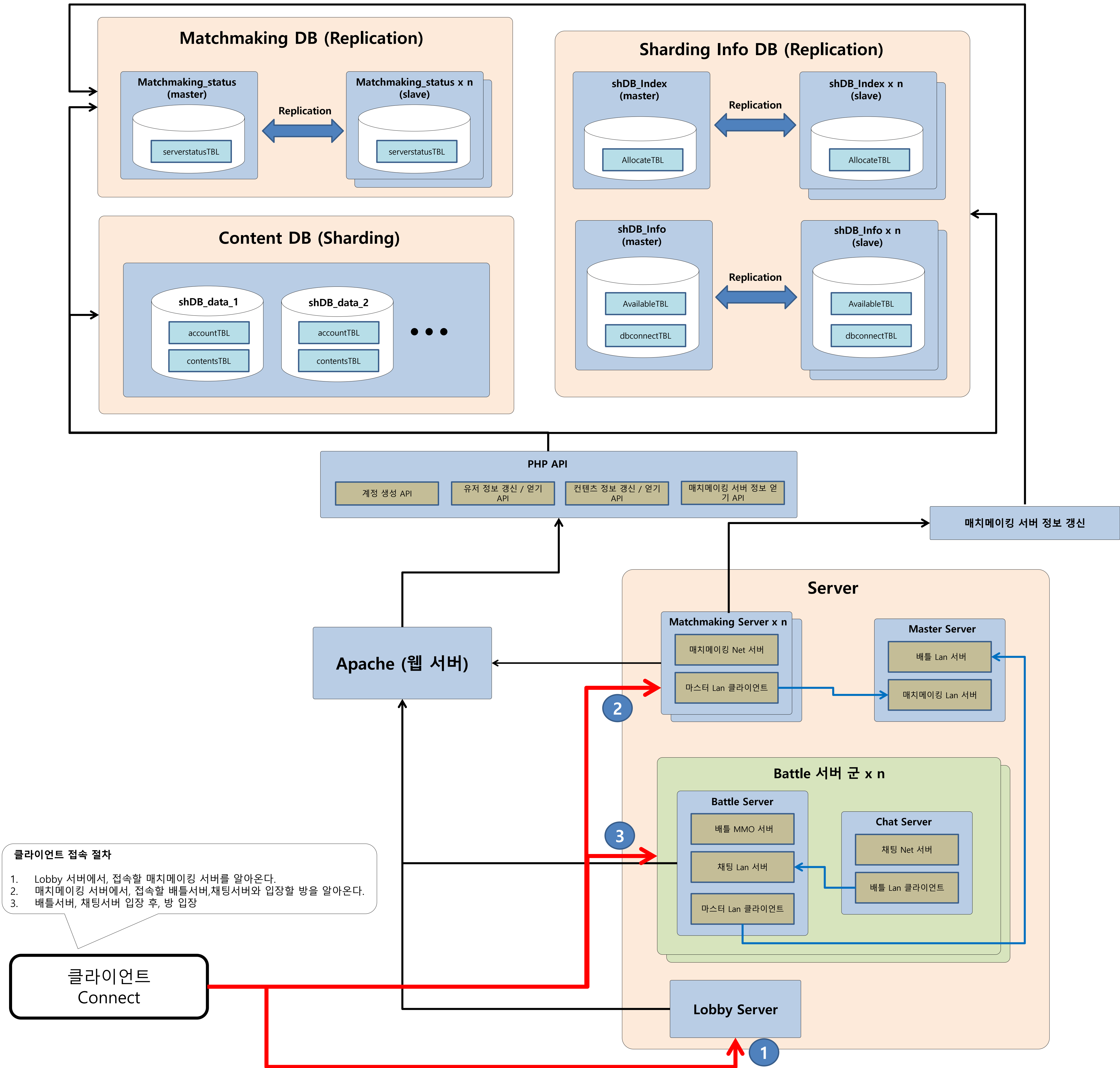


MO Game 'Battle Snake' 서버 전체 구조



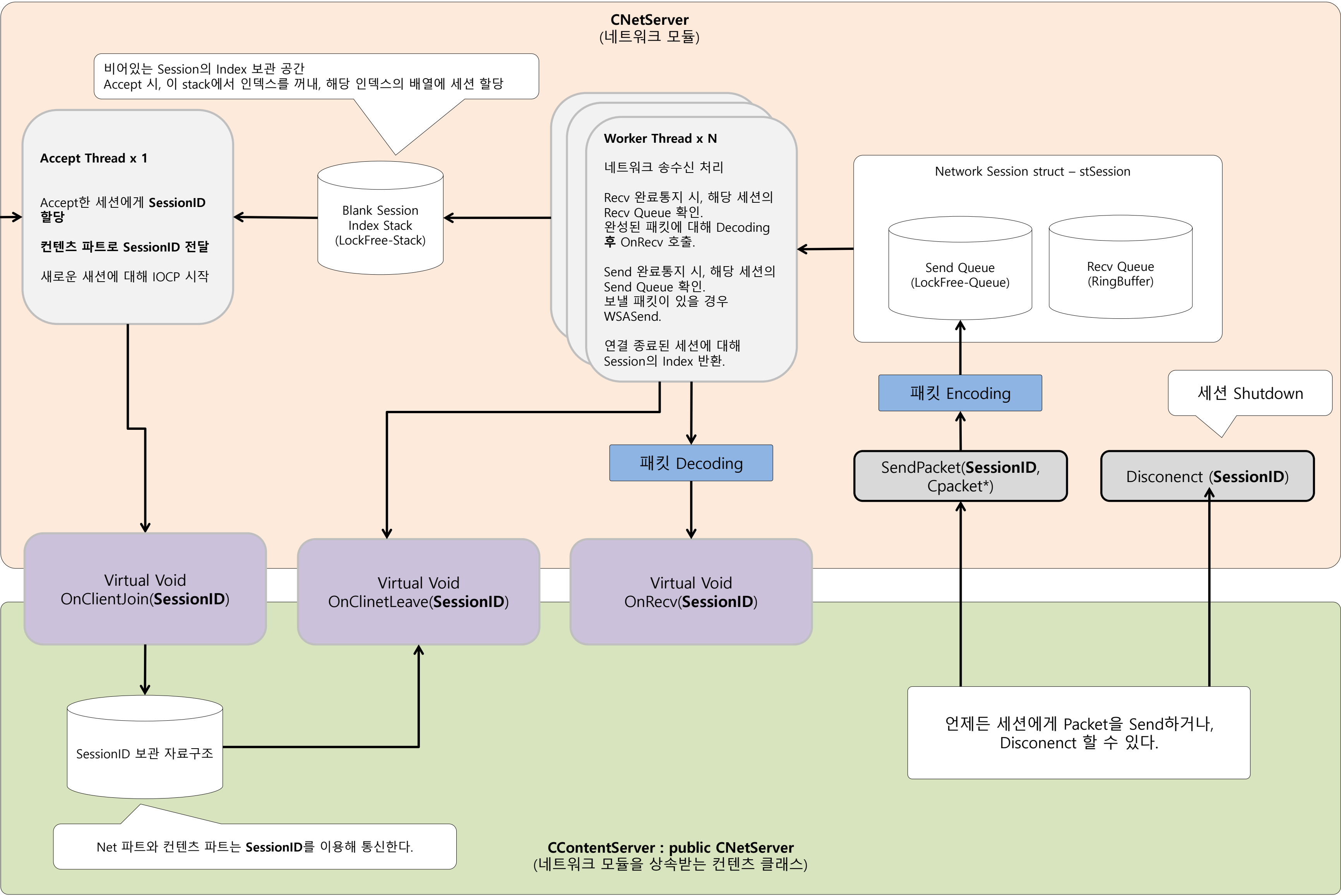
네트워크 모듈 – CNetServer / CLanServer

개요

- CNetServer : 외부 통신용
- CLanServer : 서버<-> 서버 통신용

특징

- LockFree 구조의 네트워크 모듈
- SessionID를 이용해 네트워크와 컨텐츠간 통신



네트워크 모듈 - MMOServer

특징

- LockFree구조의 네트워크 모듈
- 네트워크 파트의 Session과 컨텐츠의 Player가 1개로 구성되기 때문에 (상속 구조), 네트워크와 컨텐츠 간의 통신 프로토콜 불필요
- 각 세션은 현재 자신의 상황에 따라 모드가 결정됨. (Auth 모드, Game 모드, Release 모드)
- 각 스레드는, 자신의 세션만 접근. → 세션간 동기화 불필요.

