

오픈소스소프트웨어 프로젝트

# 중간 보고서

OTS 7 조

2016110652 김성현

2016110061 유동안

2017112546 소준용

# 목차

## 1. 프로젝트 목표

- (1) 프로젝트 목표
- (2) 각 부분 설계

## 2. 작업 현황

- (1) 개선 사항
- (2) 클라이언트
- (3) 중계서버
- (4) 웹

## 3. 예정 작업

- (1) 클라이언트
- (2) 중계서버
- (3) 웹

## || 프로젝트 목표

### 1. 프로젝트 목표

웹 연동 온라인 멀티플레이 게임 개발

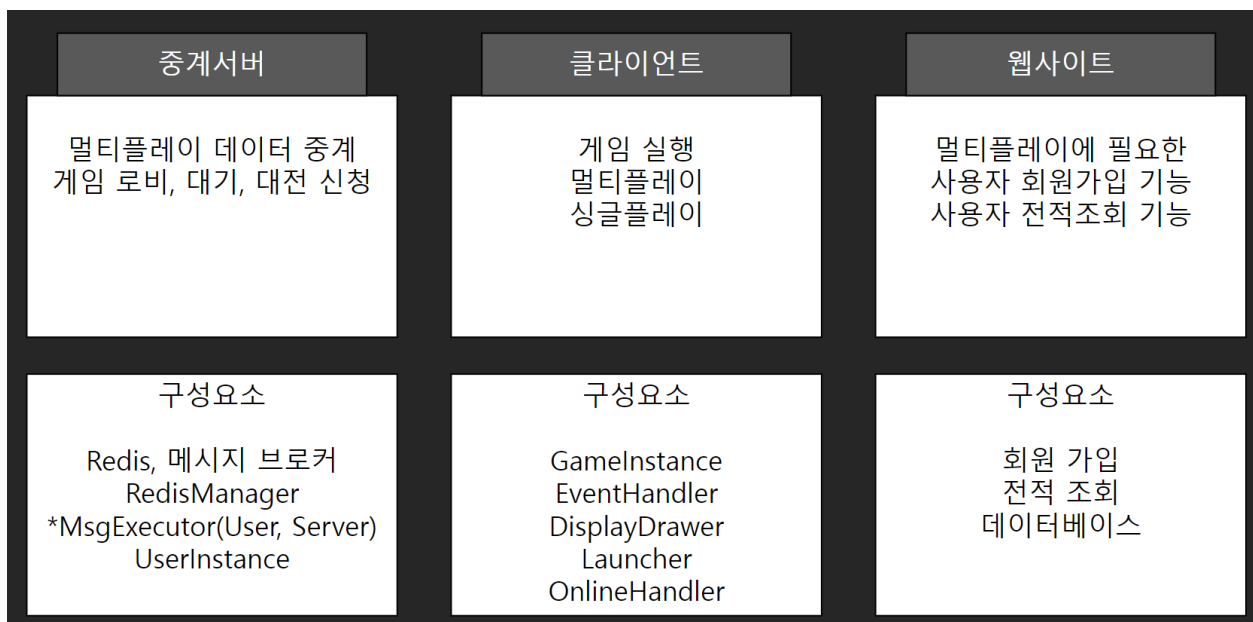
여러 게임 세션을 중계할 수 있는 서버

웹 연동을 통한 개별 전적 조회 기능

확장 가능성 있는 프로젝트

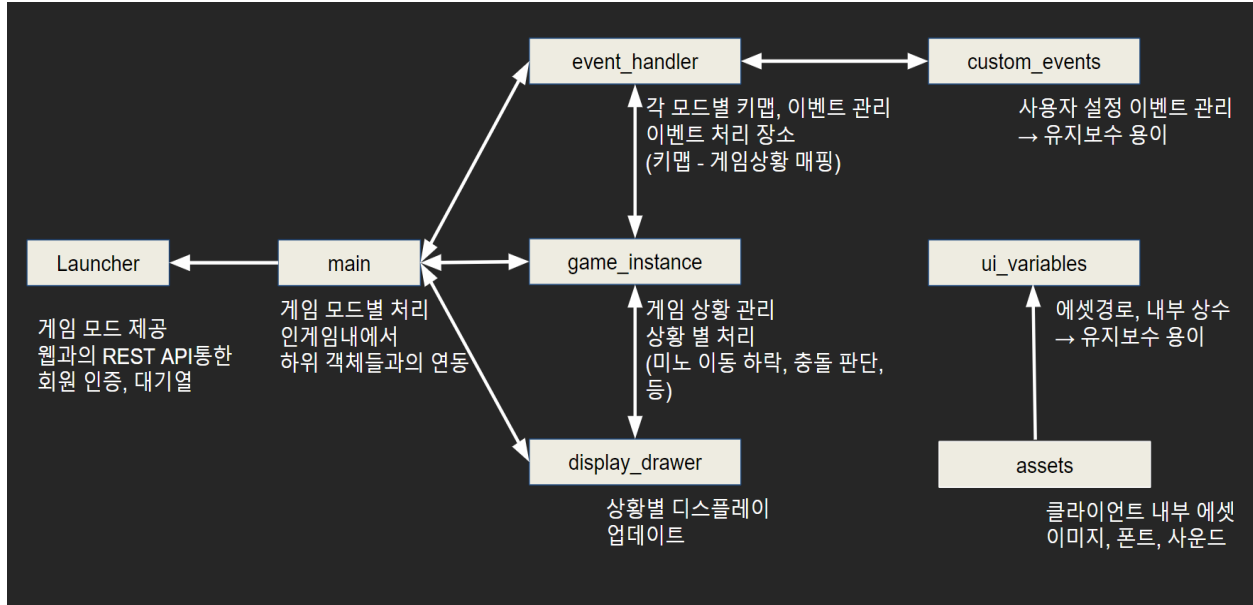
추후 베이스 코드로 사용될수 있을만한 프로젝트

### 2. 각 부분 설계



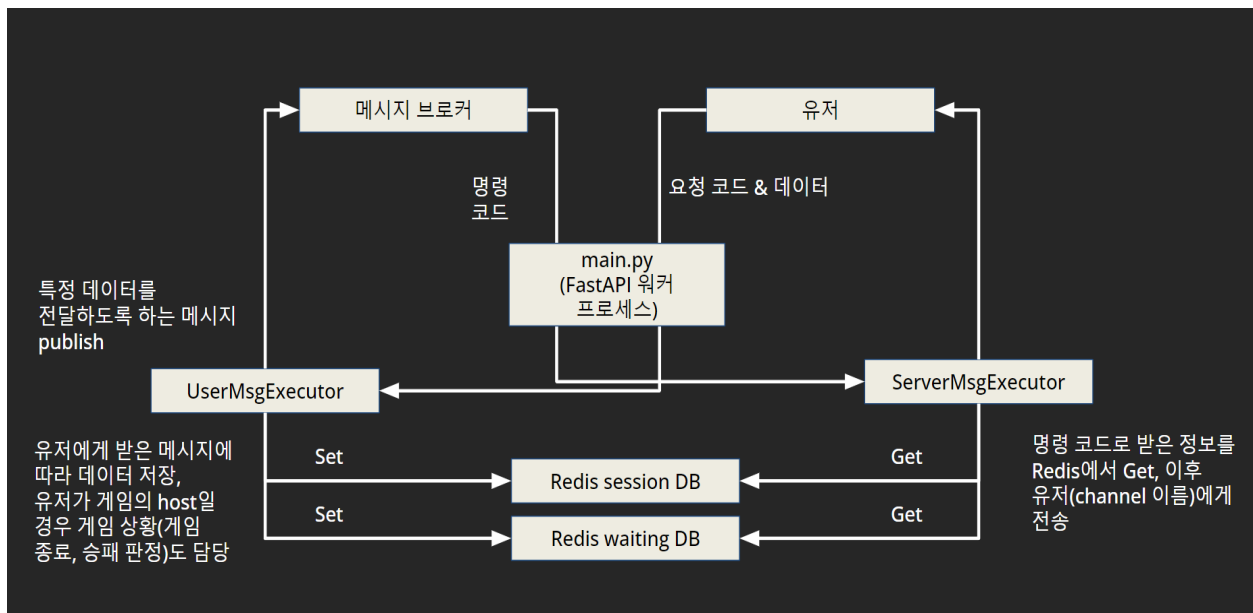
- 전체 설계

## 2.1. 클라이언트



- 클라이언트 흐름도 및 구성

## 2.2. 중계서버

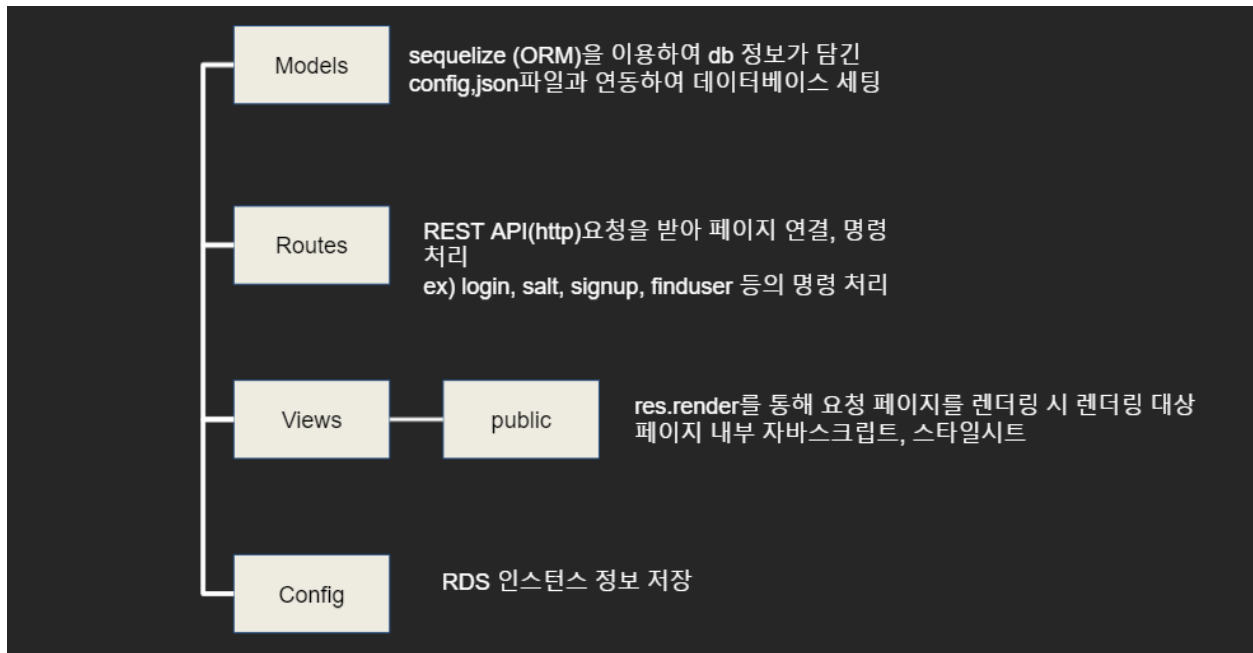


- 중계서버 흐름도



- 중계서버 구성도

## 2.3 웹



## || 작업 현황

### 1. 개선사항

#### 모호한 목표

##### 원인

- 경험 부족으로 명확한 목표 없이 온라인 게임이라는 추상적인 목표 설정

##### 개선

- 보다 명확한 목표 설정

#### 부실한 설계

##### 원인

- 메시지 브로커 도입으로 인한 기존 설계 폐기, 대체 설계 부재

##### 기존 설계

- 일정 주기마다 연결된 유저에 해당하는 Redis 데이터베이스 확인, 전송
- 불필요한 IO 과다 발생

##### 개선

- 메시지 브로커 기반으로 새롭게 설계 진행
- 이벤트 드리븐 방식으로, 필요할 때만 IO 발생

### 2. 구성 요소 작업현황

#### 2.1 클라이언트

1) 스테이지별 보상 아이템 기능 추가

2) 게임 화면 UI 수정

3) 모드 선택 런처 제작

4) 상황 별 사운드 추가

## 5) 버그 수정

## 2.2 중계서버

## 2.3 웹

- 1) 암호화 기반 회원 가입 및 로그인 기능
- 2) 전적 조회 기능
- 2) 런처 내 로그인 기능 위한 API

## || 예정 작업

### 1. 클라이언트

- 1) 2 인용 오프라인 대전 모드 추가

### 2. 중계서버

- 1) 멀티 플레이 종료시 전적 갱신 기능

### 3. 웹

# 1) 전적 갱신용 API 구현

## 프로젝트 일정

