팀 한입쏙 서버 구현중 어려웠던 점 보고서

팀원 : 강승현 신호연 정승훈 황성배

어려웠던 점

1. 문자열을 가변길이로 주고받는 부분이 구현이 어려웠습니다. 결국 고정길이로 구현하였습니다.
2. UDP소켓 통신을 적용하려 했지만 저희 게임의 구조상 UDP통신이 알맞지 않다고 결론을 내렸습니다. 하지만 알맞지 않다고 깨닫기까지 많은 착오와 시간낭비가 발생했습니다.
3. 저희 게임은 두 명씩 짝지어서 게임을 플레이하는데, 클라이언트 1명당 1개씩 게임매니저가 생성되면 안되고 2명당 하나의 게임매니저를 생성해야 합니다. 이 부분에서 크리티컬섹션을 사용하여 문제를 해결하였습니다. 이과정에서 시간이 많이 소요됐던 것 같습니다.
4. KMP 알고리즘을 사용하여 회원가입시 아이디 중복방지와 로그인시 아이디 비밀번호 일치 처리를 구현하였고, 여러 로그인 관련 예외처리를 하였습니다. 이과정에서 예외처리 와 알고리즘을 합쳐서 알맞게 구현하는 과정이 힘들었던 것 같습니다.
5. 클라이언트가 예기치 못하게 종료됐을시 (ex:랜선뽑힘) disconnect가 되는 정확한 시점을 캐치하는데 어려움을 겪었습니다. socket옵션에서 so\_keepalive옵션을 활용하여 해결해보려 하였으나 작동이 되지않아 결국 정확히 해결하지 못하고 차선책으로 SocetError가 발생하는 시점에 연결이 끊겼음을 확인하는 방식으로 구현하였습니다.
6. 게임을 두명씩 매칭을 할 때 큐에 로그인 순서대로 정보를 넣었습니다.(STL이용) 이때 먼저 로그인성공 후 로비에 있던 유저가 나간 후 다음유저가 로그인 성공을 했을 시 원래는 매칭이 되면 안되지만 이미 나간 유저와 매칭이 되버리는 현상을 해결하지 못하고 결국 많은 시간을 소비했습니다.
7. 팀 적인 부분에서도 어려움을 겪었는데, 코드를 다같이 구현할 때 역할분담이 애매모호했습니다. 코드를 git으로 관리하였으며 처음에는 git사용방법이 미숙하여 코드가 날아간 사건도 있었으나 추후 익숙해져서 팀원들끼리 잘 코드를 합쳐가며 작업하였고 후반부에는 명확히 역할 분담도 잘 되었습니다.