**Server svn url** : svn://10.1.90.3/lastchaos\_server (server root)

* **trunk** : svn://10.1.90.3/lastchaos\_server/Server
* **User branch** : svn://10.1.90.3/lastchaos\_server/branch
* **Local branch** : svn://10.1.90.3/lastchaos\_server/BUILD/201X/
* **Tool source** :
  + - * svn://10.1.90.3/lastchaos\_server/Tool
      * svn://10.1.90.3/lastchaos\_server/Utils
      * svn://10.1.90.3/lastchaos\_server/xxx

branch 소스 작업 후 실행 시키기위해서 newStobm.bin 파일 복사 필요, bat 파일을 생성

예)

mkdir c:\LastChaos\Server\0120BUILD\GameServer\data

copy c:\LastChaos\Server\Server\GameServer\data c:\LastChaos\Server\0120BUILD\GameServer\data

(Game server 는 data 폴더 필요)

copy c:\LastChaos\Server\ Server \Connector\newStobm.bin c:\LastChaos\Server\0120BUILD\Connector\

copy c:\LastChaos\Server\ Server \Helper\newStobm.bin c:\LastChaos\Server\0120BUILD\Helper\

copy c:\LastChaos\Server\ Server \LoginServer\newStobm.bin c:\LastChaos\Server\0120BUILD\LoginServer\

copy c:\LastChaos\Server\ Server \Messenger\newStobm.bin c:\LastChaos\Server\0120BUILD\Messenger\

copy c:\LastChaos\Server\ Server \SubHelper\newStobm.bin c:\LastChaos\Server\0120BUILD\SubHelper\

**newStobm.bin 파일 특이사항**

**Gameserver**

* 하드코어 서버 설정 (HARDCORE)
* 내,외부 오픈 설정 (AllowExternalIP)
* Zone 데이터 설정
* GM운영툴 접속정보 설정

**Login**

* 아이피 블록 밴드위스 설정
* 내부오픈 시 접속 가능 GM ID 설정

**Connector**

* 하드코어 서버 오픈 가능 설정
* 빌링서버 접속 정보 설정

**Server Document 저장 경로**

* svn://10.1.90.3/lastchaos\_server/Server/docs

**QA서버 리스트(테스트서버)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Local | IP | ssh | passwd | mysql | passwd |
| GER | 10.1.90.28 | root | 1234567 | lakaqa | lakaqa!# |
| RUS | 10.1.90.33 | root | 1234567 | lakaqa | lakaqa!# |
| USA | 10.1.90.29 | root | 1234567 | lakaqa | lakaqa!# |

**QA서버 리스트(라이브서버)**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Local | IP | ssh | passwd | mysql | passwd |
| GER | 10.1.90.83 | root | 1234567 | lakaqa | lakaqa!# |
| RUS | 10.1.90.88 | root | 1234567 | lakaqa | lakaqa!# |
| USA | 10.1.90.84 | root | 1234567 | lakaqa | lakaqa!# |

**개발서버**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | IP | ssh | passwd | OS |
| 기획팀 개발서버 | 10.1.90.8 | root | 123456 | CentOS 5.10 |
| 프로그램팀 개발서버 | 10.1.90.30 | root | 123456 | CentOS 6.5 |

**컴파일서버**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | IP | ssh | passwd | OS |
| 컴파일서버1 | 10.1.50.13 | root | 123456 | CentOS 5.10 |
| 컴파일서버2 | 10.1.50.12 | root | 123456 | CentOS 5.10 |
| 컴파일서버3 | 10.1.90.24 | root | 123456 | CentOS 5.11 |

**DB서버**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Local | IP | ssh | passwd | Host | mysql | passwd |
| Dev | 14.63.127.133 | root | 123456 | local | root | 우리는개발자다!# |
| Dev | 14.63.127.133 | root | 123456 | 10.1.50.% | laka | lakamcity |

**빌드 process**

Svn checkout path

* host : 10.1.50.13
* ID : root
* password : 123456
* path : /root/work

ex) svn co svn://10.1.90.3/lastchaos\_server/BUILD/2016/1601BUILD

**스크립트**

* build\_new.sh
  + 용도 : 로컬 빌드 스크립트
  + Host : 10.1.50.13
  + ID : root
  + Password : 123456
  + Path : /root/work
  + 인자값 : 로컬, 빌드
  + 사용예 :
    - build\_new.sh all 1601
    - build\_new.sh gamigo 1601
    - build\_new.sh usa 1601
* Compile\_10.1.90.30.sh, compile\_10.1.90.8.sh
  + 용도 : 개발 빌드 스크립트
  + Host : 10.1.50.13
  + ID : root
  + Password : 123456
  + Path : /root/work
  + 사용예 :
    - /root/work/Server 에서만 사용하도록 합니다.( trunk 소스)
    - Compile\_10.1.90.30.sh
      * 스크립트를 동작시키면 copyDevServer\_10.1.90.30.sh 가 자동으로 실행되며 10.1.90.30 호스트의 new 폴더 안으로 넷카피가 이뤄짐
      * 10.1.90.8의 개발서버도 함께 업데이트를 해야 하는 경우에는 copyDevServer\_10.1.90.8.sh 를 한번 더 실행해 줍니다.

\*\* 각 스크립트는 ln –s 를 이용하여 링크걸어 사용하도록 합니다.

Ex )

cd /root/work/1601BUILD/

ln –s ../build\_new.sh

ln –s ../compile\_10.1.90.8.sh

….

**DataBase Management process**

**Dump 스크립트**

* cp.dump.all.new
  + 용도 : 전 로컬 DB 덤프 후 svn commit
  + Host : 10.1.50.13
  + ID : root
  + Password : 123456
  + Path : /RedMineLastChaosSystem/
* cp.dump.local.new
  + 용도 : 로컬 DB 덤프
  + Host : 10.1.50.13
  + ID : root
  + Password : 123456
  + Path : /RedMineLastChaosSystem
  + 사용법 : cp.dump.local [nation] [version]
    - 예 : cp.dump.loacl usa 06
    - 자동 커밋이 되지 않으므로 사용자가 각 로컬 폴더에 복사한 후 코멘트를 달고 svn commit 을 하도록 합니다.

**버전 변경 스크립트**

* out.dump.all, out.dump.local
  + 용도 : 이전 버전의 데이터를 덤프하여 파일로 추출
  + Host : 10.1.50.13
  + ID : root
  + Password : 123456
  + Path : /RedMineLastChaosSystem/copy\_dump\_version
  + 사용법 (01버전에서 02 버전으로 업데이트 하는 경우)
    - Out.dump.all 01 (전로컬 인경우)
    - Out.dump.local usa 01 (특정로컬(미국) 인 경우)
* in.dump.all
  + 용도 : out.dump.all 또는 out.dump.local로 생성된 파일을 새로운 버전의 테이블에 밀어 넣습니다.
  + 사용법
    - Out.dump.all 등의 스크립트를 사용한 후 dataDB.\*.sql 파일이 생성된 것을 확인
    - in.dump.all 02 (02버전을 업데이트 하는 경우)

**\*\*버전업에만 한번 사용하도록 합니다.**

**Database table**

t\_action : 라스트 카오스 행동(액션) 데이터 테이블(앉기, 줍기, 공격, 교환 등등…)

t\_affinity : 친화도

t\_affinity\_npc : 친화도 관련 npc 데이터

t\_affinity\_reward\_item : 친화도 보상 아이템 데이터

t\_affinity\_work : 친화도 완료 조건 포인트 데이터

t\_attack\_pet : [p2]펫 데이터

t\_attack\_pet\_ev : 펫 진화 관련 데이터

t\_attack\_pet\_exp : 경험치 펫 데이터

t\_bigpet : 사용하지 않는 테이블

t\_catalog : 캐쉬 카타로그 데이터 (로컬마다 다르게 사용)

t\_catalog\_1 : 캐쉬 카타로그 데이터 (로컬마다 다르게 사용)

t\_catalog\_hardcore : 하드코어 서버용 캐쉬 카타로그 데이터

t\_channel\_setting : 사용하지 않음

t\_clientversion : 클라이언트 버전 관리 테이블

t\_crafting : 제작 관련 데이터

t\_ct\_item : 카타로그 아이템 구성 데이터

t\_ct\_item\_1 : 카타로그 아이템 구성 데이터

t\_ct\_item\_hardcore : 하드코어용 카타로그 아이템 구성 데이터

t\_decompose : 사용하지 않음

t\_dev\_commentary : 사용하지 않음

t\_drop\_item\_data : 이벤트 별 드롭 아이템 데이터

t\_drop\_item\_head : 이벤트 별 드롭 아이템에 대한 이벤트 인덱싱 테이블

t\_drop\_prob : 드롭 이벤트 관련 데이터

t\_event : 이벤트 관련 테이블

t\_eventsettings : 서버는 사용 x 클라이언트 개발용 사용 (?)

t\_event\_calendar : 로컬별 이벤트 제작용 테이블( 로컬마다 다르게 사용 dump x)

t\_event\_srp\_reward : 사용하지 않음

t\_exp : 경험치 데이터

t\_exp\_speed : 스피드 서버용 경험치 데이터

t\_factory\_item : 제작 관련 데이터

t\_fishing\_hole : 서버 사용하지 않음

t\_fishing\_point : 서버 사용하지 않음

t\_fortune\_data : 포츈 아이템 데이터 (의상아이템에 붙는 데이터)

t\_fortune\_head : 포츈 아이템 인덱싱 테이블

t\_gm\_event\_list : GM 툴 이벤트 데이터 (툴이 사용되고 있는지 알 수 없음. 서버는 사용하지 않음)

t\_help1 : 서버 사용하지 않음

t\_holy\_water : 성수 아이템 데이터

t\_item : 아이템 데이터

t\_item\_collection : 아이템 콜렉션(수집) 데이터

t\_item\_copy : 사용하지 않음

t\_item\_exchange : 아이템 교환 데이터

t\_item\_exchange\_data : 사용하지 않음

t\_jewel\_data : 보석 아이템 결합 승급 데이터

t\_lacarette : 라카렛(룰렛) 데이터

t\_luckydrawbox : 럭키드로우 데이터

t\_luckydrawNeed : 럭키드로우 상자 사용시 필요한 아이템 데이터

t\_luckydrawResult : 럭키드로우 상자 보상 아이템 데이터

t\_magic : 스킬 효과 데이터

t\_magicLevel : 스킬 효과 레벨링 데이터

t\_mapinfo : 클라이언트 map 표시 정보 데이터

t\_missioncase : 몬스터 콤보 미션데이터

t\_monster\_mercenary : 몬스터 용병 데이터

t\_monster\_mercenary\_ex : 확장 몬스터 용병 데이터

t\_moonstone\_reward : 문스톤 보상 데이터

t\_notice\_all : 공지 저장용 테이블

t\_npc : npc 정보 데이터

t\_npc\_cube : cube 몬스터 정보 데이터

t\_npc\_dropjob : 직업별 드랍을 따로 하는 npc의 데이터

t\_npc\_dropraid : 레이드 몬스터 드랍아이템 데이터

t\_npc\_dropall : 나머지 모든 몬스터의 드랍 아이템 데이터

t\_npc\_lacarette : 서버 사용하지 않음(클라이언트 사용여부 모름)

t\_npc\_regen : npc regen 데이터

t\_npc\_regen\_bm : 서버 사용하지 않음

t\_npc\_regen\_combo : 몬스터 콤보 리젠 데이터

t\_npc\_regen\_cube : 큐브 몬스터 리젠 데이터

t\_npc\_regen\_ext : 서버 사용하지 않음

t\_npc\_regen\_itatur : 서버 사용하지 않음

t\_npc\_regen\_raid : 레이드 몬스터 리젠 데이터

t\_npc\_sakura : 사용하지 않음

t\_npc\_saroyan : 사용하지 않음

t\_npc\_string : npc 스트링 데이터

t\_npc\_xmas2007 : 사용하지 않음

t\_nr : 서버 사용하지 않음

t\_option : 옵션 데이터

t\_oxquiz : oxquiz 데이터 (로컬 별로 따로 설정하여 사용)

t\_penalty : 몬스터콤보 미션케이스 페널티 적용 데이터 (로컬 별로 따로 설정하여 사용)

t\_popup\_notice : 팝업 공지 데이터

t\_product : 생산 아이템 데이터

t\_promotion2 : 프로모션 데이터

t\_promotion\_kind\_desc : 프로모션 종류 설명 데이터

t\_promotion\_reward : 프로모션 보상 데이터

t\_prosite\_ger : 독일 프로모션 데이터

t\_quest : 퀘스트 데이터

t\_raid\_data : 레이드 진행 데이터

t\_raid\_object\_data : 레이드 오브젝트 데이터

t\_raid\_object\_list : 레이드 오브젝트 리스트

t\_rareoption : 레어옵션 데이터

t\_regdate : 익스트림 큐브 시간 데이터

t\_requital\_setup : 이벤트 보상 테이블 (사용하지 않음)

t\_reward\_data : 보상아이템 데이터

t\_reward\_head : 보상아이템 인덱싱 데이터

t\_royalrumble : 로얄럼블 데이터

t\_set\_item : 세트 아이템 데이터

t\_shop : 상점 npc 데이터

t\_shopitem : 상점 npc 판매아이템 데이터

t\_shop\_temp : 사용하지 않음

t\_skill : 스킬 데이터

t\_skillLevel : 스킬 레벨링 데이터

t\_skill\_temp : 사용하지 않음

t\_special\_skill : 스페셜 스킬 데이터

t\_speed\_zone : 스피드 서버 존 데이터

t\_string : 스트링 데이터

t\_system\_notice : 사용하지 않음

t\_title : 타이틀 데이터

t\_toolversion : 사용하지 않음

t\_trigger\_set : 트리거(일정 조건에 만족하였을 때 발동하는) 정보 데이터

t\_zonedata : 존 데이터

**GameServer Data폴더 관리**

**Svn url** : svn://10.1.90.3/lastchaos/RedMineLastChaosSystem/A\_DATA

**Local Core 파일 전달 위치**

* host : 46.253.149.250 (가미고 brz 테스트서버)
* ID : barunson
* Id\_rsa 키 접속
* Path : /data/liv\_logs/core\_dump

**Etc.**

**라스트카오스 서버 장비 현황 및 접속정보.xlsx** 파일 확인

(svn://10.1.90.3/lastchaos\_server/Server/docs) 에 위치

Xshell3 serial : 110105-151005-005129 (5Έν)

빌드 서버 구성 : (svn://10.1.90.3/lastchaos\_server/Server/docs) 에 위치한 **빌드서버구성.txt** 파일 확인