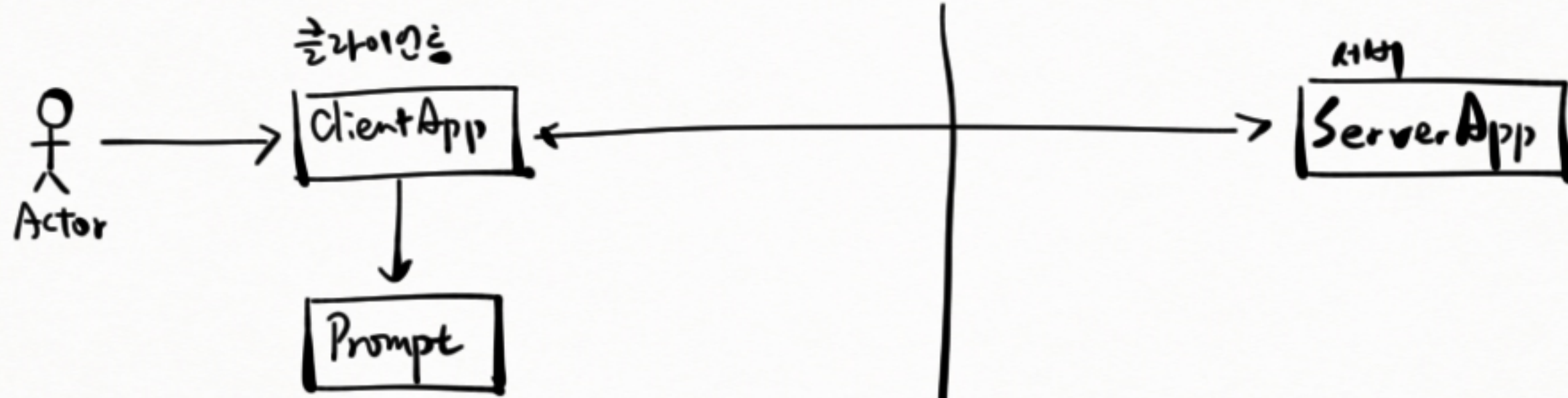


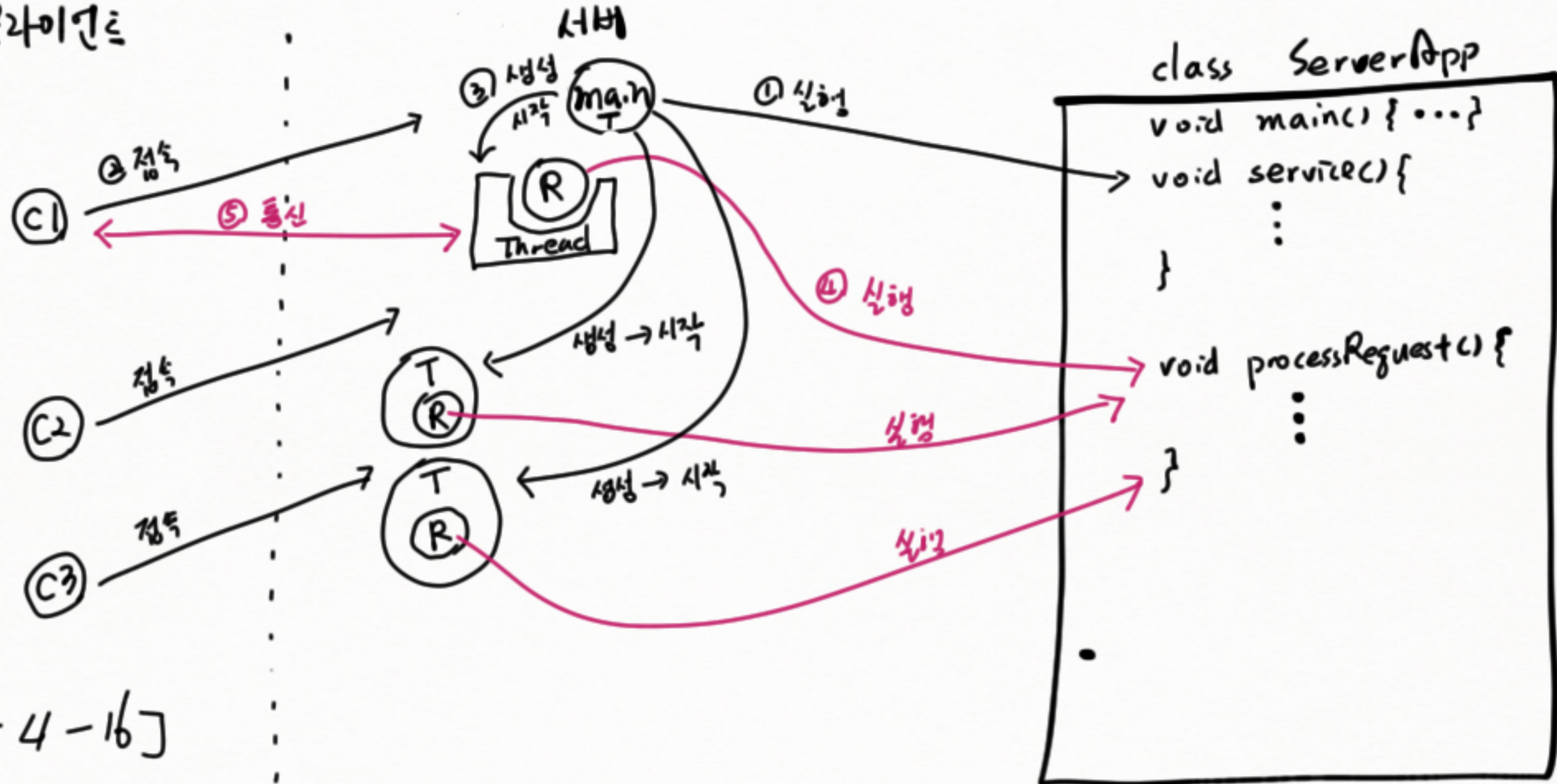
* 애플리케이션 서버 도입 - 1단계



[2021-4-15]

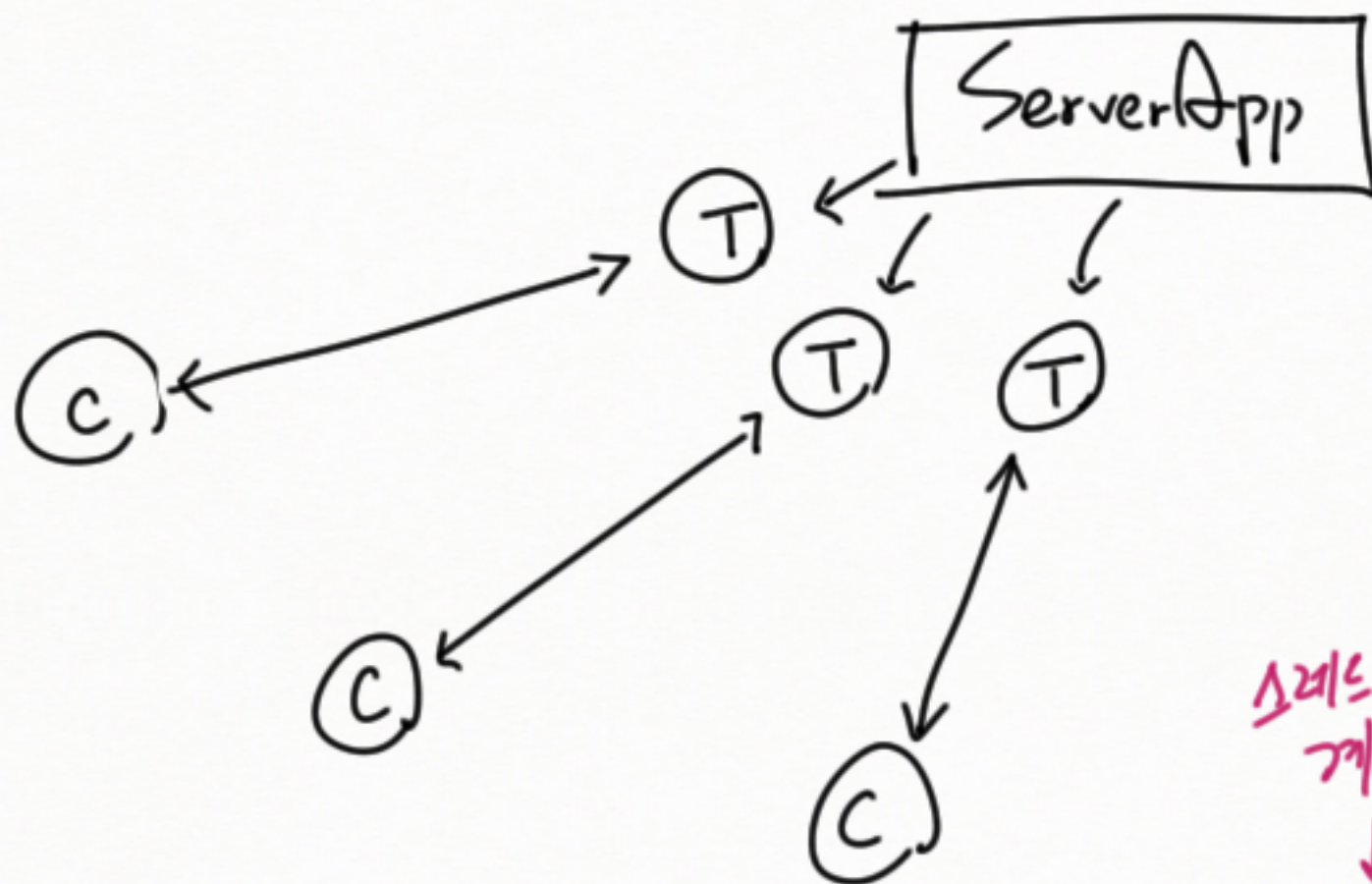
* ServerApp 의 스레드 구동 원리

클라이언트

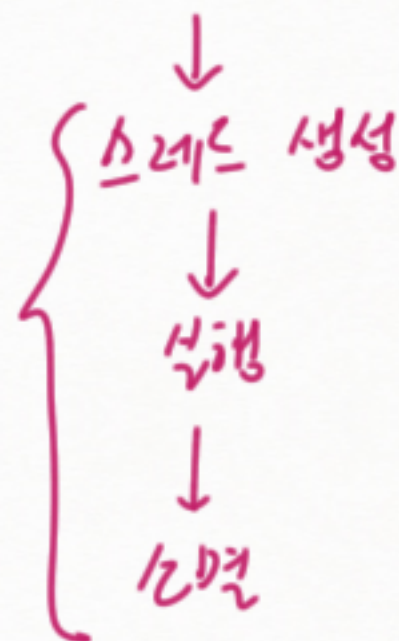


[2021-4-16]

* Thread Pool 의 필요성



* 클라이언트가 접속할 때 마다



스레드가 버지가 계속 생성될 수 있음
↓
문제점

Pooling 기법으로 구현

⇐

"스레드 재사용"

해결책?

- 메모리 사용의 비효율성.
- 스레드 생성과 가비지 제거에 실행 시간 소요.

* Thread Pool 구동 원리

