|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **주차** | 1주차 | **기간** | 12.26~ 1.2 | **지도교수** | (서명) |
| 이번주 한일 요약 | Iocp클래스 제작  게임서버 책 공부 | | | | |

<상세 수행내용>

텍스트, 스크린샷, 소프트웨어, 멀티미디어 소프트웨어이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

Iocp 클래스를 제작해 보았다. 클라이언트와의 소켓 연동을 해보았다.

워커스레드는 코어 개수인 16개 \* 2개를 생성해 제작했다.

텍스트, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

이번주에는 브레이크아웃과 소켓 연동을 해볼 예정이다. 이후 잘 연동되면 프로토콜 헤더를 작성해 패킷간 연동을 할 예정이다.

성능 향상을 위한 공부 – 시야 처리(섹터링)

텍스트, 스크린샷, 폰트, 로고이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

기존 방식 = 월드 전체를 검사해 모든 오브젝트의 정보를 클라이언트에게 전송함. (문제점: 동접자가 N명일 때 N\*N의 패킷이 보내짐 => 과부화로 인한 서버 확장의 어려움

* 월드를 분할해 섹터로 나누어 특정 섹터에 있는 오브젝트들의 정보만 해당 클라이언트에게 전송하는 방식

• 너무 크면: 시야 범위 밖의 개체가 많이 검색됨

– 병렬성이 떨어진다

• 너무 작으면: 많은 sector를 검색해야 한다.

– 이동시 잦은 섹터 변경 오버헤드

섹터마다 그 섹터에 존재하는 오브젝트의 목록을 관리해야 함 + 오브젝트가 삭제/이동 등으로

변경되었을 시 업데이트 해야함.

섹터링을 통한 시야처리를 통해 성능 향상 가능 -> 동접자 향상 가능

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **문제점 정리** | 깃 브랜치를 왔다갔다 하는 순간 솔루션 파일이 사라짐  Iocp를 처음 제작해 봐 제작에 어려움을 겪음 | | |
| **해결방안** | . | | |
| **다음주차** | 3주차 | **다음기간** | 1.9~ 1.15 |
| **다음주 할일** | 브레이크 아웃 클라이언트와 iocp 서버간 연동 | | |
| **지도 교수**  **Comment** |  | | |