1/07 ~ 1/08

아르바이트

게임 서버 프로그래밍 책 1장 1.12 스레드 풀링까지 독서

스레드 사용에 대한 기본적인 이론과 사용법을 배웠다.

이후 ‘이벤트’, ‘세마포어’, ‘원자 조작’, ‘멀티스레드 프로그래밍의 흔한 실수’ 차례는 IOCP를 익힌 후 필요할 때 천천히 찾아보며 익힐 예정이다.

1/09 ~ 1/11

게임 서버 프로그래밍 책 3장 ‘소켓 프로그래밍’ 공부

블로킹 소켓과 논블록 소켓이 무엇인지, 블로킹 소켓은 어떻게 쓰고 문제점이 무엇인지 공부하고 논블록 소켓 서버의 예제 코드를 보며 어떻게 Echo Server를 구현했는지 알아보았다.

논블록 소켓을 공부한 것을 바탕으로 논블록 소켓의 단점을 해결하는 기법인 Overlapped I/O 또는 Asynchronous(비동기) I/O 기법을 공부했다.

리액터, 프로액터 개념을 알고 IOCP를 공부하기 전 논블록 소켓의 API인 epoll를 공부하여 epoll의 이론과 레벨 트리거, 엣지 트리거의 개념을 알게 되었다.

1/12 ~ 1/13

게임 서버 프로그래밍 책 3장 정독

IOCP의 개념, 동작 순서와 사용 방법에 대해 간단하게 공부.

이번 주에 대해

Overlapped I/O와 IOCP에 대해 이해하기에 1주는 부족했던 것 같다.

저번주에 계획한 일 중 Effective C++ 정독, 제작해둔 콘솔 프로그램에 IOCP 서버 결합은

시도도 하지 못한 상황이라 다음 주 까지 시간을 두고 늦춰진 만큼 열심히 해야 할 것이다.

계획을 미리 하려는 저번주의 욕심이 과했던 것 같다.