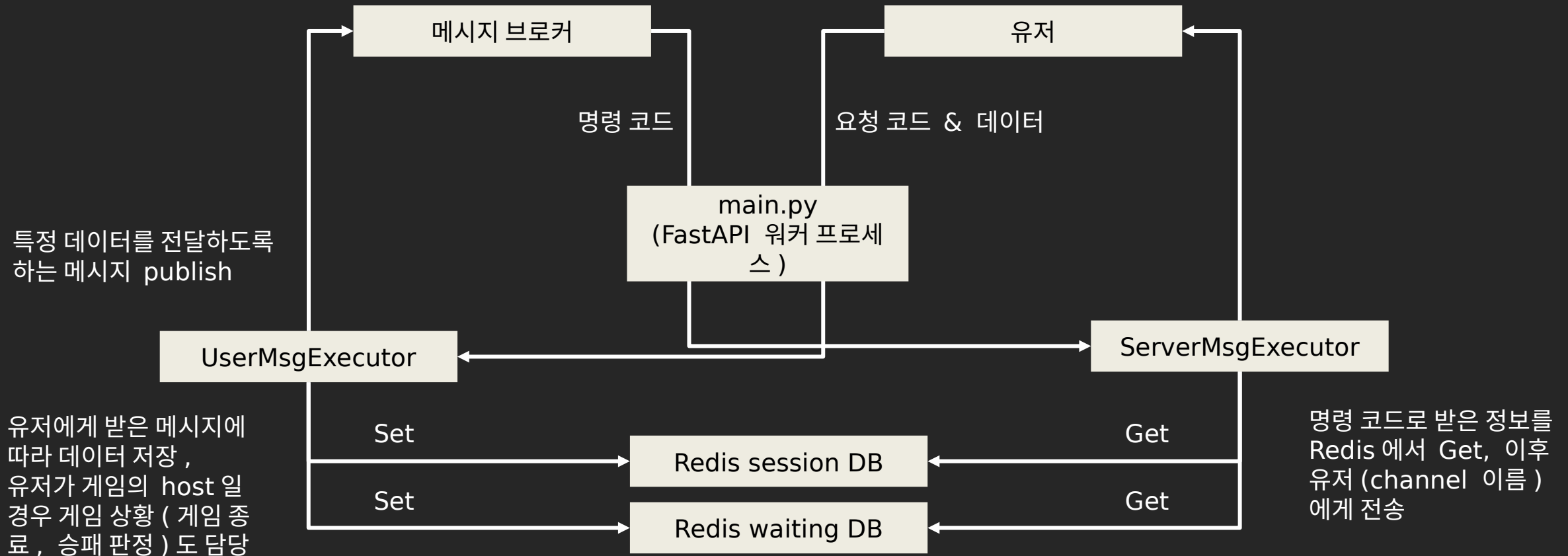
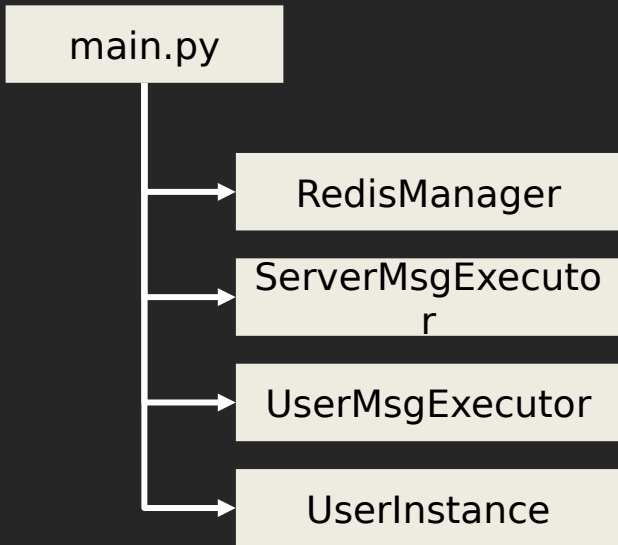


중계 서버 세부 구성



중계 서버 세부 구성



main.py

- 유저 , 서버 메시지 리스닝
- *MsgExecutor 객체에 메시지 전달
- *MsgExecutor 객체 , RedisManager 객체 생성
- 유저와 연결시마다 UserInstance 객체 생성

ServerMsgExecutor

- 인자로 RedisManger 객체를 받음
- 메소드에서 UserInstance 객체를 인자로 받음 . (UserInstance 의 websocket 객체를 통해 데이터 전송)

UserInstance

- 유저의 웹소켓 연결 객체
- 유저의 현재 상태
 - 상태 (게임중 | 대기중 | 대결요청중)
 - 매칭된 상대
 - 대결 신청한 상대
 - match_id
- *MsgExecutor 객체의 메소드가 실행될 때 마다 인자로 넘어감

RedisManager

- Redis 연결 객체
- 메시지 Publish
- 각종 set get del 메소드 추상화
- *MsgExecutor 객체 생성시 인자로 넘어감

UserMsgExecutor

- 인자로 RedisManger 객체를 받음
- 메소드에서 UserInstance 객체를 인자로 받음 .
- UserInstance 의 상태를 제어