12/29 ~ 1/01

아르바이트와 휴식, 해야 할 일 정리

1/02 ~ 1/03

네트워크 게임 프로그래밍 복습, 게임 서버 프로그래밍 책을 기반으로 공부 및 예습

* 테스트를 위한 가벼운 콘솔 클라이언트 프로젝트를 만들고 TCP/IP 에서 IOCP로 이어가는 방식으로 공부하며 개인 프로젝트를 만들어가는 중이다.

위 프로젝트는 컴포넌트 디자인 패턴을 이용하여 콘솔 클라이언트를 만들었고, 서버 프레임워크도 같은 방식으로 진행하고 있다.

* 엔진의 구조와 서버에 관련하여 궁금한 부분은 깃을 참조하거나 유니티, 언리얼 엔진 문서를 찾아보고 있고 이해하기 어려운 부분은 졸업한 선배에게 질문하였다.

1/04

컴포넌트 프레임워크 공부 및 코드 작성 해보기

* 클라이언트 프레임 워크 안에 데이터 관리 클래스 Network\_Manager와 Scene\_Manager 를 포함시켜 데이터 네트워크 송수신과 씬 관리를 따로 두고, Network\_Manager 안에서 서버 송수신을 위한 연결 스레드 생성, 연결 후 데이터 송신 스레드를 생성하여 송신과 수신 스레드를 나눠 관리하게 한다. 또한 이 두 데이터 관리 클래스는 하나씩만 필요하므로 싱글톤 디자인 패턴으로 구현했다.
* 씬에서 송신할 데이터와 Network\_Manager로 보내기 위한 메시지 Queue,

Network\_Manager에서 받아온 데이터와 씬에 적용할 메시지 Queue 두 개의 Queue로 Network\_Manager와 Scene\_Manager의 통신 수단을 만들었다.

* 이후 Server의 송수신 스레드를 나누고 콘솔 게임을 테스트해야 한다.

1/05

컴포넌트 프레임워크 기반 콘솔 프로젝트 TCP/IP 구현 완성, 싱글 서버/클라이언트 구조

1/06

게임 서버 프로그래밍 책 1장 독서 시작, Effective C++ 책 독서 시작