

→ Server = 다른 컴퓨터가 연결가능하게 대기중인 상시연결 프로그램
(영성중이 식당)

Web server 질의/응답 손님이 떠나면 연결이 끊김.
(테이크아웃)

game server 손님직원이 플레이수로 있음, 손님이 추가되면
(일부 식당) 실시간 Interaction

구분하는 이유

Web Server 드물게 방문해서 실시간 Interaction 필요(X)
식당에서 손님에게 먼저접근(X)
손님이 떠나면 손님의 상태를 잊고지낸다.

clicker 게임 → 게임완료시 데이터 저장의 경우

호스팅어제어식 사용 → ASP.net, PHP, Django ...
(C#) (Python)

game server → 저장, 게임이 다하고 손님까지도 끊기 (Starcraft)
언제든지 직원이 손님에게 접근가능.
손님이 머무는 동안, 손님상태 추적의 서비스제공

게임, 시스템에 따라 요구사항 다

→ 최적화 프레임워크 다는게임엔.
메뉴나 UI와 관련된 사항이 바뀐다.

프레임워크 = 직렬고용 및 운용

네트워크 = 직원이 손님과 어떻게 대화를 할지.

DB = 게임 및 장부처리

Game Server
Immutable

게임조직 = 푸른진 음식 요리

시바루 = 위에서 좋은 정책에 맞는 식감안대리미고민.