|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1 주차 | **기간** | 7.12~ 7.17 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | 운영체제 복습 및 게임 서버 공부 | | | | |

<상세 수행내용>

이번 주차에서는 여러 서버 모델에 대해 이론적 공부 및 간단히 코드로 구현해 보았습니다.

서버 공부에 앞서 운영체제 관련 복습을 선수행 했습니다. 멀티스레드 환경에서 여러 스레드가 공유자원에 접근했을 때 atomic을 사용한 방법, 멀티스레드 상황에서 스핀락을 구현 해 상호배제 하는 방법에서 compare\_exchange\_strong을 통해 임계영역에 접근하는 방법을 수행해봤습니다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

또한 여러 서버 모델 공부를 통해 간단히 코드를 작성했습니다.

동기방식의 Tcp , 비동기 방식의 select 모델 ,iocp 방식으로 간단하게 코드를 구현해 동작원리에 대해 이해했습니다.

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 디스플레이이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

텍스트, 스크린샷, 디스플레이, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 전자제품, 스크린샷, 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제 점 정리** |  | | |
| **해결방안** | X | | |
| **다음주차** | 4 | **다음기간** | 7.18 ~ 7.23 |
| **다음주 할일** | 싱글 게임 완성 및 클라이언트 서버 연동, | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |

<참고자료> 네트워크 게임프로그래밍 수업 교재 참고