

# 멀티스레드서버 실습

홍익대학교 게임소프트웨어전공  
김혜영

# 실습 1

- ▶ 교재의 MultiThread 서버 분석 및 실행

# 실습 2

- ▶ 멀티스레드를 사용하여 모듈화 또는 클래스화된 서버 클라이언트를 작성하시오.
  - 클라이언트에서는 간단한 문자열을 보내면 서버에서 그 문자열을 받아 출력하시오.
  - 패킷 설계는 간단하게 문자열만 처리함  
예: 길이(2byte, short)  
헤더(1byte, char) 예: PK\_DATA  
데이터( 20byte, char)  
엔드마커(2byte, short) 예: 0xffffffff
  - 여러 개의 클라이언트의 연결 요청에 대해 처리하시오.
  - 모듈화 또는 클래스화 시키시오.

# 실습 3

- ▶ 서버에 share라는 int형 변수가 0으로 초기화되어 있음 (공유자료임)
- ▶ 클라이언트가 서버에 접속하여 자신의 IP를 문자열로 보냄
- ▶ 서버는 클라이언트 IP 와 함께 share의 값을 보내준다.  
예) 203.128.234.4 share=10
- ▶ 클라이언트는 받은 share값에 10을 더하여 보낸다.
- ▶ 서버는 받은 share 으로 서버에 있는 share 값으로 수정한다.

위의 기능을 3개이상의 클라이언트를 처리할 수 있도록 클래스 다이어그램을 그리고, 멀티스레드 서버로 구현하시오.