

CardGameServer_UML

1.02v

2017. 08. 29

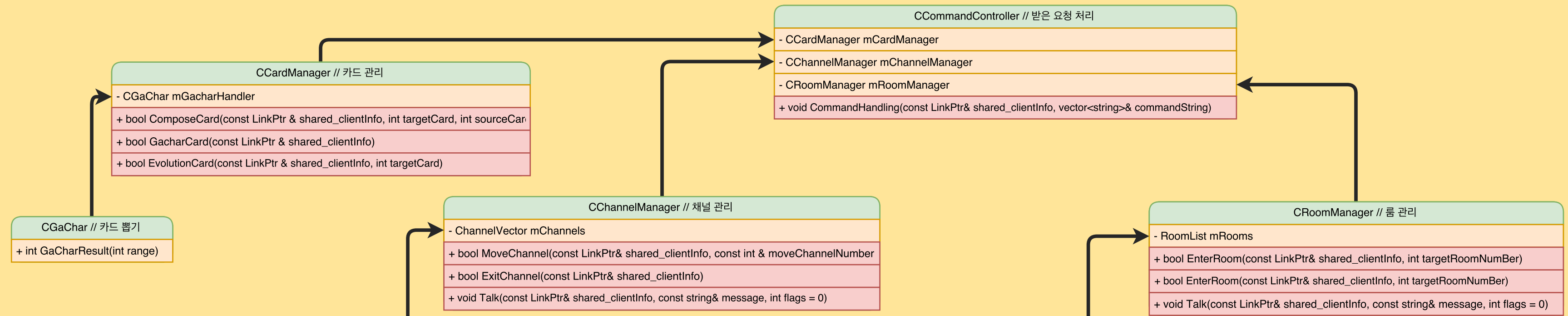
Read Me

현재 작업중인 카드 게임 서버 입니다.

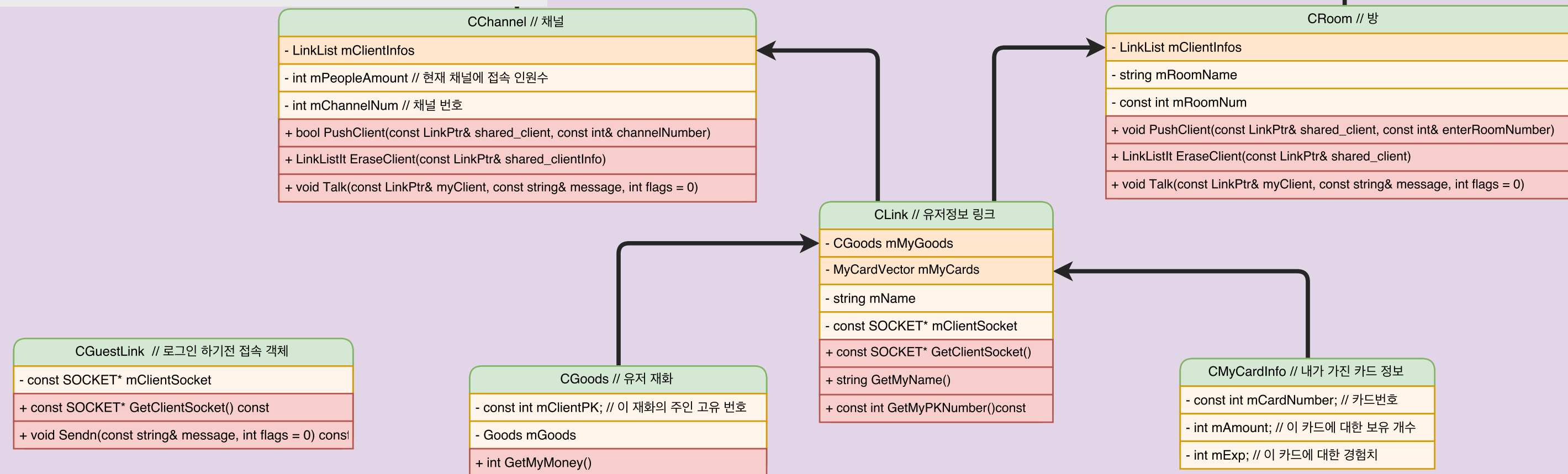
구현된 기능 :

0. 로그인, 회원가입
1. 채널 입장 및 이동
2. 방 만들기 및 입장
3. 채널 및 방에서의 대화
4. 재화를 이용하여 카드 뽑기
5. 카드 합성하여 경험치 증가
6. 한계 경험치에 도달한 카드 진화
7. 뽑은 카드를 이용하여 대결
8. 승리자에게 베팅금액 더하기
9. 패배자 베팅금액 빼기

한개의 객체만 가진 클래스



여러개의 객체를 가진 클래스



RAII(Resource acquisition is initialization,

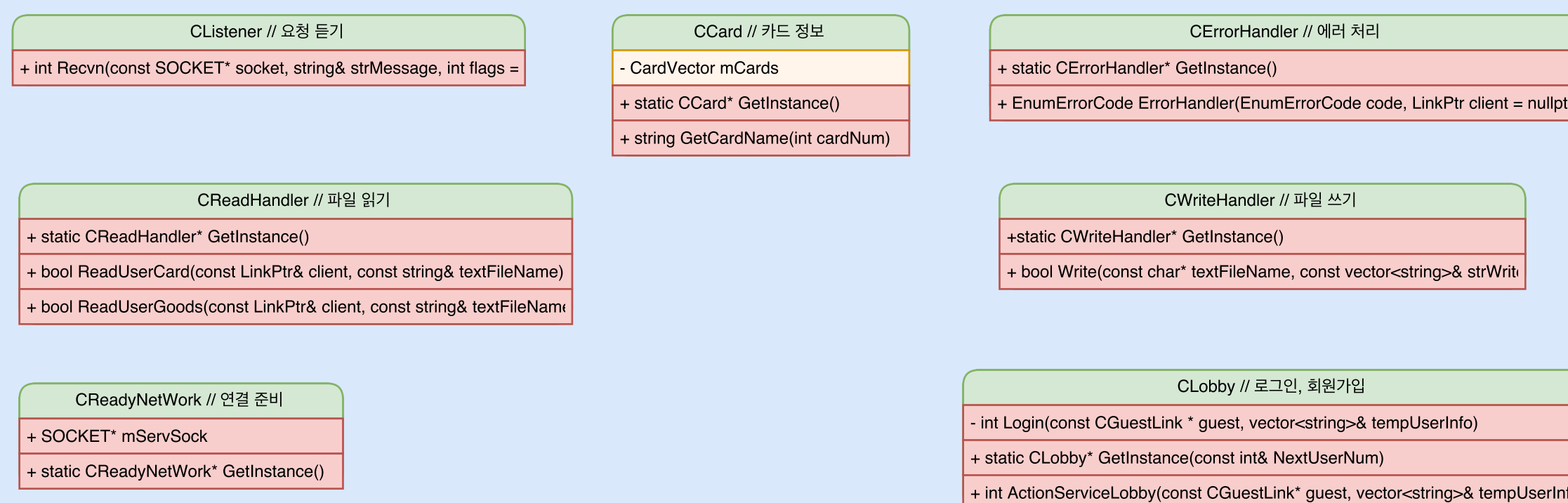
MUTEX	CRITICALSECTION
- mutex mMutex	- CRITICAL_SECTION
+ void lock()	+ void lock()
+ void unlock()	+ void unlock()

template<typename T> class ScopeLock
- T& obj
+ ScopeLock(T* o) : obj(*o)
+ ~ScopeLock()

struct Card // 카드 정보 구조체
+ const int mCardNum
+ string mName
+ const int mProb; // 확률

struct Goods // 재화 정보 구조체
+ int money

정적으로 만든 객체 클래스



```
typedef shared_ptr<Card> CardPtr;
typedef vector<CardPtr> CardVector;
typedef CardVector::const_iterator CardConstVectorIt;
typedef shared_ptr<CChannel> ChannelPtr;
typedef vector<ChannelPtr> ChannelVector;
typedef ChannelVector::iterator ChannelVecIt;
typedef list<LinkPtr> LinkList;
typedef LinkList::iterator LinkListIt;
typedef shared_ptr<CLink> LinkPtr;
typedef vector<shared_ptr<CMyCardInfo>> MyCardVector;
typedef MyCardVector::iterator MyCardVectorIt;
typedef vector<SOCKET> SocketVec;
typedef SocketVec::iterator SocketVecIt;
typedef shared_ptr<CRoom> RoomPtr;
typedef list<RoomPtr> RoomList;
typedef RoomList::const_iterator RoomListIt;
```

GitHub : <https://github.com/rnsk1243/GraduationWork/commit/90f7d172e7a59f63f9d0702fb81471a6b49d17dc>