작성자:이용광 (DRAFT-2012-1-4)

Control Center 서비스

역할

컨트롤 센터 서비스는 크게 세가지 종류의 서비스를 수행한다.

1. 각 서비스들의 동작의 모니터링
2. 각 서비스들에 맞는 설정 내용 제공
3. 각 서비스들이 제공하는 정보를 로깅

프로토콜

# 통신 방식

모든 외부와의 통신은 UDP로 구성이 되며 공통적인 패킷 구조를 사용한다.

# 서버 이름

서버의 이름은 서버를 구별하기 위한 unique key가 된다.

# 패킷 구조

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 분류 | 길이 | 용도 |
| Command Type | 1Byte | 패킷의 종류를 구분하는 코드로 사용함 |
| Timestamp | 4Byte | Unix Timestamp형식의 값 |
| Payload | N Bytes  (최대 1K Bytes) | 문자열로 구성된 전달할 내용, 마지막에 '\0'문자로 끝냄 |

# 패킷의 종류

## Start of Service(0x01)

Payload: Server Name|Version

Server Name: ex. PRESENCE, GATEWAY, GAME SERVER ...

Version: ex. 1.0.4(build992)

구분자는 '|'를 사용한다.

## Response of Start of Service(0x81)

Payload: a. gameServer : ip|port|startRoom#|endRoom#

b.ug, presence : ip|port

## End of Service(0x02)

Payload: Server Name

## Heart Beat(0x10)

Payload: Server Name

## Logging(0x20)

Payload: [E/D/W]| Server Name|로그 문자열

E/D/W 구분자에 따라서 서로 다른 파일에 문자열을 저장한다.

파일 이름 규칙 예

E : error-2012-05-02.log

D: debug-2012-05-02.log

W: warning-2012-05-02.log

로그 저장 포맷

HH-MM-SS-ip-port-serverName-LogString

모니터링

로깅 서비스