiungerla al ruolo. È possibile visualizzare la sintassi di una policy (scegliere l'icona ► da espandere), ma non è possibile modificare la sintassi. Quando il ruolo viene creato, puoi aggiornare il ruolo e allegare politiche aggiuntive per aggiungere o rimuovere autorizzazioni.

Per Set permissions boundary (Imposta limite autorizzazioni), mantenere l'impostazione predefinita (Crea ruolo senza limite delle autorizzazioni). Questa è un'impostazione avanzata che non è necessaria. Scegliere Next: Tags (Avanti: Tag) per continuare.

5. Add tags (Aggiungi tag) è un'impostazione facoltativa per la gestione delle risorse. Ad esempio, potresti voler aggiungere tag a questo ruolo per tenere traccia dell'utilizzo delle risorse specifiche del progetto per ruolo. Per ulteriori informazioni sull'assegnazione di tag per i ruoli IAM e altri usi, segui il link [Ulteriori informazioni](#). Per continuare, selezionare Next: Review (Avanti: esamina).

6. Nella pagina Review (Esamina) apportare le modifiche riportate di seguito in base alle esigenze:
  - Immettere un nome del ruolo e, facoltativamente, aggiornare la descrizione.
  - Verificare quanto segue:
    - Le entità attendibili sono impostate su "AWS service: gamelift.amazonaws.com». Questo valore deve essere aggiornato una volta creato il ruolo.
    - Le GameLiftGameServerGroupPolicy politiche includono.

Per completare l'attività, scegliere Create role (Crea ruolo).

7. Una volta creato il nuovo ruolo, è necessario aggiornare manualmente la relazione di fiducia del ruolo. Passare alla pagina Roles (Ruoli) e scegliere il nuovo nome del ruolo per aprire la relativa pagina di riepilogo. Aprire la scheda Trust relationships (Relazioni di trust) e scegliere Edit trust relationship (Modifica relazione di trust). Nel documento di policy, aggiorna la Service proprietà da includere `autoscaling.amazonaws.com`. La Service proprietà rivista dovrebbe avere il seguente aspetto:

```
"Service": [  
  "gamelift.amazonaws.com",  
  "autoscaling.amazonaws.com"  
]
```

Per salvare le modifiche, scegliere Update Trust Policy (Aggiorna policy di attendibilità).

Il ruolo è ora pronto per l'uso. Prendere nota del valore ARN del ruolo, visualizzato nella parte superiore della pagina di riepilogo del ruolo. Avrai bisogno di queste informazioni per configurare i gruppi di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco.

## AWS CLI

Questi passaggi descrivono come creare un ruolo di servizio con una policy gestita per l'Amazon GameLift Serversutilizzo della AWS CLI.

1. Crea un file di policy di fiducia (esempio:`FleetIQtrustpolicyGameLift.json`) con la seguente sintassi JSON.

## JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Effect": "Allow",
      "Principal": {
        "Service": [
          "gamelift.amazonaws.com",
          "autoscaling.amazonaws.com"
        ]
      },
      "Action": "sts:AssumeRole"
    }
  ]
}
```

2. Crea un nuovo ruolo IAM con [iam create-role](#) e associalo al file JSON della policy di fiducia che hai appena creato.

Windows:

```
AWS iam create-role --role-name FleetIQ-role-for-GameLift --assume-role-policy-document file://C:\policies\FleetIQtrustpolicyGameLift.json
```

Linux:

```
AWS iam create-role --role-name FleetIQ-role-for-GameLift --assume-role-policy-document file://policies/FleetIQtrustpolicyGameLift.json
```

Quando la richiesta ha esito positivo, la risposta include le proprietà del ruolo appena creato. Annotare il valore ARN. Avrai bisogno di queste informazioni per configurare i gruppi di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco.

3. Usa [iam attach-role-policy per allegare la politica](#) delle autorizzazioni gestite "». GameLiftGameServerGroupPolicy

```
AWS iam attach-role-policy --role-name FleetIQ-role-for-GameLift --policy-arn
arn:aws:iam::aws:policy/GameLiftGameServerGroupPolicy
```

Per verificare che la policy di autorizzazione sia collegata, chiamare [iam list-attached-role-policies](#) con il nome del nuovo ruolo.

Il ruolo è ora pronto per l'uso. Puoi verificare che il ruolo IAM sia configurato correttamente chiamando [gamelift create-game-server-group](#) con la proprietà `role-arn` impostata sul valore ARN del nuovo ruolo. Quando `GameServerGroup` entra nello stato `ATTIVO`, ciò indica che Amazon GameLift Servers FleetIQ è in grado di modificare le risorse Amazon EC2 e Auto Scaling nel tuo account, come previsto.

## Crea un ruolo per Amazon EC2

Questo ruolo consente la comunicazione con le tue risorse Amazon EC2. Amazon GameLift Servers FleetIQ Ad esempio, i tuoi server di gioco, che funzionano su istanze Amazon EC2, devono essere in grado di segnalare lo stato di integrità. Includi questo ruolo in un profilo di istanza IAM con il tuo modello di lancio di Amazon EC2 quando crei un gruppo di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco.

Utilizza la AWS CLI per creare un ruolo per Amazon EC2, allegare una policy personalizzata con le autorizzazioni necessarie e collegare il ruolo a un profilo di istanza. Per ulteriori informazioni, consulta [Creazione di un ruolo per un servizio](#). AWS

### AWS CLI

Questi passaggi descrivono come creare un ruolo di servizio con Amazon GameLift Servers autorizzazioni personalizzate per Amazon EC2 utilizzando. AWS CLI

1. Crea un file di policy di fiducia (esempio:`FleetIQtrustpolicyEC2.json`) con la seguente sintassi JSON.

### JSON

```
{
  "Version": "2012-10-17",
  "Statement": [
```

```
{
  "Effect": "Allow",
  "Principal": {
    "Service": "ec2.amazonaws.com"
  },
  "Action": "sts:AssumeRole"
}
]
```

2. Crea un nuovo ruolo IAM con [iam create-role](#) e associalo al file JSON della policy di fiducia che hai appena creato.

Windows:

```
AWS iam create-role --role-name FleetIQ-role-for-EC2 --assume-role-policy-document file://C:\policies\FleetIQtrustpolicyEC2.json
```

Linux:

```
AWS iam create-role --role-name FleetIQ-role-for-EC2 --assume-role-policy-document file://policies/FleetIQtrustpolicyEC2.json
```

Quando la richiesta ha esito positivo, la risposta include le proprietà del ruolo appena creato. Annotare il valore ARN. Avrai bisogno di queste informazioni per configurare il modello di lancio di Amazon EC2.

3. Crea un file di policy sulle autorizzazioni (esempio:FleetIQpermissionsEC2.json) con la seguente sintassi JSON.

JSON

```
{
  "Version":"2012-10-17",
  "Statement": [
    {
      "Effect": "Allow",
      "Action": "gamelift:*",
      "Resource": "*"
    }
  ]
}
```

```
}
```

- Utilizzare [iam put-role-policy](#) per collegare il file JSON della policy di autorizzazione appena creata al nuovo ruolo.

Windows:

```
AWS iam put-role-policy --role-name FleetIQ-role-for-EC2 --policy-name FleetIQ-permissions-for-EC2 --policy-document file://C:\policies\FleetIQpermissionsEC2.json
```

Linux:

```
AWS iam put-role-policy --role-name FleetIQ-role-for-EC2 --policy-name FleetIQ-permissions-for-EC2 --policy-document file://policies/FleetIQpermissionsEC2.json
```

Per verificare che la policy di autorizzazione sia collegata, chiamare [iam list-role-policies](#) con il nome del nuovo ruolo.

- Crea un profilo di istanza con [iam create-instance-profile](#) con il nuovo ruolo da utilizzare con Amazon EC2. Per ulteriori informazioni, consultare [Gestione dei profili dell'istanza](#).

```
AWS iam create-instance-profile --instance-profile-name FleetIQ-role-for-EC2
```

Quando la richiesta ha esito positivo, la risposta include le proprietà del profilo di istanza appena creato.

- Utilizzare [iam add-role-to-instance-profile](#) per collegare il ruolo al profilo dell'istanza.

```
AWS iam add-role-to-instance-profile --role-name FleetIQ-role-for-EC2 --instance-profile-name FleetIQ-role-for-EC2
```

Il ruolo e il profilo sono ora pronti per essere utilizzati con un modello di lancio di Amazon EC2.

# Preparazione dei giochi per Amazon GameLift Servers FleetIQ

Questa sezione spiega come implementare il tuo design per ospitare giochi su Amazon EC2 con Amazon GameLift Servers FleetIQ. Per far funzionare i tuoi giochi multiplayer, devi fare quanto segue:

- Adatta il tuo server di gioco con cui comunicare Amazon GameLift Servers FleetIQ.
- Crea un FleetIQ gruppo di server di gioco per distribuire i tuoi server di gioco.
- Aggiungi funzionalità al tuo servizio client di gioco per richiedere i server di gioco disponibili.

Gli argomenti di questa sezione forniscono informazioni dettagliate su come eseguire questo lavoro. Per iniziare, consulta il piano di integrazione, che fornisce una step-by-step guida dettagliata.

## Argomenti

- [Amazon GameLift Servers FleetIQ fasi di integrazione](#)
- [Gestisci gruppi di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco](#)
- [Integra Amazon GameLift Servers FleetIQ in un server di gioco](#)
- [Integrazione Amazon GameLift Servers FleetIQ in un client di gioco](#)

## Amazon GameLift Servers FleetIQ fasi di integrazione

Questo piano di integrazione delinea i passaggi chiave per rendere operativi i tuoi giochi multiplayer su EC2 istanze Amazon con Amazon GameLift Servers FleetIQ. [Se stai cercando il servizio di hosting Amazon GameLift Servers gestito, che automatizza più processi di hosting di giochi per te, consulta la Guida per gli Amazon GameLift Servers sviluppatori.](#)

Per iniziare a utilizzare Amazon GameLift Servers FleetIQ, devi disporre di un server di gioco funzionante in esecuzione in un EC2 ambiente locale o Amazon. Il server di gioco può essere un singolo processo che gestisce una o più sessioni di gioco, genera processi secondari o viene eseguito all'interno di un container.

1. Crea un [AWS account](#) e configura gli utenti con Amazon GameLift Servers FleetIQ accesso.

Crea un nuovo account Account AWS o scegli un account esistente con cui utilizzarlo Amazon GameLift Servers FleetIQ. Configura gli utenti con le autorizzazioni per gestire Amazon EC2, Auto

Scaling e AWS altre risorse utilizzate con il tuo gioco. Per istruzioni dettagliate, vedi [Configura il tuo AWS account per GameLift Server Amazon FleetIQ](#).

## 2. Creare ruoli IAM.

Crea ruoli che consentano alle Amazon GameLift Servers FleetIQ risorse di Amazon EC2 e Auto Scaling di comunicare tra loro. Per ulteriori dettagli, consulta [Crea ruoli IAM per l'interazione tra servizi](#).

## 3. Ottieni l' AWS SDK e la AWS CLI Amazon GameLift Servers FleetIQ con funzionalità.

- [Scarica l'ultima versione dell'SDK](#). AWS
- [Visualizzare la documentazione di riferimento delle API per Amazon GameLift Servers](#).

## 4. Prepara il server di gioco da utilizzare con Amazon GameLift ServersFleetIQ.


Aggiungi l' AWS SDK al progetto del server di gioco e aggiungi il codice per tenerti Amazon GameLift Servers FleetIQ aggiornato sullo stato e sull'utilizzo attuali dei tuoi server di gioco. [the section called "Integra un server di gioco"](#) Per ulteriori indicazioni ed esempi, consulta la pagina. Amazon GameLift ServersFleetIQutilizza queste informazioni per fornire al sistema di matchmaking un elenco di server di gioco validi e non occupati ed evitare inoltre di chiudere le istanze che attualmente ospitano giocatori durante il bilanciamento.

## 5. Crea un'Amazon EC2 Amazon Machine Image (AMI) con il tuo server di gioco.

Creare un'AMI con il software del server di gioco e con qualsiasi altro asset di runtime o impostazioni di configurazione. Per assistenza, consulta [Amazon Machine Images \(AMI\)](#) nella Amazon EC2 User Guide.

## 6. Crea un modello di EC2 lancio Amazon.

Crea un modello di EC2 lancio Amazon che utilizzi la tua AMI personalizzata e definisca le impostazioni di rete e di sicurezza per le tue risorse di hosting. Il modello di lancio deve fare riferimento al profilo dell'istanza che hai creato (vedi Passaggio 2) con le autorizzazioni che consentono la comunicazione con Amazon GameLift Servers FleetIQ il server di gioco. Non è necessario includere i tipi di istanza nel modello di lancio, poiché ciò viene eseguito in seguito. Per assistenza, consulta [Creating a Launch Template](#) nella Amazon EC2 User Guide.

 Note

Prima di utilizzare un modello di avvio con Amazon GameLift Servers FleetIQ, ti consigliamo vivamente di configurare innanzitutto un gruppo Auto Scaling per verificare che la configurazione del modello e l'AMI vengano distribuite correttamente.

## 7. Configura le risorse di Amazon GameLift Servers FleetIQ hosting.

In ogni regione in cui desideri distribuire server di gioco, crea un gruppo di server di gioco chiamando [CreateGameServerGroup\(\)](#). Passare il modello di lancio (contenente l'AMI personalizzata e le impostazioni di rete e di sicurezza), il ruolo IAM e un elenco di tipi di istanza su cui è possibile eseguire il gioco. Questa azione imposta un gruppo Auto Scaling nel tuo AWS account che Amazon GameLift Servers FleetIQ può modificare. Per ulteriori linee guida ed esempi, consulta [Gestisci gruppi di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco](#).

## 8. Integralo Amazon GameLift Servers FleetIQ nel tuo client di gioco.

Aggiungi l' AWS SDK al tuo client di gioco, matchmaker o altro componente di backend che alloca la capacità del server di gioco. A seconda del tipo di gioco, il matchmaker potrebbe chiamare [ListGameServers\(\)](#) o [ClaimGameServer\(\)](#) per ottenere la capacità del server e prenotare un server di gioco disponibile. Per ulteriori linee guida ed esempi, consulta [Integrazione Amazon GameLift Servers FleetIQ in un client di gioco](#).

## 9. Aumentare il gruppo Auto Scaling.

Man mano che le istanze vengono fornite nel gruppo Auto Scaling, avviano i server di gioco. Ogni server di gioco si registra quindi con Amazon GameLift Servers FleetIQ la capacità disponibile, per essere elencato o rivendicato in seguito dal tuo matchmaker.

## 10. Verificare il gioco.

Invoca il tuo matchmaker e chiama `ClaimGameServer` per richiedere la capacità del server. Passare l'IP e la porta risultanti ai client di gioco in modo che possano connettersi al server di gioco.

# Gestisci gruppi di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco

Questo argomento descrive le attività necessarie per configurare un gruppo di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco. La creazione di un gruppo di server di gioco attiva la creazione

di un gruppo di Auto Scaling EC2 con tutte le impostazioni di configurazione necessarie, oltre alla configurazione per Amazon GameLift Servers FleetIQ gestire le ottimizzazioni per l'hosting dei giochi.

Prima di poter creare un gruppo di server di gioco, devi almeno aver preparato le seguenti risorse:

- Un modello di avvio Amazon EC2 che specifica come avviare le istanze Amazon EC2 con la build del server di gioco. Per maggiori informazioni, consulta [Avvio di un'istanza da un modello di avvio](#) nella Guida per l'utente di Amazon EC2.
- Un ruolo IAM che estende l'accesso limitato al tuo AWS account Amazon GameLift Servers FleetIQ per consentire la creazione e l'interazione con il gruppo Auto Scaling. Per ulteriori informazioni, consulta [Crea ruoli IAM per l'interazione tra servizi](#).

## Crea un gruppo di server di gioco

Per creare un gruppo di server di gioco, chiama [CreateGameServerGroup\(\)](#). Questa operazione crea sia un gruppo di server di Amazon GameLift Servers FleetIQ gioco che un gruppo di Auto Scaling corrispondente. Quando crei il gruppo di server di gioco, fornisci impostazioni specifiche del gioco Amazon GameLift Servers FleetIQ, tra cui la strategia di bilanciamento e le definizioni dei tipi di istanza. Fornite anche le impostazioni iniziali delle proprietà per il gruppo Auto Scaling.

L'esempio seguente attiva la creazione di un gruppo GameServerGroup che specifica i tipi di istanze c4.large e c5.large e limita il gruppo alle sole istanze Spot, e di un gruppo Auto Scaling che utilizza il modello di avvio specificato per la distribuzione delle istanze e gestisce la capacità del gruppo entro le impostazioni minime e massime utilizzando una politica di ridimensionamento automatico di tracciamento del target. Dopo un breve periodo di provisioning, viene creata una risorsa AutoScalingGroup e lo stato di GameServerGroup diventa ACTIVE (ATTIVO).

```
AWS gamelift create-game-server-group \  
  --game-server-group-name MyLiveGroup \  
  --role-arn arn:aws:iam::123456789012:role/GameLiftGSGRole \  
  --min-size 1 \  
  --max-size 10 \  
  --game-server-protection-policy FULL_PROTECTION \  
  --balancing-strategy SPOT_ONLY \  
  --launch-template LaunchTemplateId=lt-012ab345cde6789ff \  
  --instance-definitions '[{"InstanceType": "c4.large"}, {"InstanceType":  
"c5.large"}]' \  
  --auto-scaling-policy '{"TargetTrackingConfiguration": {"TargetValue": 66}}'
```

## Aggiorna un gruppo di server di gioco

Puoi aggiornare le proprietà dei gruppi di server di gioco che influiscono sulla modalità di Amazon GameLift Servers FleetIQ gestione dell'hosting per i server di gioco, incluse le ottimizzazioni dei tipi di risorse. Per aggiornare queste proprietà, chiama [UpdateGameServerGroup\(\)](#). Dopo l'entrata in vigore delle modifiche al gruppo di server di gioco, è Amazon GameLift Servers FleetIQ possibile sovrascrivere alcune proprietà nel gruppo Auto Scaling.

Per tutte le altre proprietà del gruppo Auto Scaling, ad esempio `MinSize`, e `MaxSizeLaunchTemplate`, è possibile modificarle direttamente nel gruppo Auto Scaling.

Nell'esempio seguente, le definizioni dei tipi di istanza vengono aggiornate per passare ai tipi di istanze `c4.xlarge` e `c5.xlarge`.

```
AWS gamelift update-game-server-group \  
  --game-server-group-name MyLiveGroup \  
  --instance-definitions '[{"InstanceType": "c4.xlarge"}, {"InstanceType":  
  "c5.xlarge"}]'
```

## Tieni traccia delle istanze di gruppo di server di gioco

[Dopo aver creato e distribuito le istanze nel gruppo di server di gioco e nel gruppo Auto Scaling, puoi tenere traccia dello stato delle istanze del server di gioco chiamando \(\)](#).

[DescribeGameServerInstances](#) Puoi utilizzare questa operazione per tenere traccia dello stato dell'istanza. Per ulteriori informazioni sullo stato del gruppo di server di gioco, consulta [Vita di un gruppo di server di gioco](#).

Puoi anche utilizzare la [Amazon GameLift Serversconsole](#), in Gruppi di server di gioco, per monitorare lo stato dei gruppi di server di gioco.

## Integra Amazon GameLift Servers FleetIQ in un server di gioco

Questo argomento descrive le attività necessarie per preparare il progetto del server di gioco con cui comunicare Amazon GameLift Servers FleetIQ. [Amazon GameLift ServersFleetIQmigliori pratiche](#) Per ulteriori indicazioni, fare riferimento a.

## Registra i server di gioco

Quando un processo del server di gioco viene avviato ed è pronto per ospitare il gameplay dal vivo, deve registrarsi presso Amazon GameLift Servers FleetIQ chiamando [RegisterGameServer\(\)](#). La registrazione consente Amazon GameLift Servers FleetIQ per rispondere ai sistemi di matchmaking o ad altri servizi client quando richiedono informazioni sulla capacità del server o richiedono un server di gioco. Al momento della registrazione, il server di gioco può fornire Amazon GameLift Servers FleetIQ con i dati pertinenti al server di gioco e le informazioni sulla connessione, inclusi la porta e l'indirizzo IP utilizzati per le connessioni client in entrata.

```
AWS gamelift register-game-server \  
  --game-server-id UniqueId-1234 \  
  --game-server-group-name MyLiveGroup \  
  --instance-id i-1234567890 \  
  --connection-info "1.2.3.4:123" \  
  --game-server-data "{\"key\": \"value\"}"
```

## Aggiorna lo stato del server di gioco

Una volta registrato, un server di gioco dovrebbe segnalare regolarmente lo stato di salute e di utilizzo per mantenere sincronizzato lo stato della capacità del server Amazon GameLift Servers FleetIQ. Segnala lo stato di salute e di utilizzo chiamando [UpdateGameServer\(\)](#). Nell'esempio seguente, il server di gioco segnala che è in buono stato e non è attualmente occupato ad ospitare giocatori o a giocare.

```
AWS gamelift update-game-server \  
  --game-server-group-name MyLiveGroup \  
  --game-server-id UniqueId-1234 \  
  --health-check HEALTHY \  
  --utilization-status AVAILABLE
```

### Health status (Stato di integrità)

Se il tuo server di gioco dispone di un meccanismo per monitorare lo stato di salute, puoi utilizzare questo meccanismo per attivare un aggiornamento sullo stato di salute del server di gioco su Amazon GameLift Servers FleetIQ.

### Stato di utilizzo

La segnalazione dello stato di utilizzo del server di gioco continua Amazon GameLift Servers FleetIQ informati su quali server di gioco sono attualmente ideali e disponibili per nuove sessioni di gioco. Il tuo server di gioco deve disporre di un meccanismo che attivi un aggiornamento dello stato di utilizzo a Amazon GameLift Servers FleetIQ. Ad esempio, potresti attivare l'aggiornamento quando i giocatori si connettono al server di gioco o all'inizio di una sessione di gioco.

All'avvio di una sessione di gioco, il client o i servizi di matchmaking richiedono un server di gioco disponibile (chiamando [ClaimGameServer\(\)](#)), richiedono ai giocatori di connettersi al server di gioco e attivano il server di gioco per avviare il gioco. Questo processo è descritto in [Integrazione Amazon GameLift Servers FleetIQ in un client di gioco](#). Una «dichiarazione» del server di gioco è valida per 60 secondi e il server di gioco deve essere in grado di aggiornare lo stato di utilizzo in questa finestra. Se lo stato di utilizzo non è aggiornato, Amazon GameLift Servers FleetIQ rimuove il reclamo, presuppone che il server di gioco sia disponibile e può riservare il server di gioco per la richiesta di reclamo di un altro cliente.

```
AWS gamelift update-game-server \  
  --game-server-group-name MyLiveGroup \  
  --game-server-id UniqueId-1234 \  
  --health-check HEALTHY \  
  --utilization-status UTILIZED
```

## Annulla la registrazione dei server di gioco

Quando una partita si conclude, il server di gioco deve annullare la registrazione da Amazon GameLift Servers FleetIQ [usando DeregisterGameServer \(\)](#).

```
AWS gamelift deregister-game-server \  
  --game-server-group-name MyLiveGroup \  
  --game-server-id UniqueId-1234
```

## Integrazione Amazon GameLift Servers FleetIQ in un client di gioco

Questo argomento descrive le attività necessarie per preparare il client di gioco o il servizio di matchmaking con Amazon GameLift Servers FleetIQ cui comunicare per acquisire un server di gioco su cui ospitare una sessione di gioco.

Crea un metodo che consente al client di gioco o al matchmaker di richiedere una risorsa del server di gioco per i giocatori. A questo scopo, sono disponibili un paio di opzioni:

- Ho Amazon GameLift Servers FleetIQ scelto un server di gioco disponibile. Questa opzione sfrutta Amazon GameLift Servers FleetIQ le ottimizzazioni per utilizzare istanze Spot a basso costo e per il ridimensionamento automatico.
- Richiedi tutti i server di gioco disponibili e selezionane uno da usare (spesso indicato come "elenco e selezione").

## Argomenti

- [Scegliamo Amazon GameLift Servers FleetIQ un server di gioco](#)
- [Scegli il tuo server di gioco](#)

## Scegliamo Amazon GameLift Servers FleetIQ un server di gioco

Per Amazon GameLift Servers FleetIQ scegliere un server di gioco disponibile, chiama [ClaimGameServer\(\)](#) senza specificare un ID del server di gioco. In questo scenario, Amazon GameLift Servers FleetIQ utilizza la logica per trovare un server di gioco su un'istanza che sia utilizzabile per l'hosting di giochi e ottimizzato per il ridimensionamento automatico.

```
AWS gamelift claim-game-server \  
  --game-server-group-name MyLiveGroup
```

In risposta a una richiesta di reclamo, Amazon GameLift Servers FleetIQ identifica la `GameServer` risorsa, le informazioni di connessione e i dati di gioco che i client possono utilizzare per connettersi al server di gioco. Lo stato di registrazione del server di gioco è impostato su `CLAIMED` (REGISTRATO) per 60 secondi. Il server di gioco o il servizio client devono aggiornare lo stato del server di gioco Amazon GameLift Servers FleetIQ dopo la connessione dei giocatori o l'inizio del gioco. Ciò garantisce che Amazon GameLift Servers FleetIQ non fornisca questo server di gioco in risposta alle successive richieste di capacità del server di gioco. Aggiorna lo stato del server di gioco chiamando [UpdateGameServer\(\)](#).

```
AWS gamelift update-game-server \  
  --game-server-group-name MyLiveGroup \  
  --game-server-id UniqueId-1234 \  
  --health-check HEALTHY \  
  --utilization-status UTILIZED
```

## Scegli il tuo server di gioco

Con il metodo «list and pick», il tuo client di gioco o matchmaker richiede un elenco di server di gioco disponibili chiamando [ListGameServers\(\)](#). Potrebbe essere necessario utilizzare i dati del server di gioco per fornire altre informazioni che i giocatori o il matchmaker possono utilizzare durante la selezione di un server di gioco. Per controllare come vengono restituiti i risultati, puoi richiedere risultati suddivisi in pagine e ordinare i server di gioco per data di registrazione. La seguente richiesta restituisce 20 server di gioco attivi e disponibili nel gruppo di server di gioco specificato, ordinati per ora di registrazione con i server di gioco più recenti elencati per primi.

```
AWS gamelift list-game-servers \  
  --game-server-group-name MyLiveGroup \  
  --limit 20 \  
  --sort-order DESCENDING
```

In base all'elenco dei server di gioco disponibili, il client o il servizio di matchmaking seleziona un server di gioco e lo richiede chiamando [ClaimGameServer\(\)](#) con lo specifico ID del server di gioco. In questo scenario, Amazon GameLift Servers FleetIQ non esercita alcuna logica di ottimizzazione del tipo di istanza, come descritto in [Amazon GameLift ServersFleetIQlogica](#)

```
AWS gamelift claim-game-server \  
  --game-server-group-name MyLiveGroup \  
  --game-server-id UniqueId-1234
```

# Monitora Amazon GameLift Servers FleetIQ con Amazon CloudWatch

Usa i CloudWatch parametri di Amazon per scalare la capacità delle tue istanze, creare dashboard operativi e attivare allarmi. Amazon GameLift Servers FleetIQ come soluzione autonoma, emette una serie di CloudWatch parametri Amazon sul tuo account. AWS Consulta anche [Monitoraggio dei gruppi e delle istanze di Auto Scaling tramite Amazon CloudWatch nella Amazon EC2 Auto Scaling User Guide](#).

Le FleetIQ metriche sono elencate qui. Consulta le informazioni complete sui CloudWatch parametri di Amazon per Amazon GameLift Servers at [Amazon GameLift Servers metrics](#).

Metrica	Description
<code>AvailableGameServers</code>	<p>Server di gioco disponibili per eseguire un'esecuzione di un gioco non attualmente occupati dal gameplay. Questo numero include i server di gioco che sono stati registrati ma sono ancora in stato DISPONIBILE.</p> <p>Unità: numero</p> <p>CloudWatch Statistiche Amazon pertinenti: Sum</p> <p>Dimensioni: GameServerGroup</p>
<code>UtilizedGameServers</code>	<p>Server di gioco che sono attualmente occupati con gameplay. Questo numero include i server di gioco che sono nello stato UTILIZED (UTILIZZATO).</p> <p>Unità: numero</p> <p>CloudWatch Statistiche Amazon pertinenti: Sum</p> <p>Dimensioni: GameServerGroup</p>
<code>DrainingAvailableGameServers</code>	<p>Server di gioco su istanze programmate per la terminazione che attualmente non supportano il</p>

Metrica	Description
	<p>gameplay. Questi server di gioco sono la priorità più bassa da rivendicare in risposta a una nuova richiesta di registrazione.</p> <p>Unità: numero</p> <p>CloudWatch Statistiche Amazon pertinenti: Sum</p> <p>Dimensioni: GameServerGroup</p>
DrainingUtilizedGameServers	<p>Server di gioco su istanze programmate per la terminazione che attualmente supportano la modalità di gioco.</p> <p>Unità: numero</p> <p>CloudWatch Statistiche Amazon pertinenti: Sum</p> <p>Dimensioni: GameServerGroup</p>
PercentUtilizedGameServers	<p>Porzione di server di gioco che attualmente supportano le esecuzioni di gioco. Questa metrica indica la quantità di capacità del server di gioco attualmente in uso. È utile per guidare una politica di ridimensionamento automatico che può aggiungere e e rimuovere dinamicamente istanze in base alla domanda dei giocatori.</p> <p>Unità: percentuale</p> <p>CloudWatch Statistiche Amazon pertinenti: media, minima, massima</p> <p>Dimensioni: GameServerGroup</p>

Metrica	Description
GameServerInterruptions	<p>Server di gioco su istanze Spot che sono state interrotte a causa della disponibilità Spot limitata.</p> <p>Unità: numero</p> <p>CloudWatch Statistiche Amazon pertinenti: Sum</p> <p>Dimensioni: GameServerGroup, InstanceType</p>
InstanceInterruptions	<p>Istanze Spot che sono state interrotte a causa della disponibilità limitata.</p> <p>Unità: numero</p> <p>CloudWatch Statistiche Amazon pertinenti: Sum</p> <p>Dimensioni: GameServerGroup, InstanceType</p>

# Sicurezza con Amazon GameLift Servers FleetIQ

Se stai usando Amazon GameLift Servers FleetIQ come funzionalità autonoma di Amazon EC2, consulta la sezione [Security in Amazon EC2 nella Amazon EC2 User Guide](#).

La sicurezza del cloud AWS è la massima priorità. In quanto cliente AWS , puoi trarre vantaggio da un'architettura di data center e di rete progettata per soddisfare i requisiti delle aziende più esigenti a livello di sicurezza.

La sicurezza è una responsabilità condivisa tra te AWS e te. Per informazioni su come applicare il modello di responsabilità condivisa durante l'utilizzo Amazon GameLift Servers FleetIQ, vedi [Sicurezza in Amazon GameLift Servers](#).

# Amazon GameLift Servers FleetIQ guide di riferimento

Questa sezione contiene la documentazione di riferimento da utilizzare con Amazon GameLift Servers FleetIQ.

## Argomenti

- [Amazon GameLift Servers FleetIQ riferimento all'API di servizio \(AWS SDK\)](#)
- [Amazon GameLift Servers FleetIQ note di rilascio e versioni SDK](#)
- [Amazon GameLift Servers risorse per sviluppatori](#)

## Amazon GameLift Servers FleetIQ riferimento all'API di servizio (AWS SDK)

Questo argomento fornisce un elenco basato sulle attività delle azioni API per. Amazon GameLift Servers FleetIQ L'API del Amazon GameLift Servers FleetIQ servizio è inclusa nell' AWS SDK nel namespace. `aws.gamelift` [Scarica l' AWS SDK](#) o [visualizza](#) la documentazione di riferimento dell'API. Amazon GameLift Servers

Amazon GameLift Servers FleetIQ ottimizza l'uso di istanze Spot a basso costo per l'hosting di giochi basato su cloud con Amazon EC2. Consulta la [Guida per gli Amazon GameLift Servers sviluppatori](#) per ulteriori informazioni su altre opzioni di hosting. Amazon GameLift Servers

## Argomenti

- [Amazon GameLift Servers FleetIQ Azioni API](#)
- [Linguaggi di programmazione compatibili](#)

## Amazon GameLift Servers FleetIQ Azioni API

Le seguenti operazioni ti consentono di gestire Amazon GameLift Servers FleetIQ le tue risorse, inclusi gruppi di server di gioco e server di gioco, insieme ai gruppi Amazon EC2 e Auto Scaling.

### Gestisci gruppi di server di gioco

Utilizza queste operazioni per gestire le implementazioni dei server di gioco con FleetIQ ottimizzazioni. Un gruppo di server di gioco controlla il modo in cui i processi del server di gioco

vengono avviati sulle istanze Amazon EC2, configura un gruppo di Auto Scaling e definisce come applicare le ottimizzazioni. FleetIQ

- [CreateGameServerGroup](#)— Crea un nuovo gruppo di server di gioco e il gruppo Auto Scaling corrispondente e inizia a lanciare istanze per ospitare il tuo server di gioco. Comando CLI: [create-game-server-group](#)
- [ListGameServerGroups](#)— Ottieni un elenco di tutti i gruppi di server di gioco in una Amazon GameLift Servers regione. Comando CLI: [list-game-server-groups](#)
- [DescribeGameServerGroup](#)— Recupera i metadati per un gruppo di server di gioco. Comando CLI: [describe-game-server-group](#)
- [UpdateGameServerGroup](#)— Modifica i metadati del gruppo del server di gioco. Comando CLI: [update-game-server-group](#)
- [DeleteGameServerGroup](#)— Rimuovi definitivamente un gruppo di server di gioco e interrompi l'attività delle risorse di hosting associate. Comando CLI: [delete-game-server-group](#)
- [ResumeGameServerGroup](#)— Ripristina l'attività sospesa per un gruppo di server di gioco. Comando CLI: [resume-game-server-group](#)
- [SuspendGameServerGroup](#)— Interrompi temporaneamente l'attività di un gruppo di server di gioco. Comando CLI: [suspend-game-server-group](#)

## Gestisci i server di gioco

Utilizza queste operazioni per gestire le implementazioni dei server di gioco con FleetIQ ottimizzazioni. Un gruppo di server di gioco controlla il modo in cui i processi del server di gioco vengono avviati sulle istanze Amazon EC2, configura un gruppo di Auto Scaling e definisce come applicare le ottimizzazioni. FleetIQ

- [RegisterGameServer](#)— Chiama da un nuovo server di gioco per notificare Amazon GameLift Servers FleetIQ che il server di gioco è pronto per ospitare il gioco. Comando CLI: [register-game-server-group](#)
- [ListGameServers](#)— Chiama da un servizio client di gioco per ottenere un elenco di tutti i server di gioco attualmente in esecuzione in un gruppo di server di gioco. Comando CLI: [list-game-servers](#)
- [ClaimGameServer](#)— Chiamata da un servizio client di gioco per individuare e prenotare un server di gioco per ospitare una nuova sessione di gioco. Comando CLI: [claim-game-server](#)
- [DescribeGameServer](#)— Recupera i metadati per un server di gioco. Comando CLI: [describe-game-server](#)

- [UpdateGameServer](#)— Modifica i metadati del server di gioco, lo stato di salute o lo stato di utilizzo.  
Comando CLI: [update-game-server](#)
- [DeregisterGameServer](#)— Chiamata da un server di gioco in fase di terminazione Amazon GameLift Servers FleetIQ per richiedere la rimozione del server di gioco dal gruppo di server di gioco.  
Comando CLI: [deregister-game-server](#)

## Linguaggi di programmazione compatibili

L' AWS SDK con supporto per Amazon GameLift Servers è disponibile nelle seguenti lingue. Per informazioni sul supporto per gli ambienti di sviluppo, consulta la documentazione per ogni lingua.

- C++ ([documenti SDK](#)) () [Amazon GameLift Servers](#)
- Java ([documenti SDK](#)) () [Amazon GameLift Servers](#)
- .NET ([documenti SDK](#)) () [Amazon GameLift Servers](#)
- Go ([documenti SDK](#)) () [Amazon GameLift Servers](#)
- Python ([documenti SDK](#)) () [Amazon GameLift Servers](#)
- Ruby ([documenti SDK](#)) () [Amazon GameLift Servers](#)
- PHP ([documenti SDK](#)) () [Amazon GameLift Servers](#)
- JavaScript/Node.js ([documenti SDK](#)) () [Amazon GameLift Servers](#)

## Amazon GameLift Servers FleetIQ note di rilascio e versioni SDK

Il Amazon GameLift Servers le note di rilascio forniscono dettagli sulle novità FleetIQ funzionalità, aggiornamenti e correzioni relativi al servizio. Questa pagina include anche Amazon GameLift Servers Cronologia delle versioni dell'SDK.

## Amazon GameLift Servers risorse per sviluppatori

Per visualizzare tutto Amazon GameLift Servers documentazione e risorse per sviluppatori, consulta il [Amazon GameLift Servers](#) home page della documentazione.

# AWS Glossario

Per la AWS terminologia più recente, consultate il [AWS glossario](#) nella sezione Reference. Glossario AWS

Le traduzioni sono generate tramite traduzione automatica. In caso di conflitto tra il contenuto di una traduzione e la versione originale in Inglese, quest'ultima prevarrà.