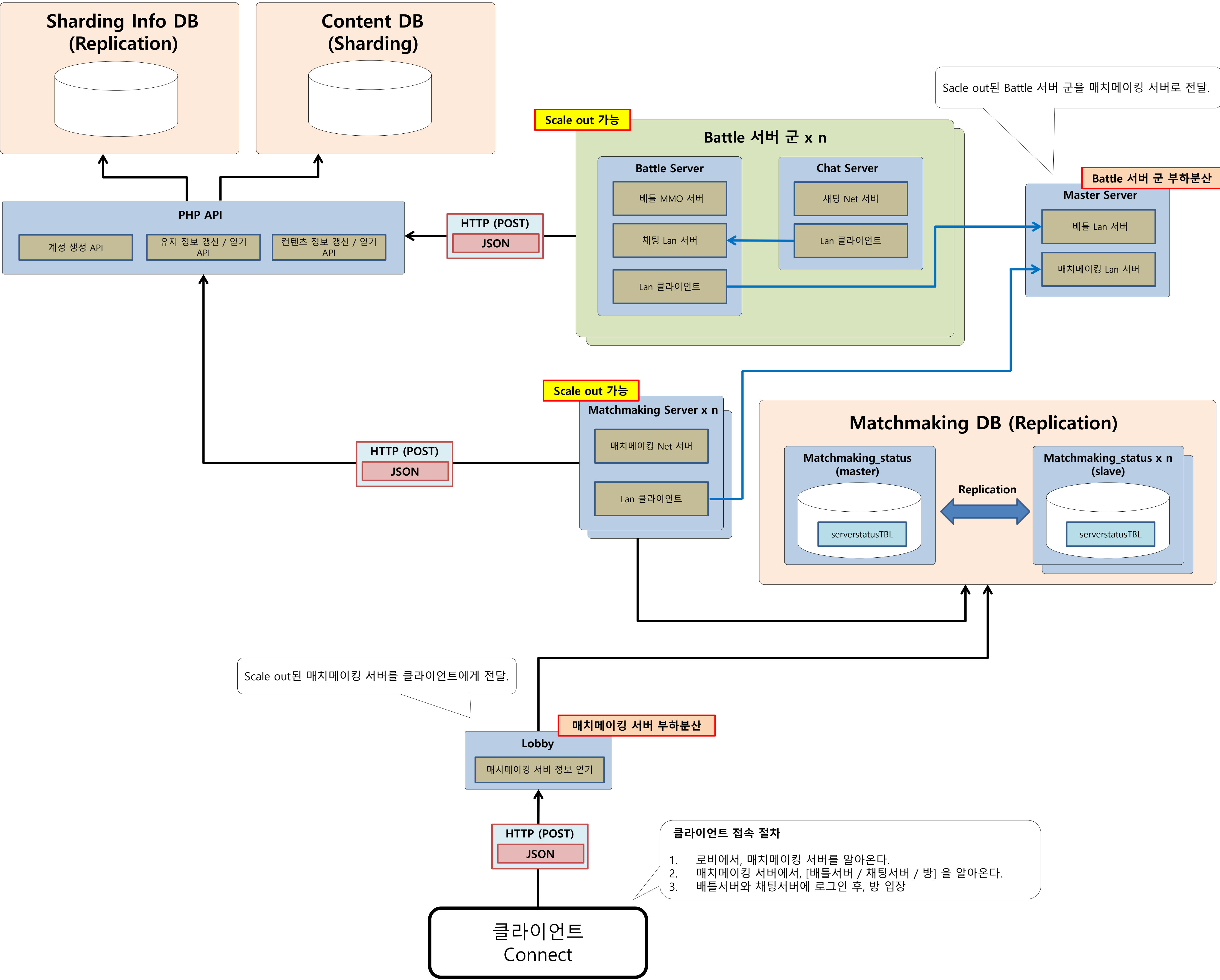
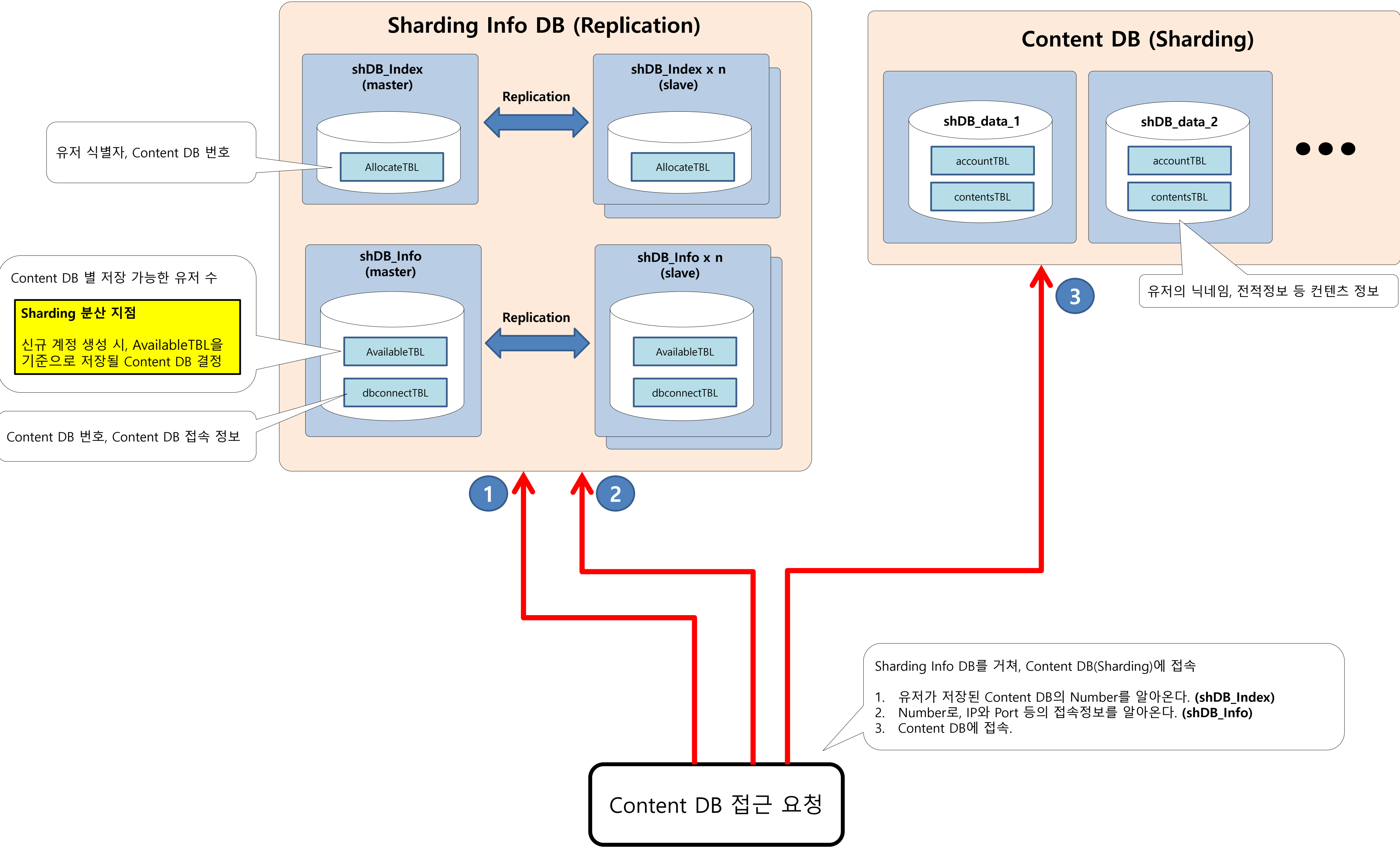


‘Battle Snake’ 서버 구조



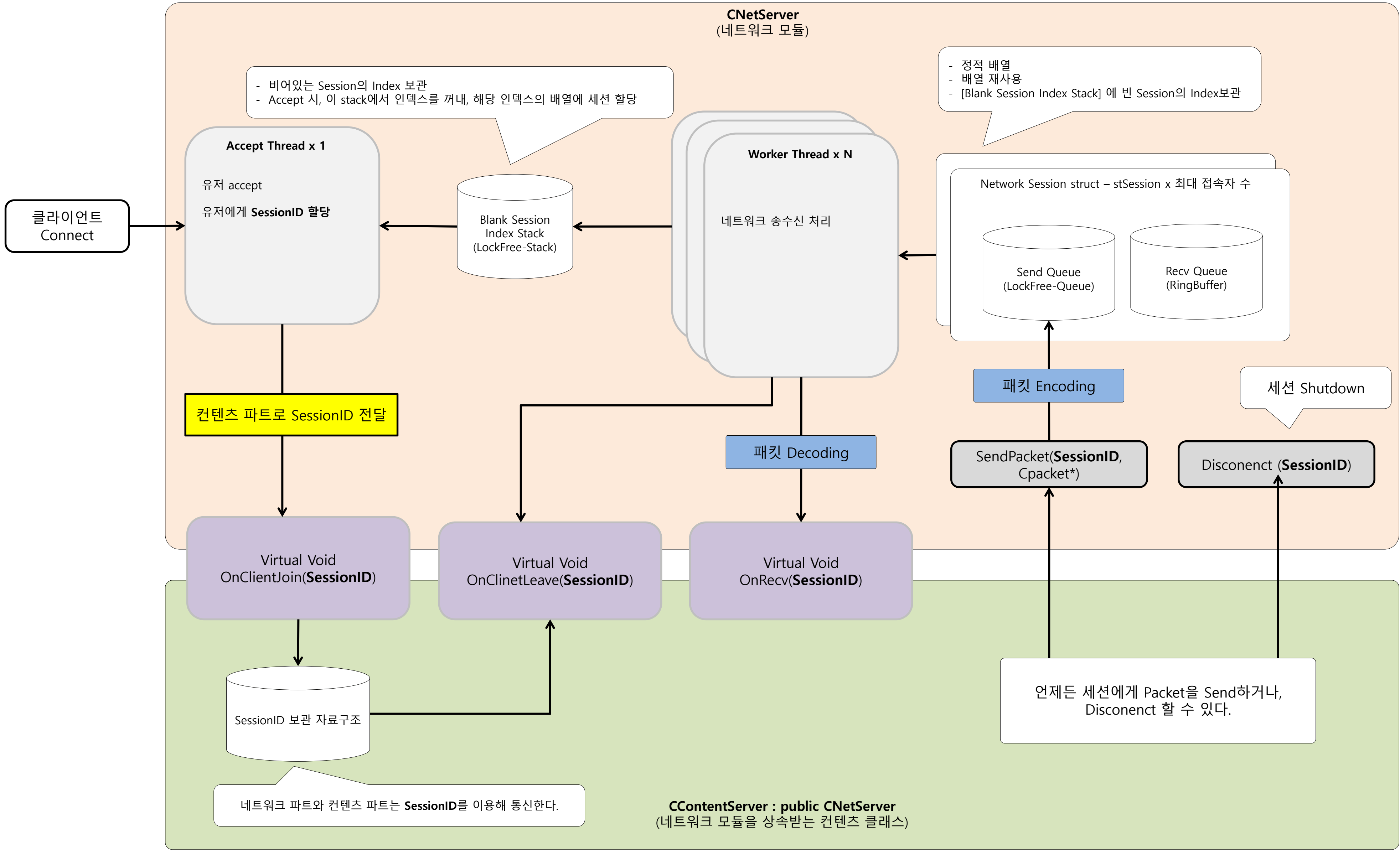
# Sharding DB 구조



# 네트워크 모듈 - CNetServer

## 특징

- LockFree 구조의 네트워크 모듈
- SessionID를 이용한 네트워크 <-> 컨텐츠간 통신



# 네트워크 모듈 - MMOServer

## 특징

- LockFree구조의 네트워크 모듈
- 네트워크의 Session과 컨텐츠의 Player가 1개로 구성. (상속 구조) → 네트워크와 컨텐츠 간의 통신 프로토콜 불필요
- Auth 스레드와 Game 스레드를 분리해 게임 개발에 적합한 구조.
- 컨텐츠 처리를 위한 스레드를 모듈에서 제공해, 컨텐츠 처리 스레드를 따로 만들 필요 없음

