1. Server, Client의 코드를 직관적이고 가볍게 만들자

1.1. 일부 코드를 lib로 생성하여 Client/Server 프로젝트에 연결하여 사용하자

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명 텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

기본적인 틀이 되는 Engine 프로젝트를 분리하여

Client와 Server의 프로젝트에 종속성하여 빌드하게 하고,

Engine.lib, ImaysNet.lib를 생성하고 연결하여 Engine, ImaysNet 프로젝트 코드를 다른 프로젝트에서 사용할 수 있도록 한다.

ImaysNet 프로젝트는 ‘게임 서버 프로그래밍 교과서’ 예제코드를 위한 네트워크 라이브러리이다.

ImaysNet 라이브러리 출처 - <https://github.com/imays76/GameServerBook>

1.2. C-Style TCP/IP Socket Client/Server를 C++ Style과 ImaysNet.lib를 이용하여 바꾸기

1.2.1. Client



RecvThread – 수신 스레드

ConnetThread – 서버와 Tcp Connect 후 종료하는 스레드



ClientThread – 연결 후 수신 스레드로 변경



Thread 관리 리스트, mutex 동기화 변수 추가

1.2.2. Server

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명



연결된 클라이언트 관련 스레드와 소켓을 가지는 클래스와 그 컨테이너

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

소켓을 닫고 리스트에서 제거하는 함수



스레드 생성과 컨테이너에 연결된 클라이언트 정보 추가

2. ImaysNet 라이브러리를 프로젝트에서 사용한 방법 정리 (TCP 소켓)



소켓 생성



소켓 Bind, Listen



Accept

Ignore에는 ErrorText 저장



Connect



Send

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Receive



소켓 닫기

3. Nonsense Project 에 라이브러리 추가, Timer Class 싱글톤으로 변경

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

메인 프로젝트 또한 Engine.lib 와 ImaysNet.lib 를 생성하기 위해 프로젝트를 분리한다.

텍스트이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Timer를 싱글톤 디자인 패턴으로 만들어 프로젝트 안에서 하나의 시간을 공유하도록 한다.