●Folder 설명

----------- ClientFrameWork ---------------

GameClient의 프레임이 되는 프로젝트 폴더 입니다.

해당 프레임은

<https://github.com/OtterBub/2014-2-ComputerGraphics_TA/tree/master/TA>

의 프로젝트와 같습니다.

----------- DataBaseBackUp ---------------

DB 백업이 있는 폴더입니다.

Admin ID : sa

Password : gamedb

obdc name : 2010180020

DB name : 2010180020

계정 입력 부분은

GameServer\Source\System\MGR\DataBaseMgr.cpp 의

75줄에 있습니다.

----------- Dummy\_Monitor ---------------

교수님께서 주신 더미 모니터 기반으로

제 확장 패킷을 적용하여 더미 클라이언트를 만들었습니다.

----------- GameClient ---------------

GameClient의 소스가 들어있는 폴더입니다.

----------- GameServer ---------------

GameServer의 소스가 들어있는 폴더입니다.

----------- lib ---------------

클라이언트들의 공통 lib가 들어있는 폴더입니다.

----------- Output ---------------

GameServer.sln으로 빌드하는 모든 결과물은

이곳으로 나옵니다.

D\_projectname 은 디버그 빌드 결과물이며

projectname은 릴리즈 모드 결과물입니다.

디버그 결과물은 빼고 제출 합니다.

●GameClient Class 설명

주 클래스만 설명 하겠습니다.

■System

------------- ThreadMgr -------------

std::thread를 관리하는 매니저 클래스 입니다.

------------- ClientConnect -------------

클라이언트의 서버 접속을 담당하는 클래스입니다.

ReadPacket 함수와 SendPacket 함수가 만들어져있습니다.

■ClientFrame\System

------------- RWLock -------------

ReadLock WriteLock을 구현하기 위한 클래스입니다.

■ClientFrame\System\Scene

------------- SceneMMO -------------

MMO Play 씬이 구현되어있는 클래스입니다.

●GameServer Class 설명

주 클래스만 설명 하겠습니다.

-------------- PacketStruct --------------

packet\_header

BYTE size

BYTE type

으로 패킷 공통으로 들어가는 헤더 선언

- CLIENT TO SERVER

cs\_packet\_login

로그인시에 클라이언트에서 보내는 패킷

cs\_packet\_move

키보드를 눌렀을 시에 보내지는 패킷

enum moveDir

MOVE\_RIGHT = 0x0001

MOVE\_LEFT = 0x0002

MOVE\_UP = 0x0004

MOVE\_DOWN = 0x0008

라는 값을 두어

8방향을 움직일 수 있게 했습니다.

cs\_packet\_attack

공격했다는 패킷

- SERVER TO CLIENT

sc\_packet\_login\_ok

로그인이 되었다는 패킷으로 DB에 저장되어있던 정보를 전송해준다.

sc\_packet\_position\_info

어떤 타입의 객체의 위치 정보를 주는 패킷

sc\_packet\_add\_object

클라이언트 오브젝트 추가를 위한 패킷

sc\_packet\_remove\_object

클라이언트 오브젝트 제거를 위한 패킷

sc\_packet\_stat\_change

level, hp, exp의 스텟이 바뀌면 전송되는 패킷

sc\_packet\_attack\_object

공격 메세지에 응답하며 누가 누구를 공격했는지에 대한

정보가 담겨있는 패킷

■System

-------------- Connect --------------

이번 학기의 게임서버 시간에 배운 모든 지식과 코드가 들어가있는 클래스

AcceptThread, WorkerThread는 물론

SendPacket, ProcessPacket을 모두 처리한다.

■System\MGR

-------------- DataBaseMgr --------------

DB서버에 대한 정보, 쿼리 등을 얻어오게 되는 DB서버 매니저 클래스

-------------- EventMgr --------------

이벤트 정보를 등록하여 iocp workerThread에서 작업하게끔 해주는 이벤트 매니저 클래스

-------------- MTObjectMGR --------------

객체 관리 메니저 클래스,

멀티 쓰레드에서 동작이 가능하게끔 RWLock을 적용하였으며

기본적으로 싱글톤 객체로 생성,

std::map을 통하여 어떤 위치에서든 객체를 쉽게 불러올 수 있다.

여러개의 월드를 구현하기 위하여 싱글톤 객체를 map 인덱스를 통해

불러오게 만들었으나 여러 월드 미구현 상황

-------------- ObjectMgrList --------------

MTObjectMGR 클래스를 이용한 객체를 관리하기 위한 헤더

해당 프로젝트에서는

CLIENT 와 NPC를 관리합니다.

-------------- ThreadMgr --------------

std::thread 클래스를 관리하기 위한 매니저 클래스