Server Init

Recv Queue

Client Accept?

Brodcast

RecvThread

Yes

Accept Client

RecvHandler

Clients Data

SendHandler

No

Client Init

Any Event?

EventHandler

RecvHandler

Recv Queue

Game Over?

Print Scene

Send

Data

RecvThread

Client Quit

No

Yes

No

Yes

1. 컨테이너

- map<Client> ClientsData

서버에서 관리하는 클라이언트들의 정보

- RecvQueue

서버에서 처리 할 Recv데이터의 모음

2. 알고리즘

1. 스레드

- RecvThread (각 세션마다 하나씩 할당)

하나의 클라이언트가 접속하면 생성

해당 클라이언트가 접속 종료하면 소멸

Recv를 반복한다

Recv한 데이터를 RecvQueue로 push

2. 함수

- RecvHandler()

서버가 Running중 일 때 반복해서 호출

RecvQueue를 확인한다

RecvQueue에 pop할 데이터가 있다면  
ClientsData를 변경하고

SendHandler를 호출한다

- SendHandler  
변경된 ClientsData를 Send하기 위해  
BrodCast 함수를 호출

- BrodCast (SendThread) (인자: 데이터를 받는 클라이언트, 데이터 배열)

데이터를 모든 클라이언트에게 전송할 지

특정 클라이언트에게 전송할 지

확인 후 해당되는 데이터를 전송한다

클라이언트

1.컨테이너

- RecvQueue

클라이언트에서 처리 할 Recv데이터의 모음

2. 알고리즘

1. 함수

-EventHander

게임이 생성될 때 생성

게임이 종료되면 종료

게임에서 이벤트가 발생했을 때

이벤트에 맞는 데이터생성해서 Server로 Send

- RecvHandler()

게임이 Running중 일 때 반복해서 호출

RecvQueue를 확인한다

RecvQueue에 pop할 데이터가 있다면

pop하고 해당 데이터를 처리한다.

2. 스레드

- RecvThread

클라이언트가 서버에 접속하면 생성

해당 클라이언트가 접속 종료하면 소멸

Recv를 반복한다

Recv한 데이터를 RecvQueue로 push