

서버 전체 구조

엔진 파트(네트워크 송수신 파트)와 콘텐츠 처리 파트를 분리
→ 목적 : 빠른 콘텐츠 개발

CNetServer / CLanServer
(네트워크 송수신부 담당 엔진)

1. 새로운 유저 **Accept**
→ `accept()` 함수 사용.
2. 송수신 처리
→ IOCP를 이용한 송수신
3. 세션 종료 처리

새로운 세션 연결 성공
(SessionID 전달)



새로운 패킷 수신
(SessionID 전달)



세션 종료
(SessionID 전달)



패킷 송신 요청
(SessionID 전달)



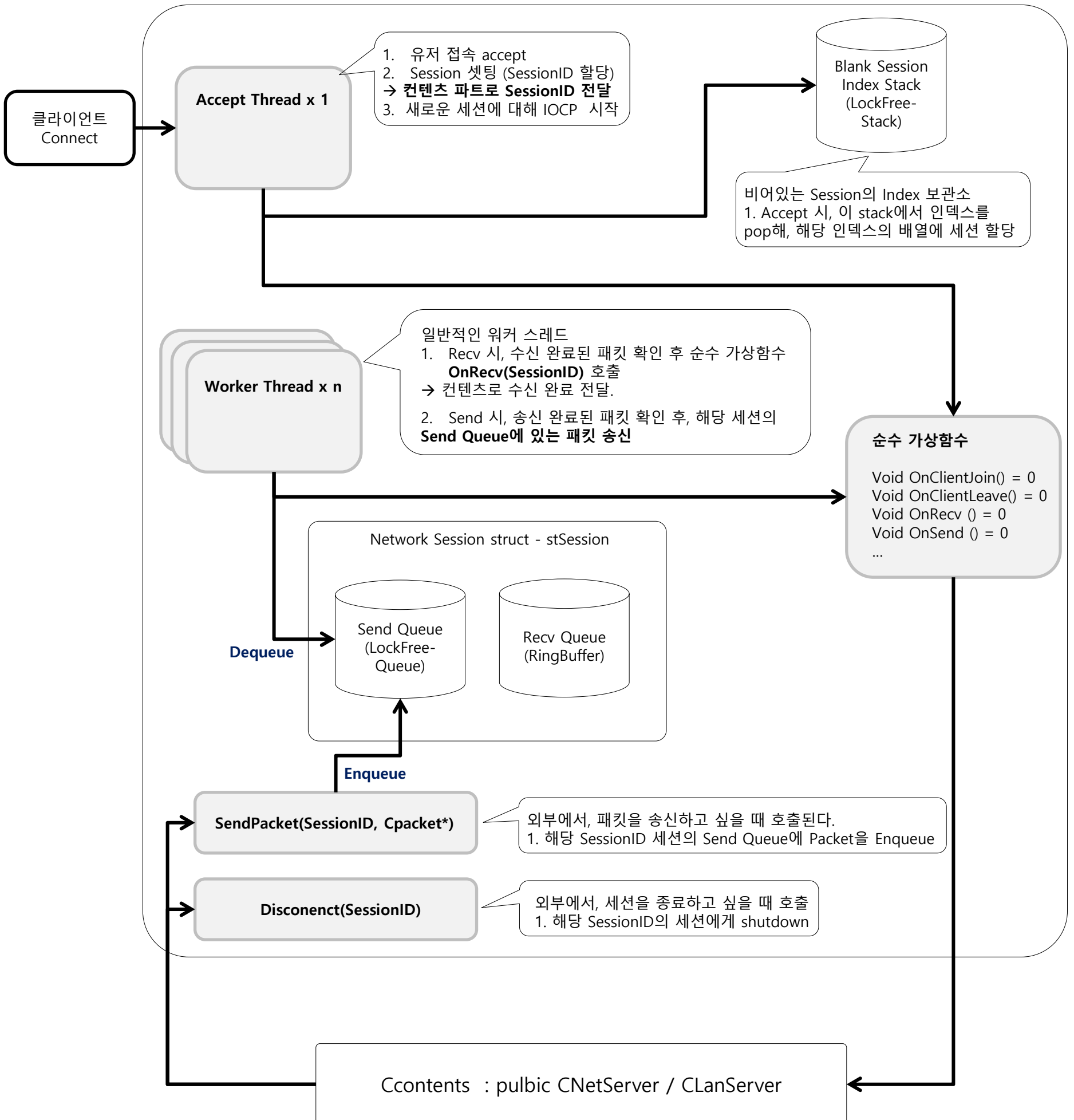
세션 종료 요청
(SessionID 전달)



CContent : public CNetServer
(실제 콘텐츠 처리 파트)

1. **SessionID 보관**
2. 엔진 파트에서 받은 내용 처리
3. 패킷 송신 요청
4. 세션 종료 요청

CNetServer / CLanServer
(네트워크 송수신부 담당 엔진)



MMOServer 구조
(네트워크 송수신부 담당 엔진)

