이번주 한일 :

월 ~ 금 : 일본 여행

서버 프레임워크를 다듬었다.

만들어 둔 SocketUtils클래스를 통해 리슨소켓과 클라이언트와 작용할 클라이언트 소켓을 만들어주고 Over\_exp라는 클래스로 overlapped 클래스를 만들었다 기존에는 overlapped 클래스를 상속받아 만들었지만 멤버변수에 WSAOVERLAPPED 변수를 두어 관리하기로 정했다.

Overlapped 클래스는 처음 생성될 때 accept type을 iocp 에 등록하고 이를 iocpcore에 Dispatch라는 함수에서 처리하도록 만들었다.

또한 기존에 만들었던 ThreadManager를 활용하여 클래스 멤버함수를 쓰레드 함수로 실행시키는 것에 성공하였다. 이전에 게임서버 텀프로젝트에선 모든 함수와 모든 클래스들이 main에 있던것이 맘에 들지않았지만 파일분할을 얼추 완성하고 네트워크에 필요한 부분과 쓰레드를 관리하는 부분, 전역으로 다루는 부분 등 모두를 분할시켜 정리하니 비교적 많이 깔끔해졌다.

Threadmanger를 사용하는 부분에서 바인딩 함수를 처리하는 대에 있어서 생각보다 시간을 많이 사용하였다. 결과는 람다를 통해 클래스 멤버함수를 실행시켜주도록 유도하였다.

파일을 분할하면서 발생한 문제들

겨우 클라이언트와 connect를 성공시켰지만 네트워크가 굉장히 불안하고 어쩔땐 자기멋대로 프로그램이 죽는다. 디버깅을 통해 에러를 확인해 보니 errcode: 10061가 발생하여 강제종료되는 에러를 뱉었다.

또한 서버에선 connect를 완료하였지만 서버에서 제대로 accept가 되어 컨테이너 안으로 클라이언트가 들어가지 않는 모습이다.

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

자동 생성된 설명

유니티를 통해 맵 제작을 시작

‘불’ 지형 리소스를 구하는데 시간이 더 걸릴 것 같다.

‘얼음’ 지형 맵 제작 중

다음주 할일 :

* 기존 프레임워크와 비교하며 Workerthread로 다시 들어가는지 확인,
* Send Recv
* Echo 섭 테스트
* C++ 가상함수 다시보기