

호블루님 P2P 모듈 분석 | 서버 제작

2010.05.18. 11:34 | 삭제

pdpdds (pdpd****)

성실멤버

1:1

http://cafe.naver.com/ongameserver/4731

주소복사

호블루님께 먼저 좋은 소스를 제공해 주셔서 감사하다는 말씀을 드리고 싶고 해당 소스를 살펴 본 결과, 수정해야 될 사항들에 대해 대략적으로 적어볼려고 합니다.

저는 이 P2P 소스를 베이스로 율펀칭 모듈을 만들려고 했습니다.

1. Receiver Thread 관련 Read Event 객체 문제

- 율펀칭 모듈로 쓸려고 하다보니 해당 모듈을 생성하고 파괴하는 것을 반복해야 했습니다.

-> 파괴하는 과정에서 율펀칭에 사용된 소켓 포트를 본 게임 통신에 사용될 소켓에 바인딩 하기 위함

- 이 과정에서 본 쓰레드 RUDPNet의 StopNet이 모듈을 닫을 때 호출되는데 여기서 Read Event 객체에 시그널을 줘서 Receiver Thread의 WaitForSingleObject를 넘어가게 하고 플래그 값에 의해 루프를 빠져 나오게 됩니다.

-> 그런데 Context Switch에 의해 본 쓰레드 RUDPNet의 StopNet에 의한 Read Event 객체의 시그널 통지가 Receiver Thread 의 ResetEvent에 의해 무효화가 되는 경우가 있고 이에 따라 오버랩 결과를 얻어내는 함수에서 쓰레드가 멈춰 교착상태가 일어나는 문제가 있습니다.

=> 새로운 join 함수를 만들어 쓰레드 종료까지 무한대기 하는 것이 아니라 타임아웃 시간을 주고 그 시간 간격으로 계속 Read Event에 시그널을 주는 것이 좋을 듯 합니다.
2. 율펀칭 관련 문제

- 공유기가 루프백 기능을 지원하지 않으면 공인 아이피로 율펀칭할 시 서버를 인식할 수 없습니다.

=> 율펀칭할 때 내부 아이피도 날리도록 하고 자신과의 관계가 Private이라면 내부 아이피로 연결해야 합니다.

- 포트가 바뀌는 경우

: 시메트릭 NAT의 경우는 포트가 바뀌기 때문에 기존의 주소를 가지고 유효한 유저인지를 판단한다면 문제가 될 것입니다.

=> 율펀칭 패킷에 세션 아이디를 넣어 유효한 유저라고 판단되면 기존 주소를 버리고 새 주소로 세팅해야 할 것입니다.

- Port Restricted <-> Symmetric : Restricted라면 Symmetric이 Restricted에 접속할 수 있지만 Port Restricted라면 Symmetric NAT의 포트를 예측해서 율펀칭 패킷을 보내야 풀릴 것입니다.

- Symmetric <-> Symmetric 쌍방이 예측포트로 패킷을 쏘아 할 걸로 판단.
3. 추가 확인해야 될 사항.

- Symmetric 종류에도 Port Symmetric이 있다는 글을 본 것 같습니다. 제가 제대로 이해하고 있는 것이라면 Port-Symmetric 둘간의 율펀칭은 어렵지 않나 생각이 됩니다.
4. 생각해 볼 사항

- UPNP 기능을 사용하여 포트포워딩 기능을 프로그래밍적으로 설정시키면 Symmetric NAT 문제를 해결할 수 있지 않을까요.

그런데 여러 공유기가 종첩된 상황이거나 공유기가 UPNP를 지원하지 않는다면 좀 어려울 듯 싶습니다.

이 작성자의 게시글 더보기

댓글 1

등록순

조회수 377

좋아요

0

구독

신고



아차아

2010.05.20. 10:47

답글

신고

삭제

활동 정지

공유기 타입판별이고 뭐고 율펀칭 됨? 않됨? 않되면 릴레이~ 로 하는게 맘편했어요... ㅏㅏ



등록

스티커

사진

글쓰기

답글

이동

삭제

목록

▲ top

이전글

팀도 해체되고 해서 짬이 나네요... [12]

푸른노을

2010.05.18.

다음글

Q. 패킷 분석 [10]

seamanjoo

2010.05.17.

이지현

since 2006.11.29. [카페소개](#)

카페관리

통계

앞새 4단계

2,880

즐거찾는 멤버

462명

게시판 구독수

73회

우리카페맵 수

5회

초대

채팅하기

즐거찾는 게시판

전체글보기 (9,524)

카페태그보기

카페지식활동

간편게시판

당신은 지금 무엇을 하고 계신가요?

Login Server

알립니다

가입 인사 게시판

Lobby Server

구인

자유로운글

Off 모임 공지

Off 모임 자료

Game server

명예의 전당

질문 및 답변

서버 제작

(old-쓰기금지)

최근 댓글 · 답글

온라인 fps 게임에서 총...

서버 모니터링 및 장애 ...

카페가 조용하네요.

제가 만든 게임이 출시...

redis transactions 시 ...

이전 | 다음

접속멤버

접속멤버 조회중...

지난주 게시물 랭킹

▼ 좋아요 횟수 ▼ 댓글수

1. 서버 모니터링 ..

네이버 카페 **온라인서버제작자모임**