



IOCP 실습

MM4220 게임서버 프로그래밍

정내훈

실습

- IOCP를 사용한 서버 제작
- 제출한 숙제 같이 해보기

실습

- 클라이언트 : 게임 공학과 홈페이지에서 다운로드
 - AsyncSelect 네트워크 모델 사용
- 서버 : 게임 공학과 홈페이지에서 다운로드
 - 클라이언트 테스트용
 - 새로 작성할 것임

실습

- 클라이언트
 - DirectX사용
 - 2D Game Programming과목의 GPDUMB엔진 사용
 - Direct3D9을 사용
 - AsyncSelect사용
 - Recv만 AsyncSelect사용
 - Send는 평범한 blocking Send

실습

- 프로토콜

```
#define CS_UP          1
#define CS_DOWN        2
#define CS_LEFT        3
#define CS_RIGHT       4

#define SC_POS          1
#define SC_PUT_PLAYER   2
#define SC_REMOVE_PLAYER 3
```

실습

- 프로토콜 (클라이언트 -> 서버)

```
struct cs_packet_up {  
    BYTE size;  
    BYTE type;  
};  
  
struct cs_packet_down {  
    BYTE size;  
    BYTE type;  
};  
  
struct cs_packet_left {  
    BYTE size;  
    BYTE type;  
};  
  
struct cs_packet_right {  
    BYTE size;  
    BYTE type;  
};
```

실습

- 프로토콜 (서버 -> 클라이언트)

```
struct sc_packet_pos {
    BYTE size;
    BYTE type;
    BYTE id;
    BYTE x;
    BYTE y;
};

struct sc_packet_put_player {
    BYTE size;
    BYTE type;
    BYTE id;
    BYTE x;
    BYTE y;
};

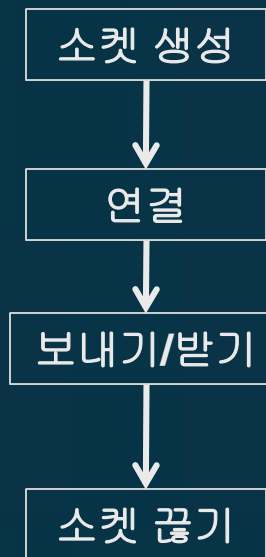
struct sc_packet_remove_player {
    BYTE size;
    BYTE type;
    BYTE id;
};
```

실습

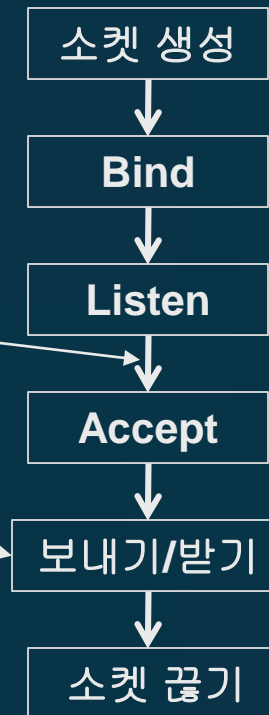
- 프로토콜
 - 최대 동접
 - Object ID
 - 0 – 9 : Player
 - 재사용 필요
 - 맵의 크기
 - 8 X 8

기본 프로그래밍

클라이언트



서버



IOCP

- IOCP 서버 작동 순서
 1. 초기화
 - IOCP 핸들 생성
 2. Worker thread 생성
 3. Accept thread 생성

IOCP

- Accept thread

- 새로 접속해 오는 클라이언트를 IOCP로 넘기는 역할
- 무한 루프를 돌면서
 - Accept() 호출
 - 새 클라이언트가 접속했으면 **클라이언트 정보 구조체**를 만든다.
 - IOCP에 소켓을 등록한다.
 - Send/recv가 IOCP를 통해 수행됨
 - WSARecv()를 호출한다.
 - Overlapped I/O recv 상태를 항상 유지해야 한다.

IOCP

- 클라이언트 정보 구조체

- IOCP에서 오고 가는 것은 completion_key와 overlapped I/O pointer 뿐
- GetQueuedCompletionStatus를 받았을 때 어느 클라이언트인지 가장 쉽게 아는 법?
 - Completion_key를 구조체 배열의 index로 한다.
- Overlapped I/O pointer를 확장한다 던데?
 - 하나의 클라이언트당 recv용으로 overlapped I/O 구조체가 1개 필요.

IOCP

- **Overlapped I/O pointer**를 확장
 - Overlapped I/O 구조체 자체는 쓸만한 정보가 없다.
 - 따라서 정보들을 더 추가할 필요가 있다.
 - 뒤에 추가하면 IOCP는 있는지 없는지도 모르고 에러도 나지 않는다. (pointer만 왔다 갔다 하므로)
 - 꼭 필요한 정보
 - 지금 이 I/O가 send인지 recv인지????
 - 추가로 필요한 정보
 - 실제 데이터가 저장되는 버퍼 (모아서 관리하면 편리, new/delete를 따로 하지 않아도 됨)

IOCP

- WorkerThread

- 무한루프

- GetQueuedCompletionStatus를 부른다.
 - 에러처리/접속종료처리를 한다.
 - Send/Recv처리를 한다.
 - **확장** Overlapped I/O 구조체를 유용하게 사용한다.
 - Recv
 - 패킷이 다 왔나 검사 후 다 왔으면 패킷 처리
 - 여러 개의 패킷이 한번에 왔을 때 처리
 - 계속 Recv호출
 - Send
 - 구조체 및 버퍼 Free

IOCP 서버 구현

- 먼저 할 일
 - 다중 접속 관리
 - 클라이언트 접속 시 마다 ID 부여
 - 패킷 포맷 및 프로토콜 정의
 - 기본 패킷 포맷
 - 길이 (Byte) + 타입 (Byte) + Data (....)
 - Client -> Server
 - 이동 패킷
 - Server -> Client
 - 위치 지정, 플레이어 추가

IOCP 서버 구현

- 먼저 할 일
 - 패킷 처리 루틴 작성

```
void ProcessPacket(int id, unsigned char buf[])
```

- 이동 방향에 따라 좌표 수정 후 Broadcast

IOCP 서버 구현

- Recv의 구현

Start :

모든 데이터를 처리했으면 Goto 종료

남는 데이터로 패킷을 완성할 수 있느냐?

예 : 패킷 버퍼 완성 , 패킷 처리 함수 호출

아니오 : 남는 데이터 모두 패킷 버퍼로 전송

goto Start

종료:

Recv를 호출

IOCP 서버 구현

- 중간 정리
 - 지금까지 한 일
 - 기본 틀 작성
 - IOCP, worker_thread, accept_thread
 - 앞으로 남은 일
 - send, recv 완성
 - recv시 패킷 조립
 - WSABUF, 확장 Overlapped 구조체 완성

IOCP 서버 구현

- Recv의 구현
 - overlapped 구조체의 확장

```
struct EXOVER {  
    WSAOVERLAPPED    overlapped;  
    WSABUF            wsabuf;  
    bool              is_send;  
    CHAR              io_buf[MAX_BUFF_SIZE];  
    unsigned char     packet_buf[MAX_PACKET_SIZE];  
    int                curr_packet_size;  
    int                stored_packet_size;  
};
```

IOCP 서버 구현

• Recv의 구현

```
int rest = io_size;
CHAR *buf = overlapped->io_buf;
int packet_size = overlapped->curr_packet_size;
int old_received = overlapped->stored_packet_size;
while(0 != rest) {
    if (0 == packet_size) packet_size = buf[0];
    int required = packet_size - old_received;
    if (rest >= required) { // 패킷 제작 가능
        memcpy(overlapped->packet_buf + old_received, buf, required);
        ProcessPacket(id, overlapped->packet_buf);
        packet_size = old_received = 0;
        buf += required;
        rest -= required;
    } else { // 패킷을 완성하기에는 데이터가 부족
        memcpy(overlapped->packet_buf + old_received, buf, rest);
        old_received += rest;
        rest = 0;
    }
} // 패킷 조립 while 루프
overlapped->curr_packet_size = packet_size;
overlapped->stored_packet_size = old_received;
DWORD recv_flag = 0;
WSARecv(players[id].my_socket, &players[id].recv_over_ex.wsabuf, 1, NULL, &recv_flag,
        &players[id].recv_over_ex.overlapped, NULL);
```

2번째 시간

- 실제 실행
 - 클라이언트 수정 :
 - 2dclient.cpp에서 protocol.h 폴더위치 수정
 - Send/recv 관련 정의들을 protocol.h에 맞추어 수정
 - 클라이언트 먹통
 - 어떠한 에러가 발생했는지 알아 보아야 한다.
 - send, recv에 error 체크를 넣어보자.
 - 여러가지 실습 오류
 - Windows socket API 호출 시 에러 검사 필요

3번째 시간

• 네트워크 관련 에러 검출

```
void error_display(char *msg, int err_no )
{
    WCHAR *lpMsgBuf;
    FormatMessage(
        FORMAT_MESSAGE_ALLOCATE_BUFFER |
        FORMAT_MESSAGE_FROM_SYSTEM,
        NULL, err_no,
        MAKELANGID(LANG_NEUTRAL, SUBLANG_DEFAULT),
        (LPTSTR)&lpMsgBuf, 0, NULL );
    std::cout << msg;
    std::wcout << L"에러 " << lpMsgBuf << std::endl;
    while(true);
    LocalFree(lpMsgBuf);
}
```

3번째 시간

- 네트워크 관련 에러 검출

```
int ret = WSASend(g_clients[cl].client_socket,
                  &over->wsabuf, 1, NULL, 0,
                  &over->over, NULL);
if (0 != ret) {
    int err_no = WSAGetLastError();
    if (WSA_IO_PENDING != err_no)
        error_display("Error in SendPacket:", err_no);
}
```

3번째 시간 (2019-화목)

- 한글이 나오지 않는데???
- 다음 추가

```
std::wcout.imbue(std::locale("korean"));
```

- VisualStudio -> 솔루션탐색기 -> 프로젝트 -> 오른쪽클릭 -> 설정 -> 구성속성 -> 일반 -> 프로젝트 기본값 -> 문자 집합 -> 유니코드 문자 집합 사용

3번째 시간 (2019-화목)

- WSARecv 에러 10055

WSAENOBUFFS 10055	No buffer space available. An operation on a socket could not be performed because the system lacked sufficient buffer space or because a queue was full.
-----------------------------	---

- 하나의 소켓에 WSARecv를 여러 번 호출했을 때 생기는 error
- 원인 : send_packet을 할 때 is_recv = false를 안함.
- 문제점 : Windows에서 표시하는 에러메세지의 엉뚱함.

3번째 시간 (2019-수목)

- 서버의 오류
 - Clients[id].over_ex.dataBuffer.buf가 엉뚱한 값을 가짐
 - 원인
 - clients[new_id] = SOCKETINFO{clientSocket};
 - COPY constructor이므로 내부 값들의 주소가 변경됨
 - 해결책
 - Emplace로 생성 : 될수도 있고 안될 수도 있다.
 - Over_ex를 new로 생성 : 코드가 복잡
 - Clients를 map이 아닌 배열로 관리
 - Null 생성자를 추가 해야 한다.

3번째 시간

- 문제 해결
 - Accept할 때 INVALID_HANDLE이 나옴
 - 주소 구조체의 크기를 제대로 넣지 않음
 - 체스말이 이동하지 않음
 - GQCS에서 패킷을 받지 못함
 - **WSARecv시 초기화 한 flag을 넣어줘야 함**
 - WSASend시 WSABUF.len을 제대로 세트해야 한다.
 - 접속종료 처리시 continue;
 - Accept에서 WSARecv시 BUFCOUNT
 - MAX, MIN 오류
 - WSA_IO_PENDING 처리하지 않음
 - WSABUF의 크기는 1 이다.

OLD_ERROR

- listen socket도 OVERLAPPED 소켓으로.
- Bind()대신 ::bind()

3번째 시간

- Error의 원인
 - WSASend/WSARecv
 - 버퍼 카운트는 1로 한다.!!!

3번째 시간

- 다중 접속의 구현
 - 내가 접속했을 때 상대방이 보인다.
 - 내가 접속했을 때 상대방에게 내가 보인다.
 - 새로 접속하는 상대방이 보인다.
 - 나의 움직임이 상대방에게 보인다.
 - 접속을 끊은 상대방이 사라진다.
 - 내가 접속을 끊으면 상대방에게서 사라진다.

3번째 시간

- 다중 접속의 구현
 - 1. ACCEPT에서
 - 새 플레이어의 위치를 다른 모든 플레이어에게 전송
 - 다른 플레이어의 위치를 새 플레이어에게 전송
 - 2. Process_Packet에서
 - 이동할 때 마다 새 좌표를 모든 플레이어에게 전송
 - 3. Worker_Thread에서
 - 접속 종료 시 다른 모든 플레이어에게 알림

정리

- IOCP MMOG 서버의 뼈대 완성
- 완벽하지 않음
 - 멀티 쓰레드 버그
 - 최적화 필요
 - id 재사용 금지
 - 등등등

정리

- 이후의 내용
 - 멀티쓰레드 한번 더
 - 콘텐츠 구현
 - Quest, Item, Skill, 전투....
 - DB에 연동되는 것 말고 별다른 것 없으므로 PASS
 - 시야
 - 성능, 맵해 방지
 - 충돌 처리
 - 해킹 방지
 - AI
 - 몇 십만 마리의 몬스터..., 스크립트 연동