SESSION의 상태에 ST\_UNUSED 추가

enum S\_STATE { ST\_FREE, ST\_ALLOC, ST\_INGAME, ST\_UNUSED };

SESSION의 상태에 ST\_UNUSED를 추가하였다.

ST\_UNUSED는 처음 생성할 때만 사용되며 이후 최대 플레이어 접속 수만큼만 check할수 있도록 판단하게 해준다.

즉 한번이라도 SESSION이 ACCEPT하지 않았다면

for (auto& pl : clients) {

{

lock\_guard<mutex> ll(pl.\_s\_lock);

if (pl.\_state == ST\_INGAME)

{

}

else if (pl.\_state == ST\_FREE || pl.\_state == ST\_ALLOC)

{

continue;

}

else if (pl.\_state == ST\_UNUSED)

{

break;

}

}

…… 이후 작업 코드 ……..

}

clients에서 공회전을 MAXPLAYER일때까지 할 필요가 없기 때문에

break문을 통해 for문 작업을 중단한다.

시야작업

VIEW\_RANGE = 5 안에 들어가지 못할 경우

\_view\_list를 통해 send를 최소화하였다.

RWMUTEX 사용

RWMUTEX인 shared\_mutex를 사용하여

view\_list를 읽기만 할 때는 read mutex, view\_list를 수정해야 할 때는 write mutex를 사용하였다.