

Server Sequence Diagram

KGCA 22기 설은경

(KGCA 22th EunGyeong, Seol)

**( packet에 대한 자세한 자료는 구조기획 참조 )**

목차

[**1.** **Login Server** 3](#_Toc322700962)

[**2.** **Lobby Server** 4](#_Toc322700963)

[**3.** **Game Server** 8](#_Toc322700964)

1. **Login Server**

**서버로 연결**을 시도한다

**SC\_LOGIN\_CONNECT\_OK**

: 연결 성공은 전달한다

**CS\_LOGIN\_CHECK\_ID**

: ID중복 검사를 요청.

ID로 DB검색

**CS\_LOGIN\_CREATE\_ACCOUNT**

: 계정 생성을 요청.

ID와 PW, E\_MAIL정보를

DB에 저장한다

검색 결과를 확인

**SC\_LOGIN\_CHECK\_ID\_RESULT**

: 검색 결과를 return

Insert 결과를 확인

**SC\_LOGIN\_CREATE\_RESULT**

: 검색 결과를 return

**CS\_LOGIN\_LOGIN**

: 로그인을 시도한다.

ID와 PW로 DB검색

검색 결과를 확인

**SC\_LOGIN\_LOGIN\_RESULT**

: 검색 결과를 return

( 성공시 IP와 포트번호 포함 )

**Client**

**Login Srv**

**DB**

**접속**

**ID중복 체크**

**계정 생성**

**로그인**

1. **Lobby Server**

**서버로 연결**을 시도한다

**SC\_LOBBY\_CONNECT\_OK**

: 연결 성공은 전달한다

**CS\_LOBBY\_INSERT\_LOBBY**

: Lobby에 자신의 정보를 보낸다

**CS\_LOBBY\_CREATE\_ROOM**

: 방을 생성한다.

**SC\_LOBBY\_OTHER\_CHARACTER**

: 로비에 있는 캐릭터들의 정보를 보낸다

**CS\_LOBBY\_INSERT\_ROOM**

: 방에 들어가기를 요청.

**SC\_LOBBY\_RESULT\_INSERT**

: 방에 들어가기 결과를 보낸다

**Client**

**Lobby Srv**

**Other Client**

**접속**

**Game Srv**

**SC\_LOBBY\_OTHER\_CHARACTER**

: 로비에 있는 다른 클라들에게

접속한 나의 정보를 보낸다.

**SC\_LOBBY\_ROOM**

: 로비의 방 정보를 보낸다

**로비에 접속**

**SC\_ROOM\_RESULT\_CREATE**

: 방 생성의 성공 여부를 보낸다.

**SC\_LOBBY\_OPEN\_ROOM**

: 로비에 있는 다른 클라들에게

방이 생성되었음을 알린다.

**SC\_LOBBY\_INSERT\_ROOM**

: 로비에 있는 다른 클라들에게

방에 들어간 유저를 알린다.

**방을 생성**

**SC\_LOBBY\_INSERT\_ROOM**

: 로비에 있는 다른 클라들에게

방에 들어간 유저를 알린다.

**방에 입장**

**SC\_ROOM\_CHAR\_INSERT**

: 방에 있는 다른 클라들에게

방에 들어간 유저를 알린다.

**SC\_ROOM\_LEADER**

: 입장한 방 방장의

Sesseion ID를 보낸다

방 생성이 성공하면 실행된다.

방 입장이 성공하면 실행된다.

**SC\_ROOM\_OTHER\_CHARINFO**

: 입장한 방 클라 정보를 보낸다

여기까지

여기까지

로비에서 보낸 것은

**Client**

**Lobby Srv**

**Game Srv**

**CS\_LOBBY\_OUT\_ROOM**

: 방에서 나온다.

**SC\_ROOM\_TEAM\_CHANGE**

: 팀이 변한 user 정보를 보낸다..

**SC\_ROOM\_LEADER**

: 방에 있는 사람들에게 바뀐 리더의 sessionID를 알린다.

**방에서 나옴**

**채팅**

**Team**

**Other Client**

**SC\_LOBBY\_CLOSE\_ROOM**

: 로비에 있는 사람들에게 방이 닫혔다는 것을 알린다.

방에 사람이 남아 있지 않으면

이것만 실행되고 끝난다.

**SC\_ROOM\_CHAR\_OUT**

: 방에 있는 사람들에게 내가 나갔다는 것을 알려준다.

**SC\_LOBBY\_ROOMPLAYER**

**\_COUNTDOWN**

: 로비에 방 인원수의 변경을 알림.

리더가 나갔을 때만 실행된다.

**CS\_LOBBY\_CHAT**

: 채팅메시지.

**SC\_LOBBY\_CHAT**

: 로비에 있는 사람들에게 채팅문장 전송(ID포함된 완성된 문장).

**SC\_LOBBY\_CHAT**

: ID포함된 완성된 문장 받음.

**SC\_LOBBY\_CHAT**

: 방에 있는 사람들에게 채팅문장 전송(ID포함된 완성된 문장).

방에서 보낸 것은

**CS\_ROOM\_TEAM\_CHANGE**

: 팀 변경.

**SC\_ROOM\_TEAM\_CHANGE**

: 팀이 변한 user정보를 보낸다.

**SC\_ROOM\_CHAR\_READY**

: ready상태가 변한 user정보를 보낸다.

**Ready**

**CS\_ROOM\_READY**

: ready상태를 바꾼다.

**SC\_ROOM\_CHAR\_READY**

: ready상태가 변한 user정보를 보낸다.

다시 로비로 접속

**Client**

**Lobby Srv**

**Game Srv**

**Other Client**

**SC\_ROOM\_START\_RESULT**

: 상태를 확인 하고 게임 시작이 가능한지 불가한지의 결과를 보낸다.

**방장Ready**

**CS\_ROOM\_START**

: 게임의 시작

**SC\_ROOM\_GAME\_START**

: 게임의 시작.

게임서버의 IP와 포트번호 포함

**SC\_ROOM\_GAME\_START**

: 게임의 시작.

게임서버의 IP와 포트번호 포함

**LG\_START\_GAME**

: 게임의 시작.

게임서버에게 정보를 보내 방 번호에 해당하는 game process를 열어 둔다

**CS\_LOBBY\_INSERT\_LOBBY**

: Lobby에 자신의 정보를 보낸다

자신의 정보에 팀과 방 번호의 값이 유효하기 때문에 달리 받을 정보는 없다.

**방으로 돌아옴**

**SC\_LOBBY\_GAME\_START**

: 로비의 player들에게 해당이 Play상태라는 것을 알린다.

게임 시작이 가능하면 실행된다.

여기까지.

**접속종료**

**(로비)**

**접속끊기**

**SC\_LOOBY\_PLAYER\_DISCONNECT**

: 로비의 모두에게 알림

**접속종료**

**(방)**

**접속끊기**

**SC\_ROOM\_CHAR\_OUT**

: 방의 모두에게 알림

**접속종료**

**(게임 중)**

**SC\_LOBBY\_ROOMPLAYER**

**\_COUNTDOWN**

: 로비에 방 인원수의 변경을 알림

**GL\_PLAYER\_DISCOUNT**

: 유저 접속이 끊어짐.

게임 중 나간 유저의 정보를 받음

1. **Game Server**

**서버로 연결**을 시도한다

**SC\_GAME\_CONNECT\_OK**

: 연결 성공 여부를 전달한다

**CS\_GAME\_INGAME**

: 자신의 기본 정보를 보냄.

**CS\_GAME\_MOVE**

: 캐릭터의 상태변화를 알림.

**Client**

**Game Srv**

**Other Client**

**준비**

**Lobby Srv**

**SC\_GAME\_CHARINFO\_INGAME**

: 먼저 접속해 있는 player들의 정보를 자신의 정보와 함께 받는다.

(캐릭터가 생성될 위치를 받음).

**SC\_GAME\_CHARINFO\_INGAME**

: 이미 접속해 있는 player에게 내 정보를 보낸다.

**SC\_GAME\_START\_GAME**

: 게임의 시작을 알림.

**게임 준비**

**SC\_GAME\_MOVE\_CHAR**

: 캐릭터의 상태변화를 모두에게 알린다.

**상태변화**

그 방의 user가

모두 접속되면 실행된다.

여기까지

**LG\_START\_GAME**

: 게임의 시작 준비.

로비서버로부터 게임이 시작한 방 정보를 받는다.

**접속**

**SC\_GAME\_START\_GAME**

: 게임의 시작을 알림

**CS\_GAME\_ATTECT**

: 공격방법과 피격 대상을 알림

**SC\_GAME\_ATTECT**

: 공격방법과 대미지, 피격 대상을 모두에게 알림

**공격**

**SC\_GAME\_ATTECT**

: 공격방법과 대미지, 피격 대상을 알림

공격 당한 캐릭터가 죽으면 실행.

여기까지

**SC\_GAME\_CHAR\_DIE**

: 캐릭터 사망을 알림

**SC\_GAME\_CHAR\_DIE**

: 캐릭터 사망을 알림

**Client**

**Game Srv**

**CS\_GAME\_INSTALL\_BOOM**

: 공격 팀이 폭탄을 설치

**폭탄 설치**

**폭탄 제거**

**Other Client**

**SC\_GAME\_INSTALL\_BOOM**

: 폭탄이 설치 되었음을 알림.

**Lobby Srv**

**SC\_GAME\_INSTALL\_BOOM**

: 폭탄이 설치 되었음을 알림.

반복.

여기까지

**SC\_GAME\_BOOM\_TIMECOUNT**

: 폭탄 카운트 다운을 알림.

**SC\_GAME\_BOOM\_TIMECOUNT**

: 폭탄 카운트 다운을 알림.

카운트 다운이 0이 되면 실행

**SC\_GAME\_END**

: 게임종료와 결과를 알림.

**SC\_GAME\_END**

: 게임 종료와 결과를 알림.

여기까지

**CS\_GAME\_UNINSTALL\_BOOM**

: 수비 팀이 폭탄을 제거

**SC\_GAME\_UNINSTALL\_BOOM**

: 폭탄이 제거 되었음을 알림.

**SC\_GAME\_UNINSTALL\_BOOM**

: 폭탄이 제거 되었음을 알림.

**SC\_GAME\_END**

: 게임종료와 결과를 알림.

**SC\_GAME\_END**

: 게임 종료와 결과를 알림.

**CS\_GAME\_INSTALL\_ITEM**

: item설치를 알림.

**SC\_GAME\_INSTALL\_ITEM**

: 설치된 item정보를 보냄.

**Item설치**

**SC\_GAME\_INSTALL\_ITEM**

: 설치된 item정보를 보냄.

**CS\_GAME\_RUN\_ITEM**

: item작동을 알림.

**SC\_GAME\_RUN\_ITEM**

: 작동된 item정보와 피해를 입은 캐릭터의 정보 등을 보냄

**Item작동**

**SC\_GAME\_RUN\_ITEM**

: 작동된 item정보와 피해를 입은 캐릭터의 정보 등을 보냄

**Client**

**Game Srv**

**Other Client**

**Lobby Srv**

**SC\_GAME\_TIME\_COUNTDOWN**

: 게임 제한 시간의

Count Down을 보냄

**Time Count**

**SC\_GAME\_TIME\_COUNTDOWN**

: 게임 제한 시간의

Count Down을 보냄

일정 시간마다 반복

여기까지

카운트 다운이 0이 되면 실행

**SC\_GAME\_END**

: 게임종료와 결과를 알림.

**SC\_GAME\_END**

: 게임 종료와 결과를 알림.

여기까지

**로비로**

**CS\_GAME\_GOTO\_LOBBY**

: 로비로 가기 위한 정보를 요구.

게임이 종료된 상태

**SC\_GAME\_GOTO\_LOBBY**

: 로비IP와 포트번호를 제공

**접속을 끊음**

**SC\_GAME\_CHAR\_GOTO\_LOBBY**

: 남아있는 이들에게 캐릭터가

로비로 이동했음을 알림

**그냥 접속이 끊김**

**( 게임을 꺼버림)**

**SC\_GAME\_CHAR\_DISCONNECT**

: 남아있는 이들에게 캐릭터가

접속이 끊겼음을 알림

**GL\_PLAYER\_DISCOUNT**

: 로비에 캐릭터가 접속을 종료했음을 알린다.