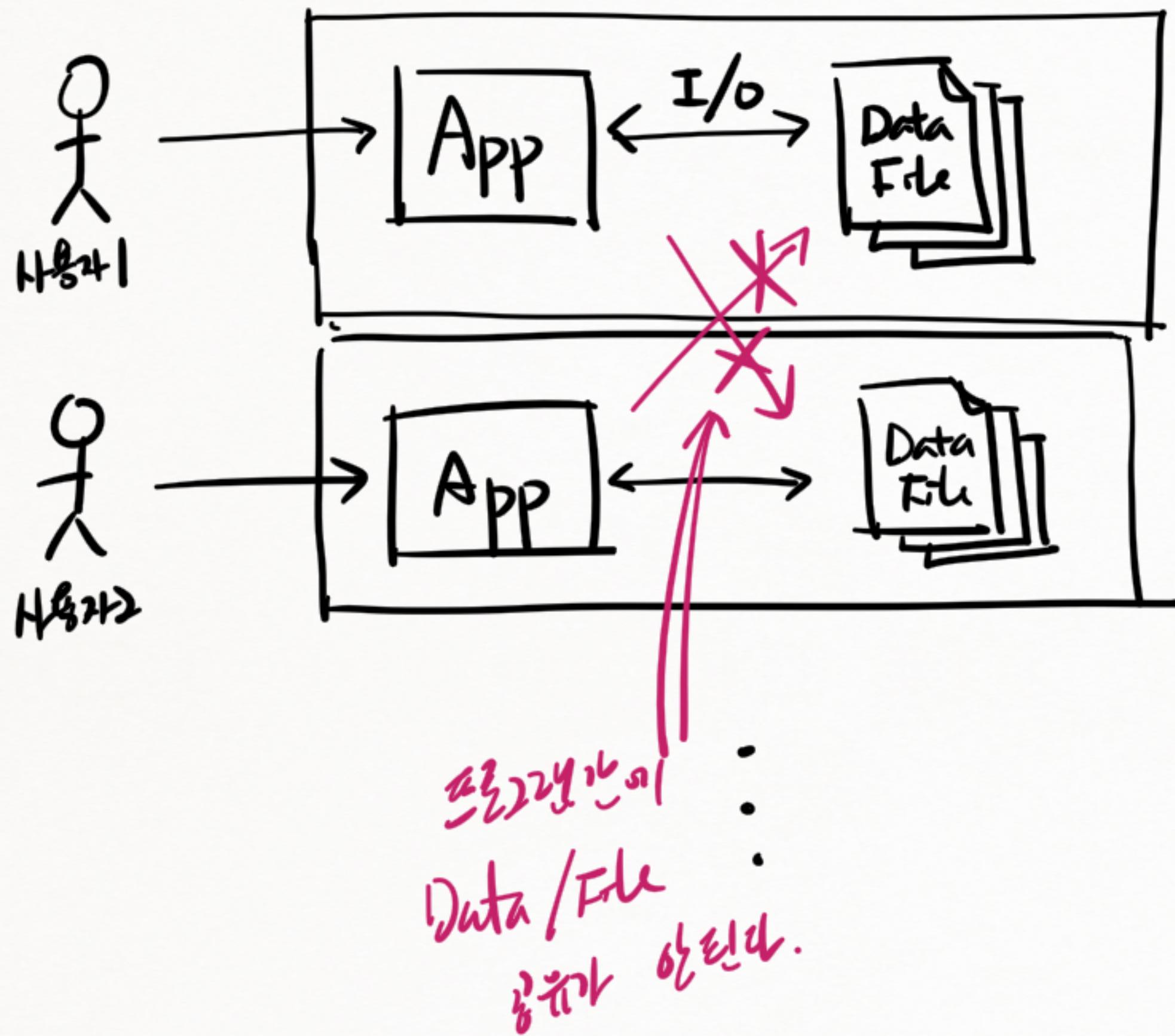


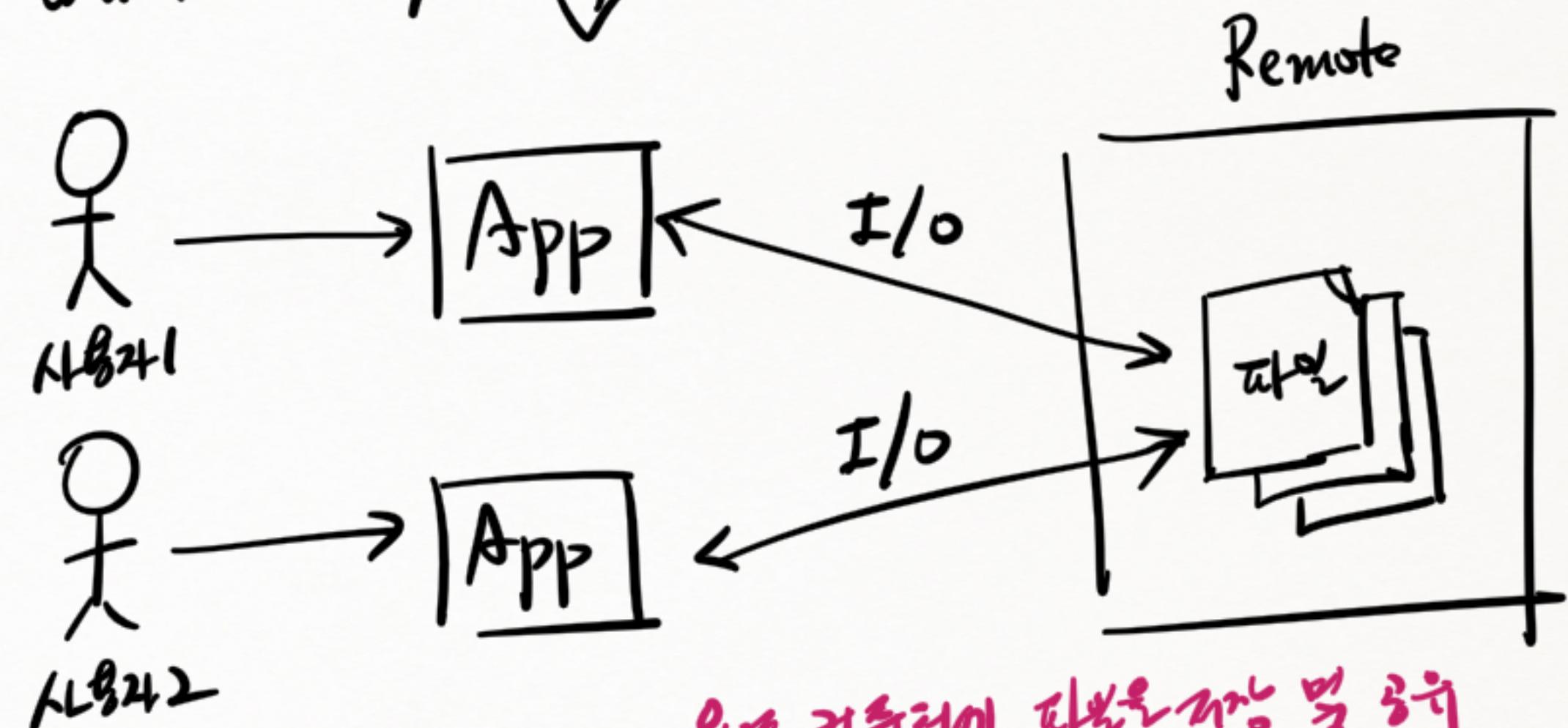
37. 바이오킹을 통한 데이터 공유

① 현황



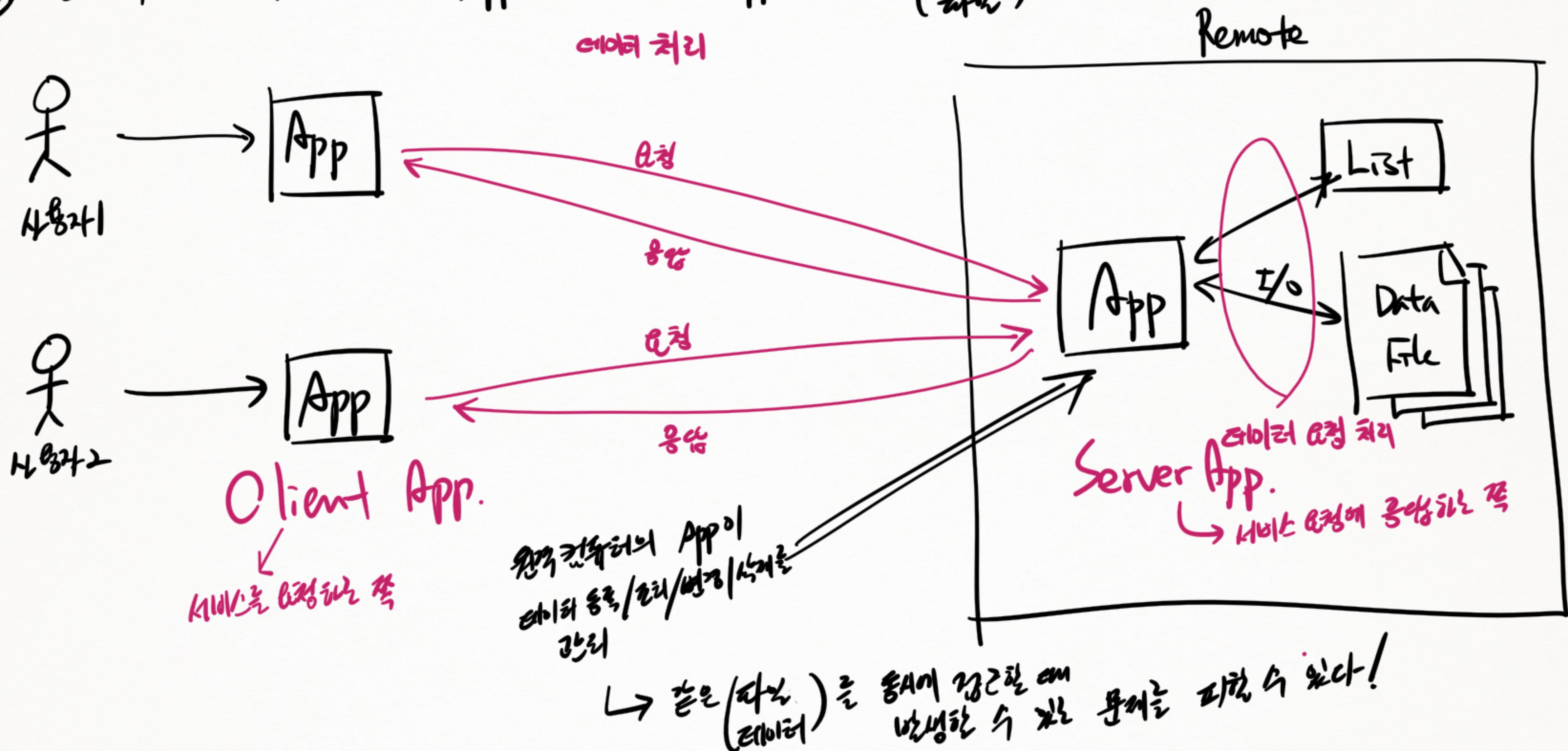
App을 실행하는 컴퓨터
데이터 파일이 로컬에 저장된다.
↓
App 간에 데이터를 공유할 수 없다!

② 데이터 파일은
별도의 컴퓨터에 분리/공유
가능할까?

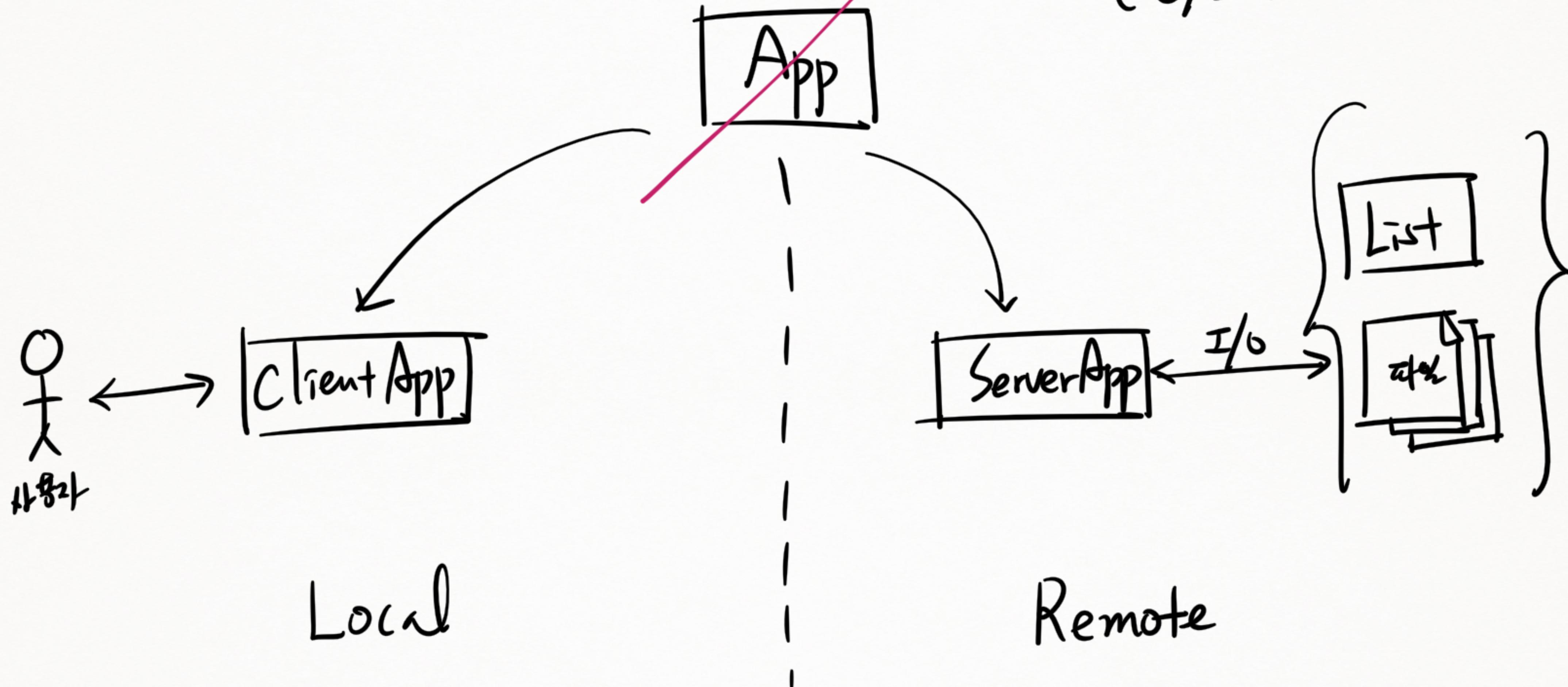


- 원격 컴퓨터에 파일을 저장 및 공유
- 솔루션
여기 App이 같은 파일을 편집하다 보면
각각의 데이터가 깨끗해졌다.

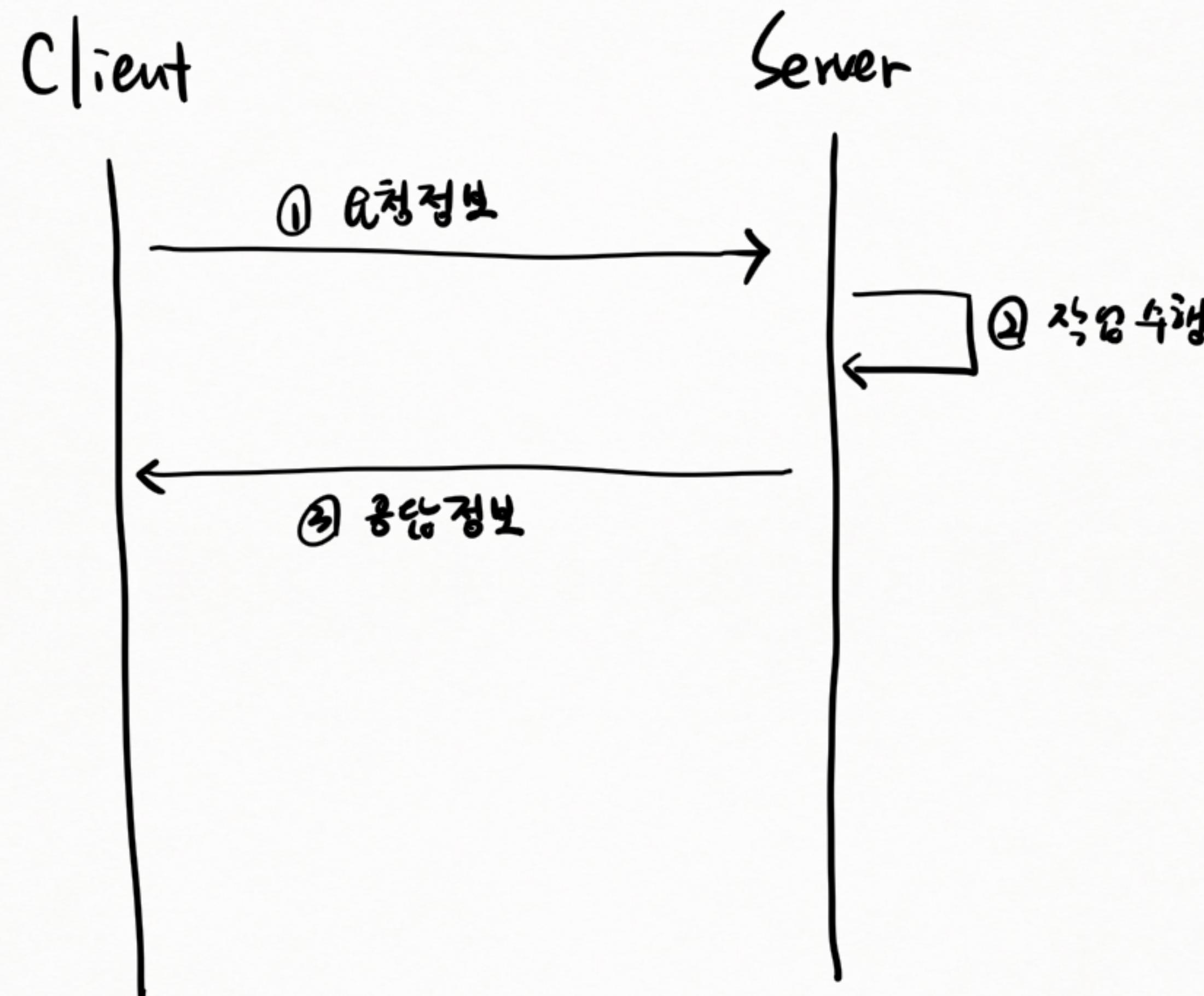
③ 데이터 관리 기능을 별도의 App. 으로 분리 - App이 직제 (데이터)
를 접근하는 것을 막는다.



* System Architecture : Client / Server Architecture
(C/S Architecture)



* client / server 통신 규칙(protocol)



* client / server 통신 규칙 (protocol)

① 요청 정보 (JSON 문자열)

```
{  
  "command": "레이타이머 / 명령",  
  "data": "JSON 문자열"  
}
```

↓ 예

```
{  
  "command": "board/insert",  
  "data": {"title": "...",  
           "content": "...",  
           ... :  
           }  
}
```

"레이타이머 / 명령"

기사로: board
회원: member
독서록: reading

서버의 DAO 메서드명.

JSON 문자열

command 값: 일반 문자열
data 값: JSON 문자열

- * client / server 통신 규칙 (protocol)

② 응답 정보 (JSON 문자열)

```
{  
    "status": "실행결과",  
    "result": "JSON 문자열"  
}
```

↓ 성공 예

```
{  
    "status": "success",  
    "result": "[{"no": 12, ... }]"  
}
```

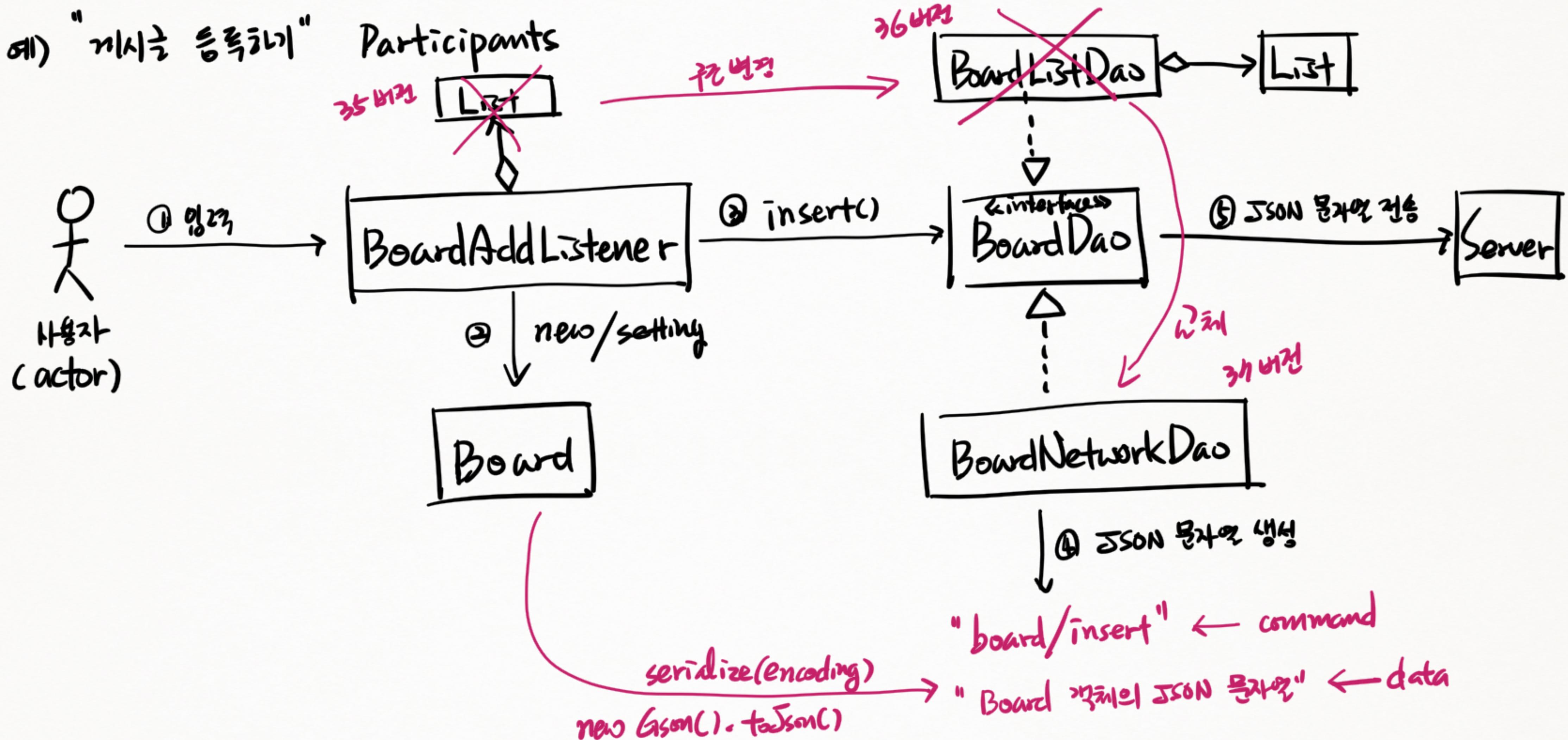
- * 실행 결과
"success": 성공
"failure": 실패

↓ 실패 예

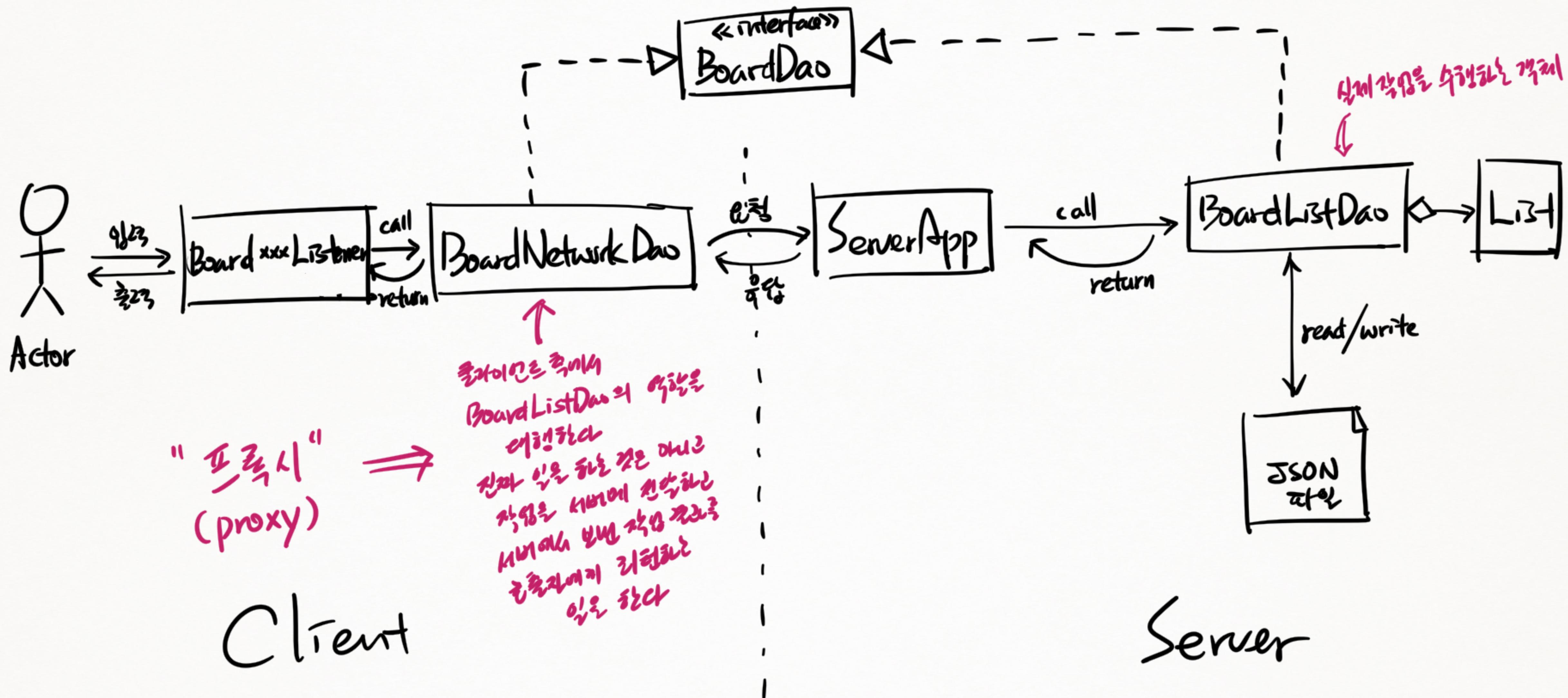
```
{  
    "status": "failure",  
    "result": "해당 번호의 데이터가 없습니다!"  
}
```

* 요청 정보 뷰티가 작업에 참여하는 객체들과 실행흐름

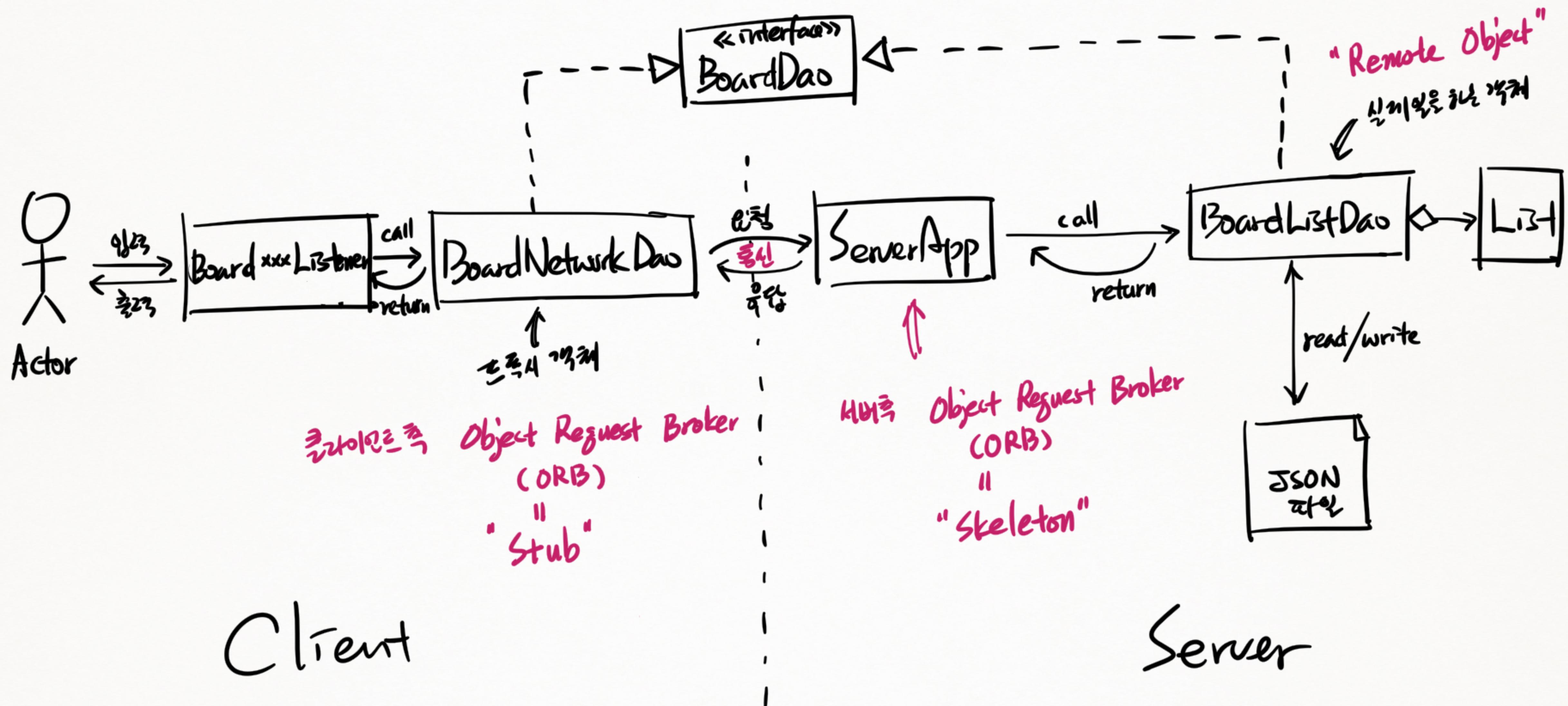
예) "게시글 등록하기" Participants



* DAO 와 Proxy 패턴 (GoF)

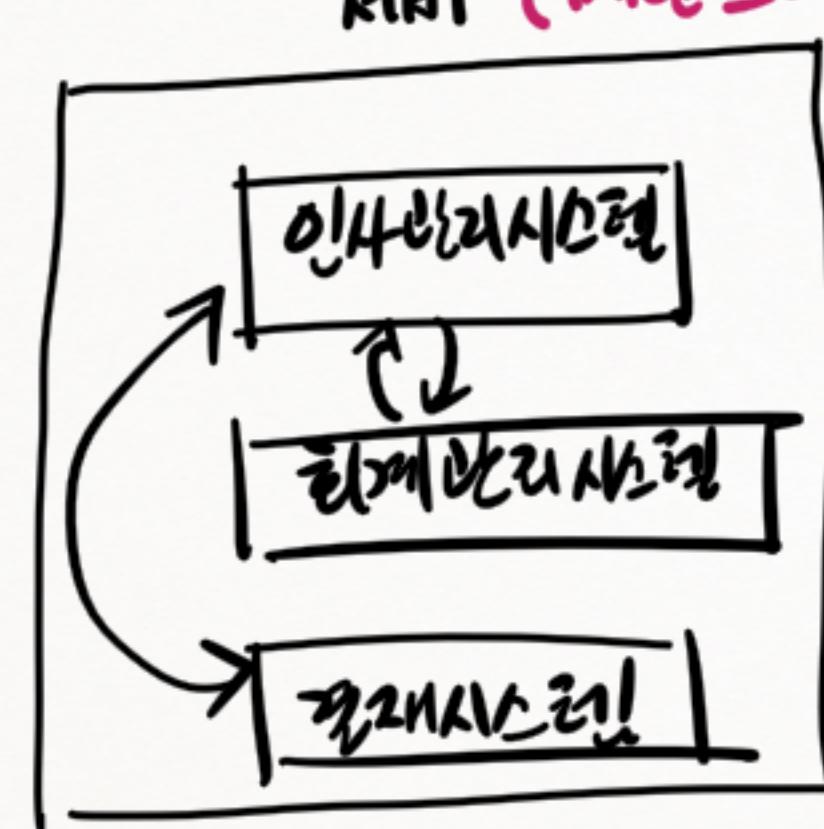


* DAO 와 Proxy 패턴 (GoF) ↗ 예술자의 명칭



* 온라인 컴퓨팅

① 중앙 집중식 컴퓨팅



문제점

② 온라인 컴퓨팅

⇒ Rest API (RESTful)

→ 크기↓ 가격↓ 용량↓ (down sizing)

(원격스테이션) 서버

↳ Unix

↳ Solaris, HP-UX, IBM AIX, ...

(원격스테이션) 터미널

↳ Unix

(원격스테이션) 터미널

↳ Unix

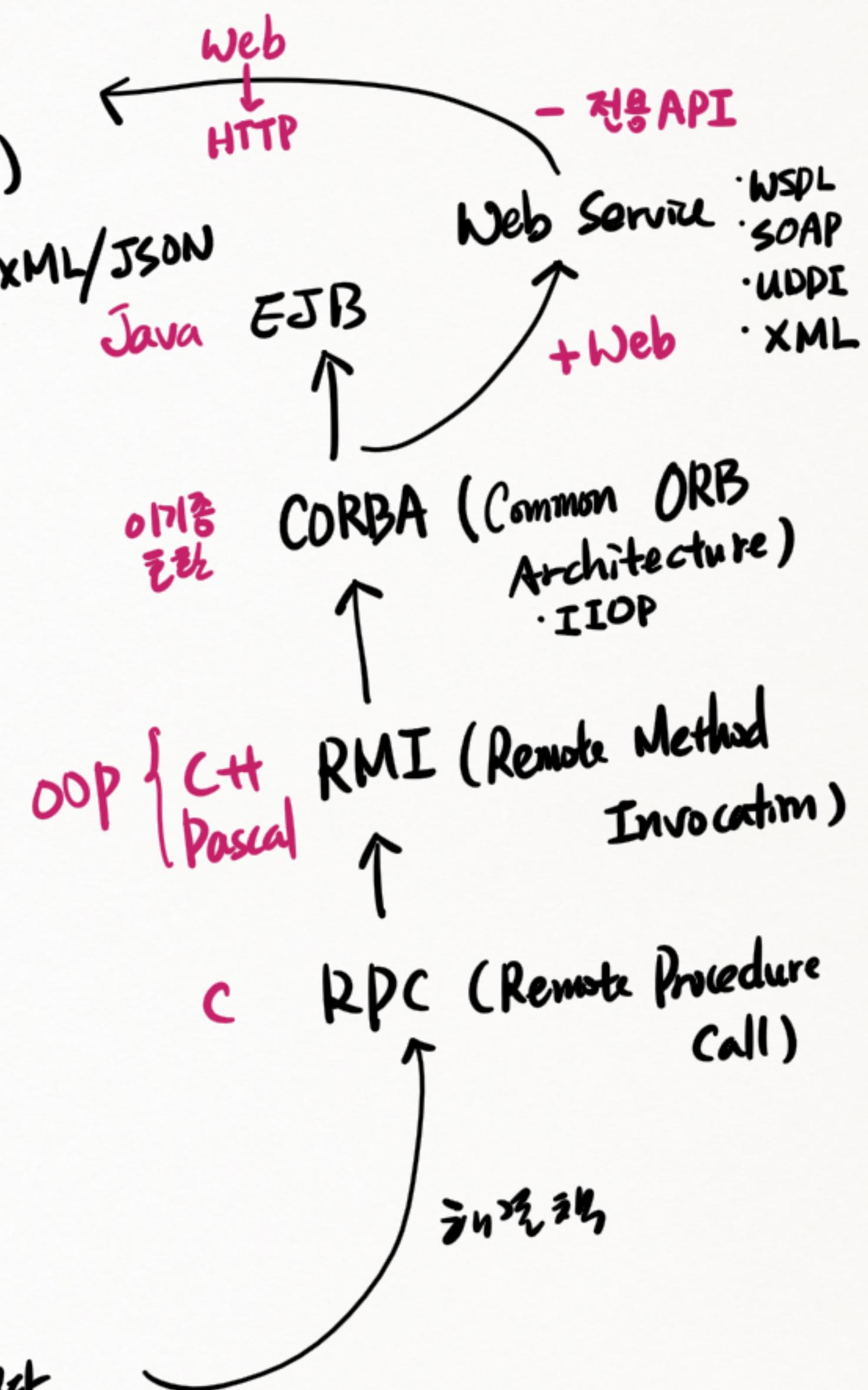
인사관리 시스템

회계관리 시스템

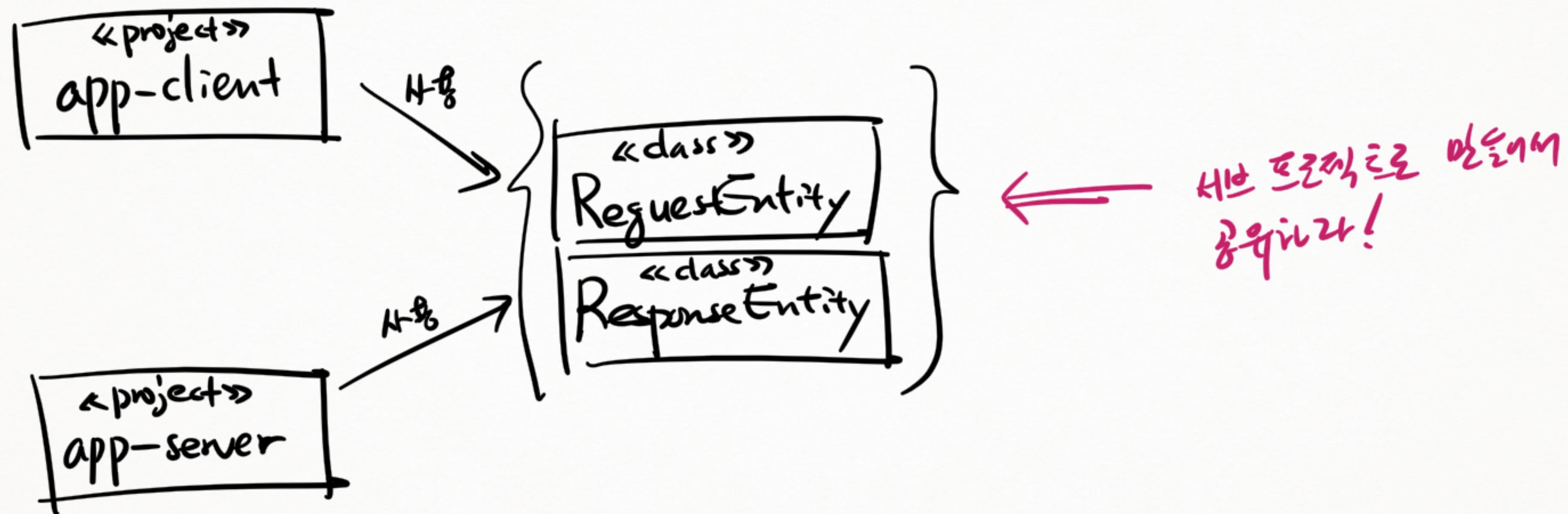
회계 시스템



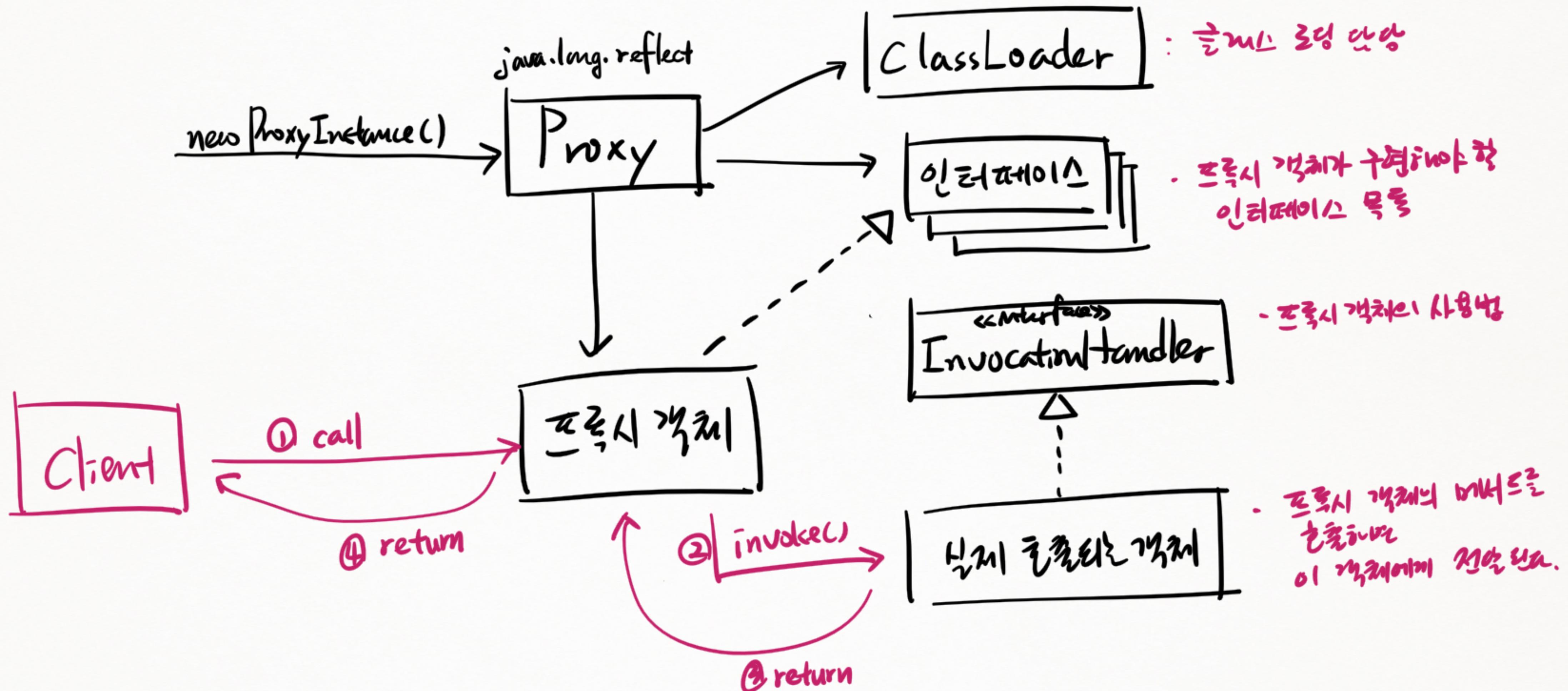
문제점



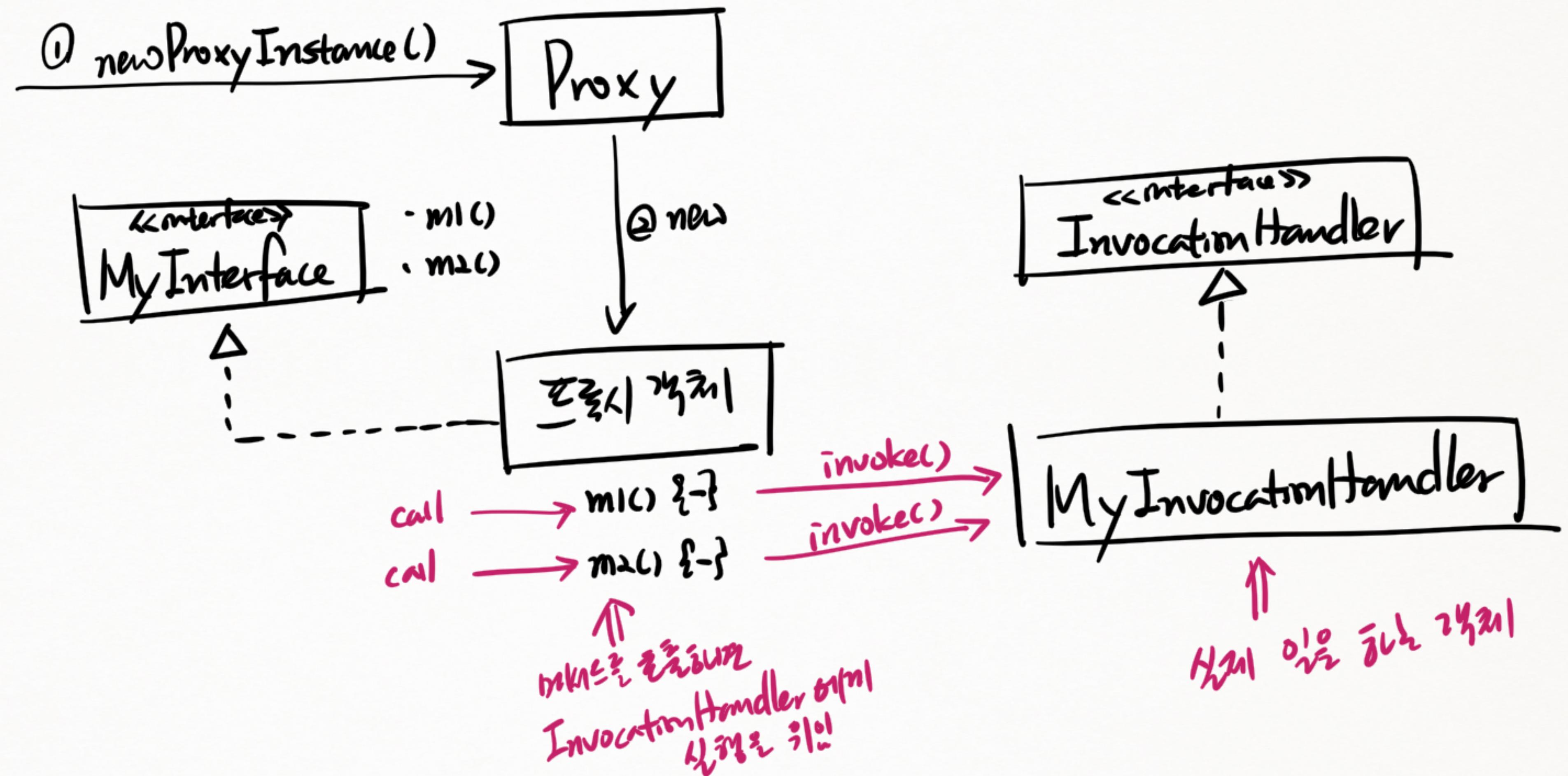
* Project 간에 헤더 공유하기



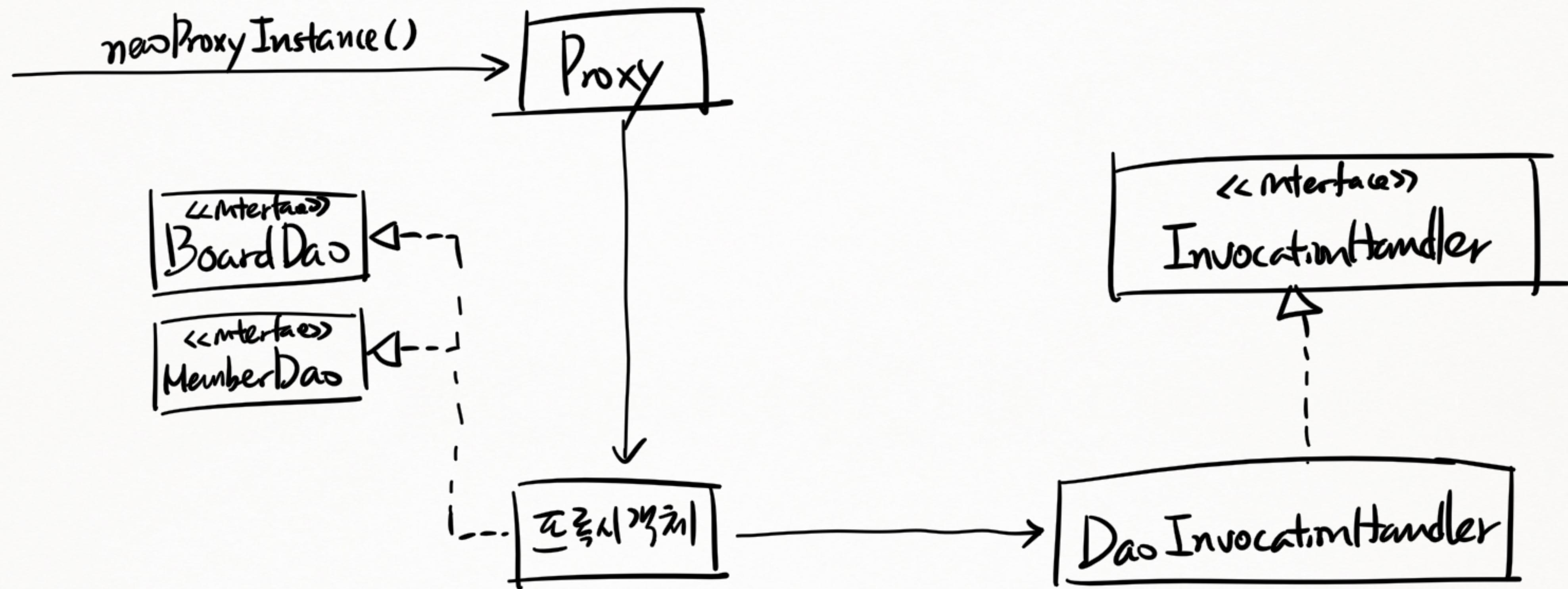
3.8. 프록시 객체 자동 생성



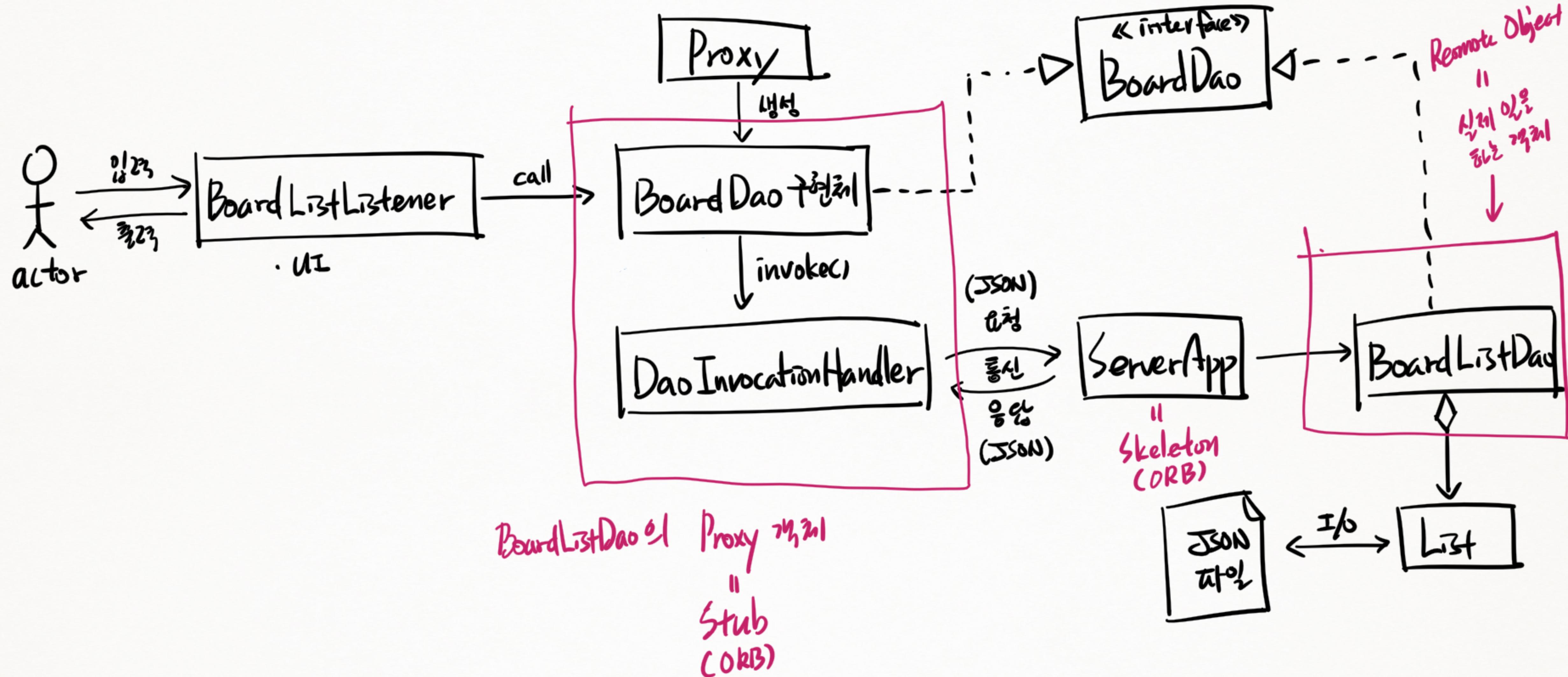
38. 프록시 객체 사용 예제 - ②



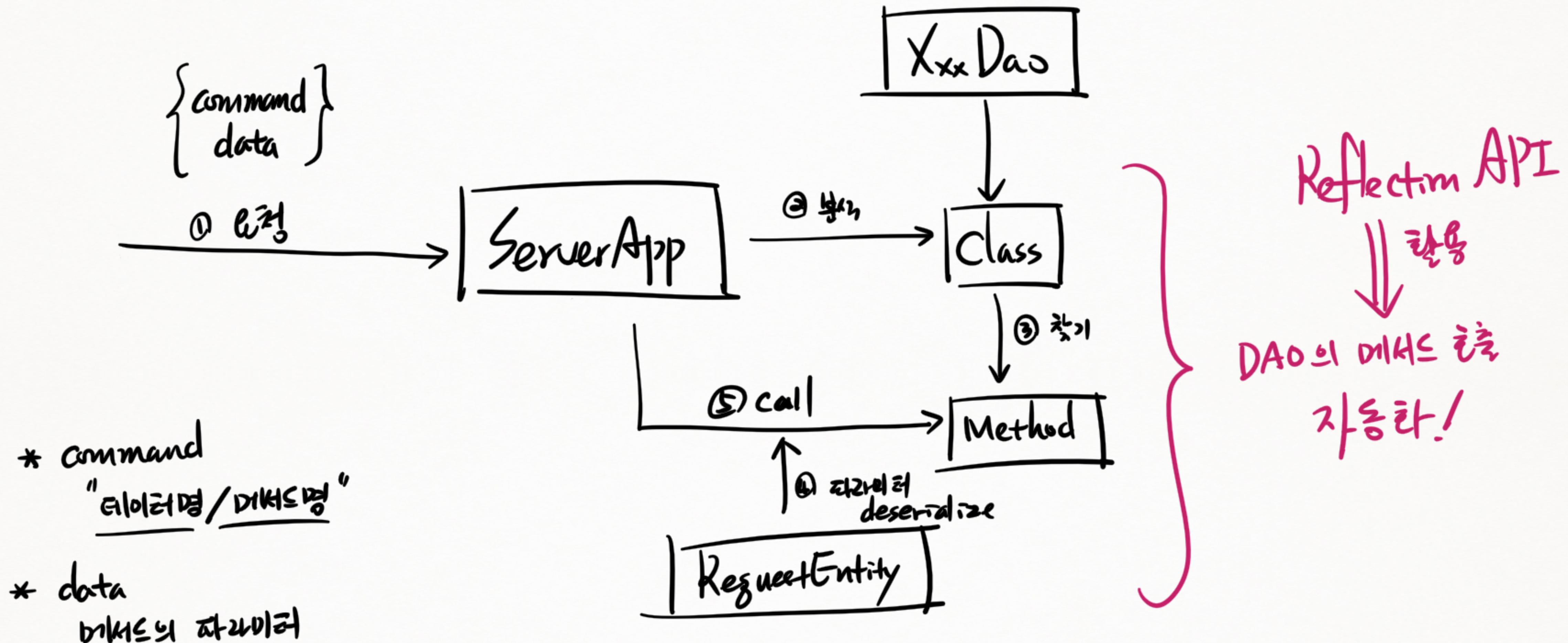
38. 프록시 패턴의 사용 예제 - Participants



38. 프록시 개념의 적용 예제 - Participants II



39. Reflection API를 사용하여 DAO 객체의 메서드 호출을 자동화하기



40. 예외 처리 예제

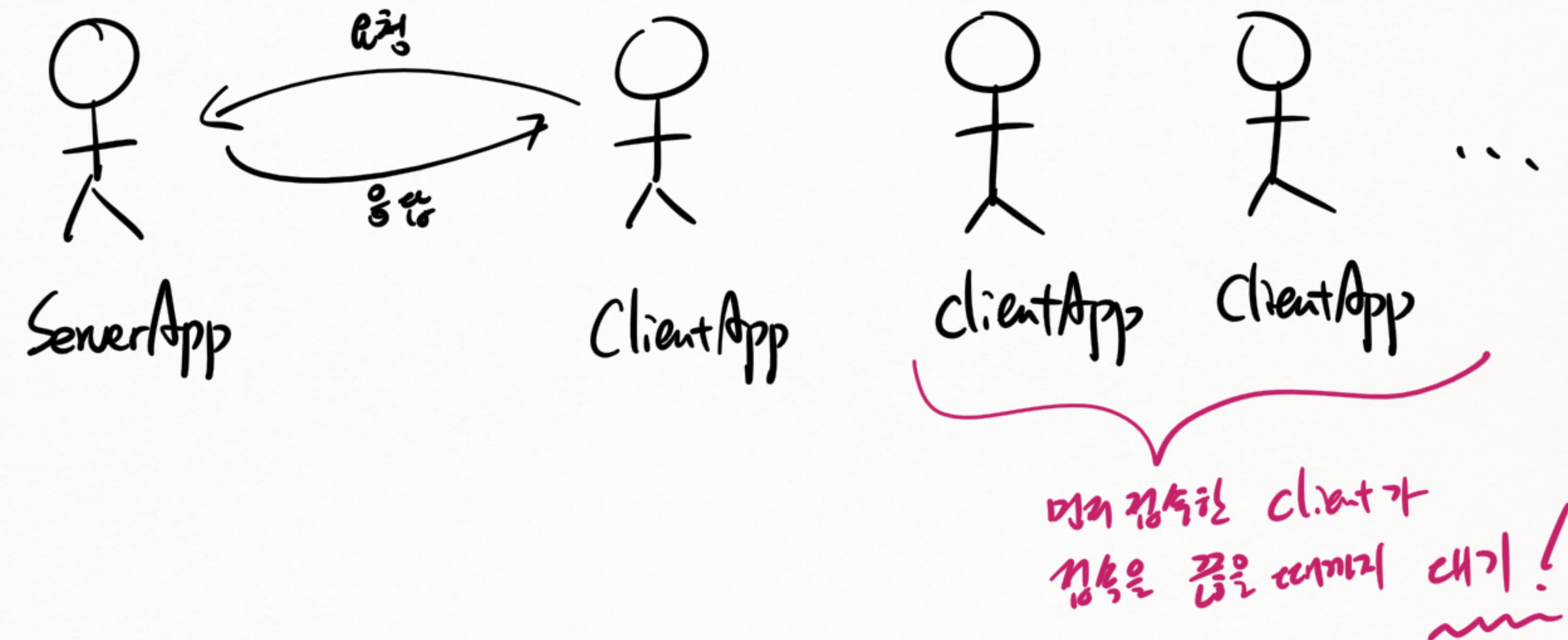
① client 편

```
try {  
    ==  
    menu.execute();  
    ==  
} catch (Exception e) {  
    ==  
}
```

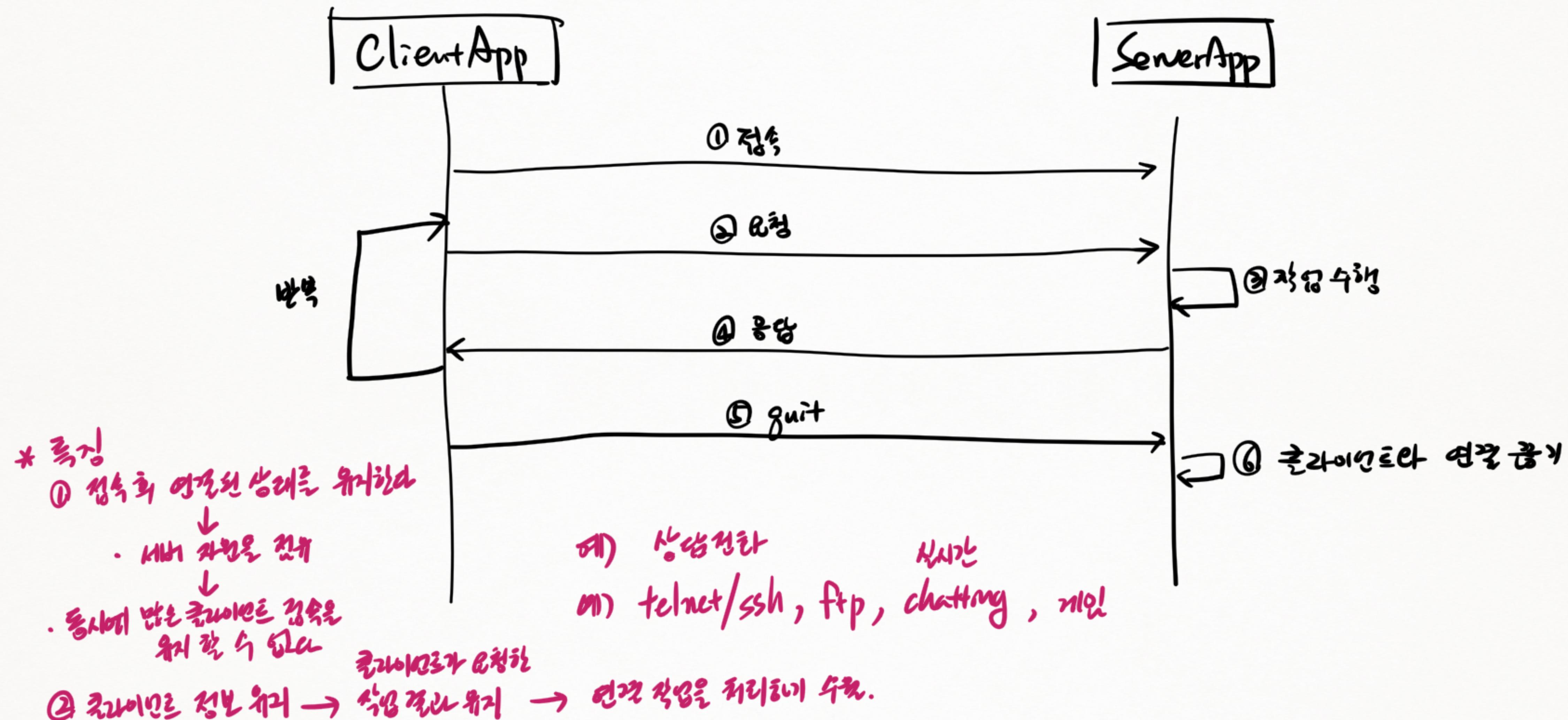
② server 편

```
try {  
    ==  
    dao.invoke(...);  
    ==  
} catch (Exception e) {  
    ==  
}
```

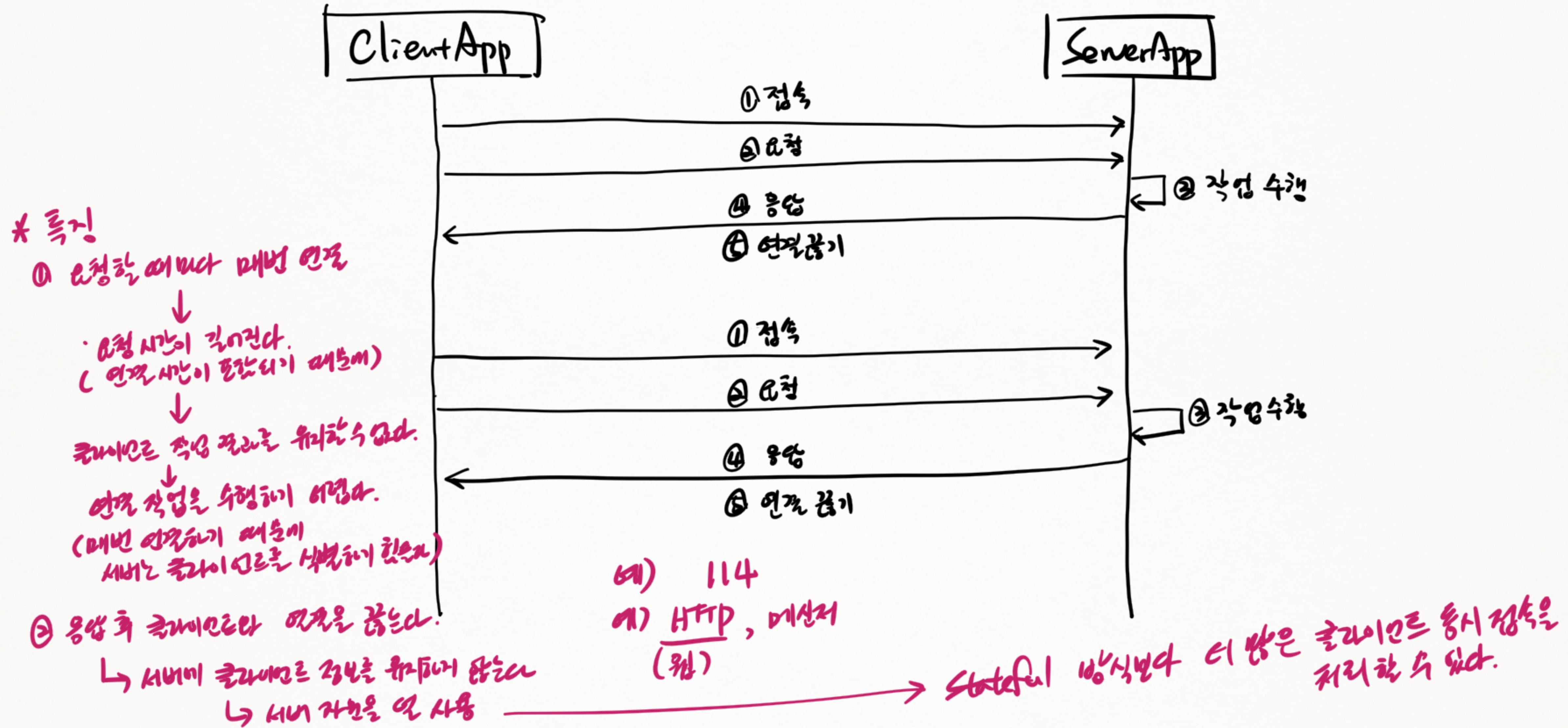
41. 예전 카카오로 페치를 스터디북으로 만들기 - Stateful 방식



41. 여러 키워드로 키즈는 속성을 초기화하기 - Stateful 방식

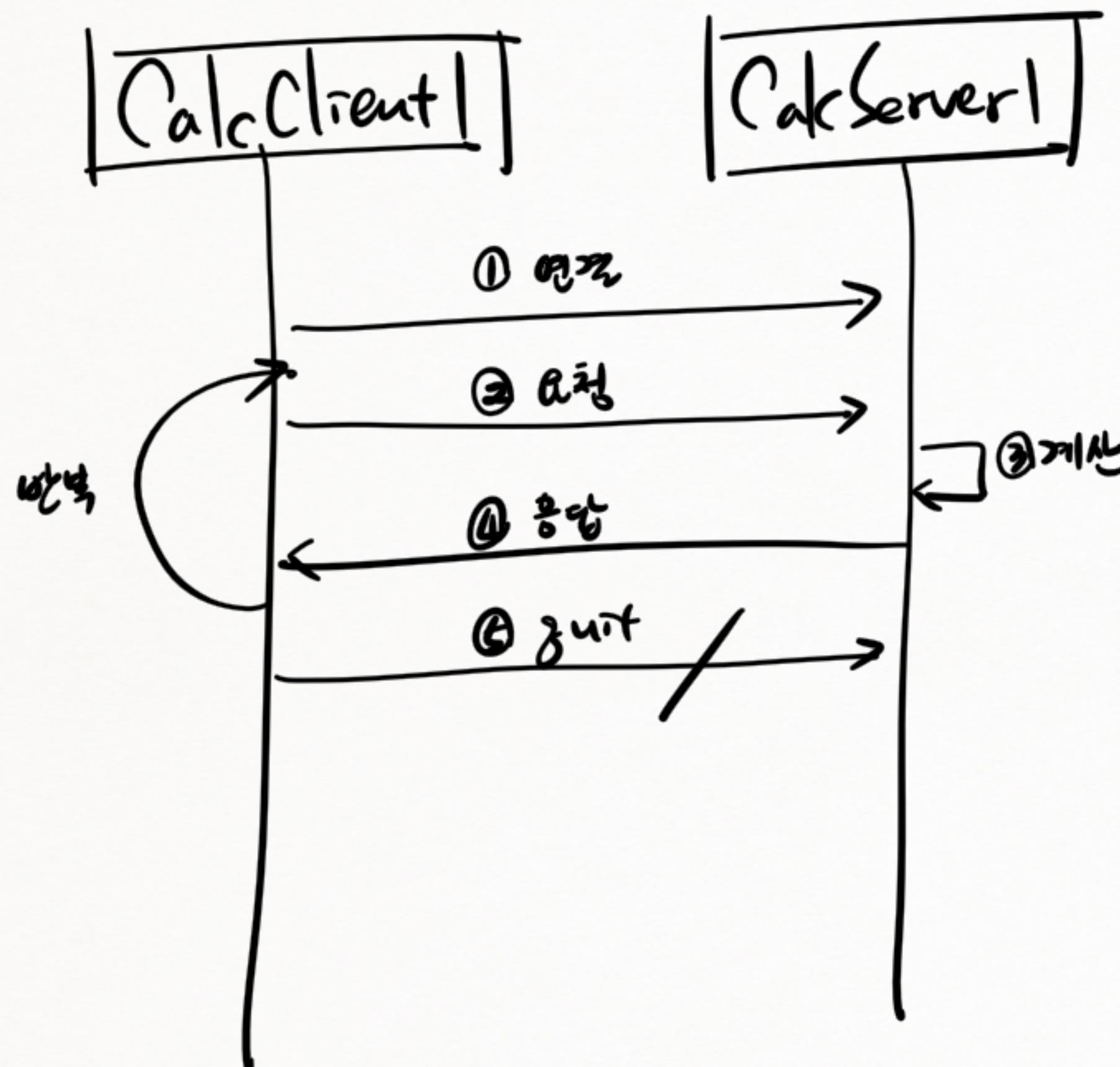


42. 예제 클라이언트 페처를 Stateless 방식

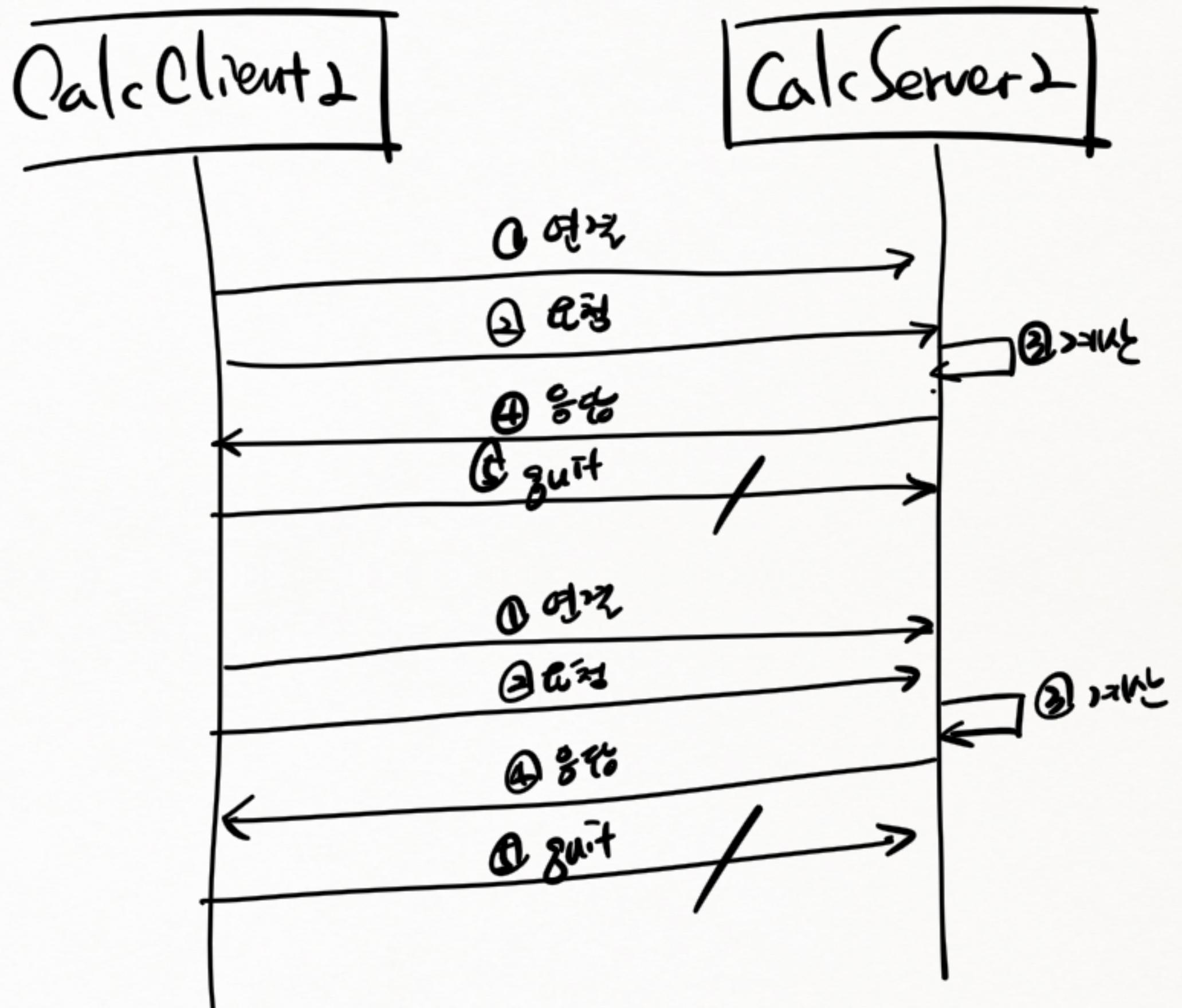


* Stateful vs Stateless

① Stateful

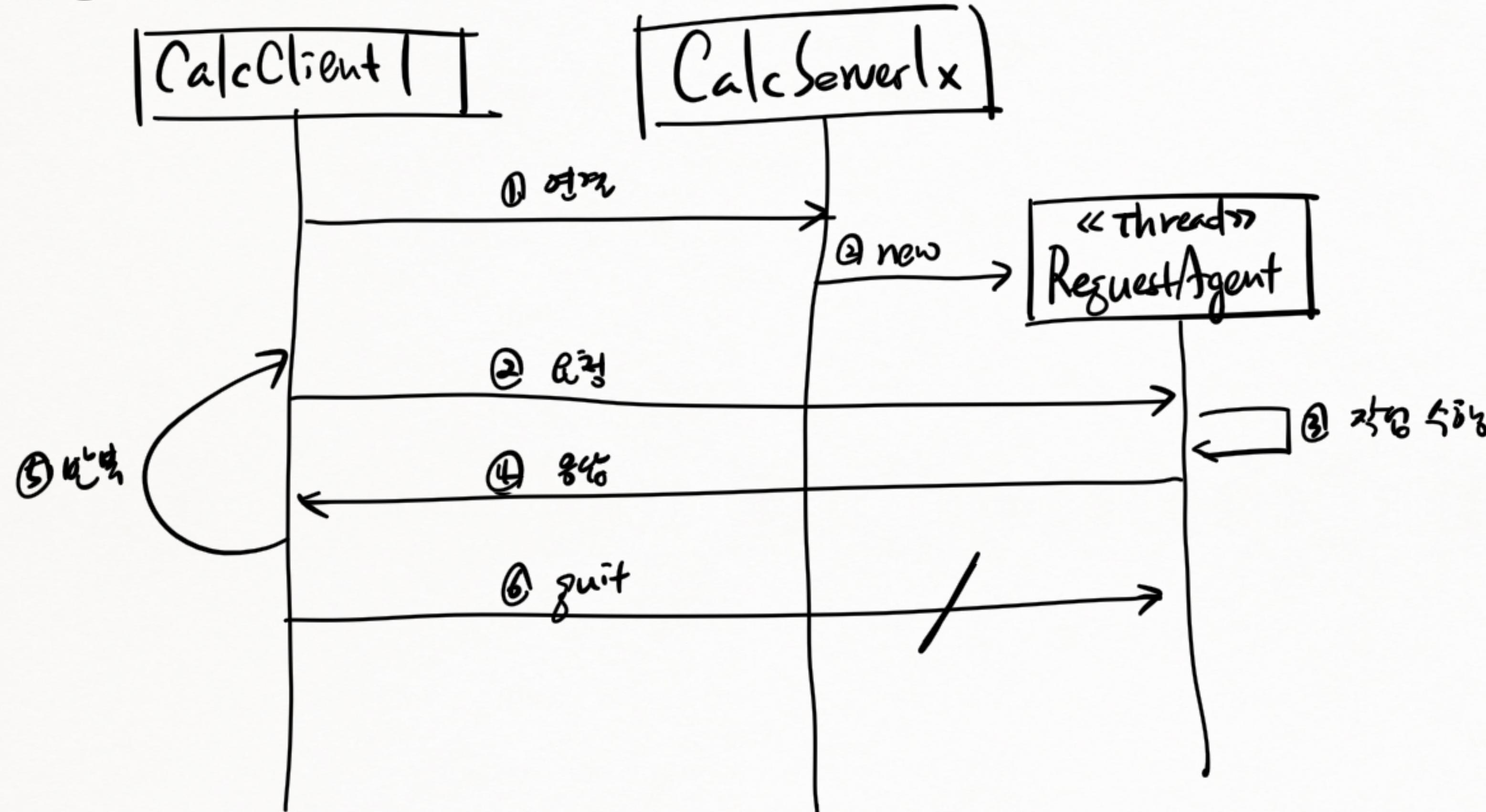


② Stateless



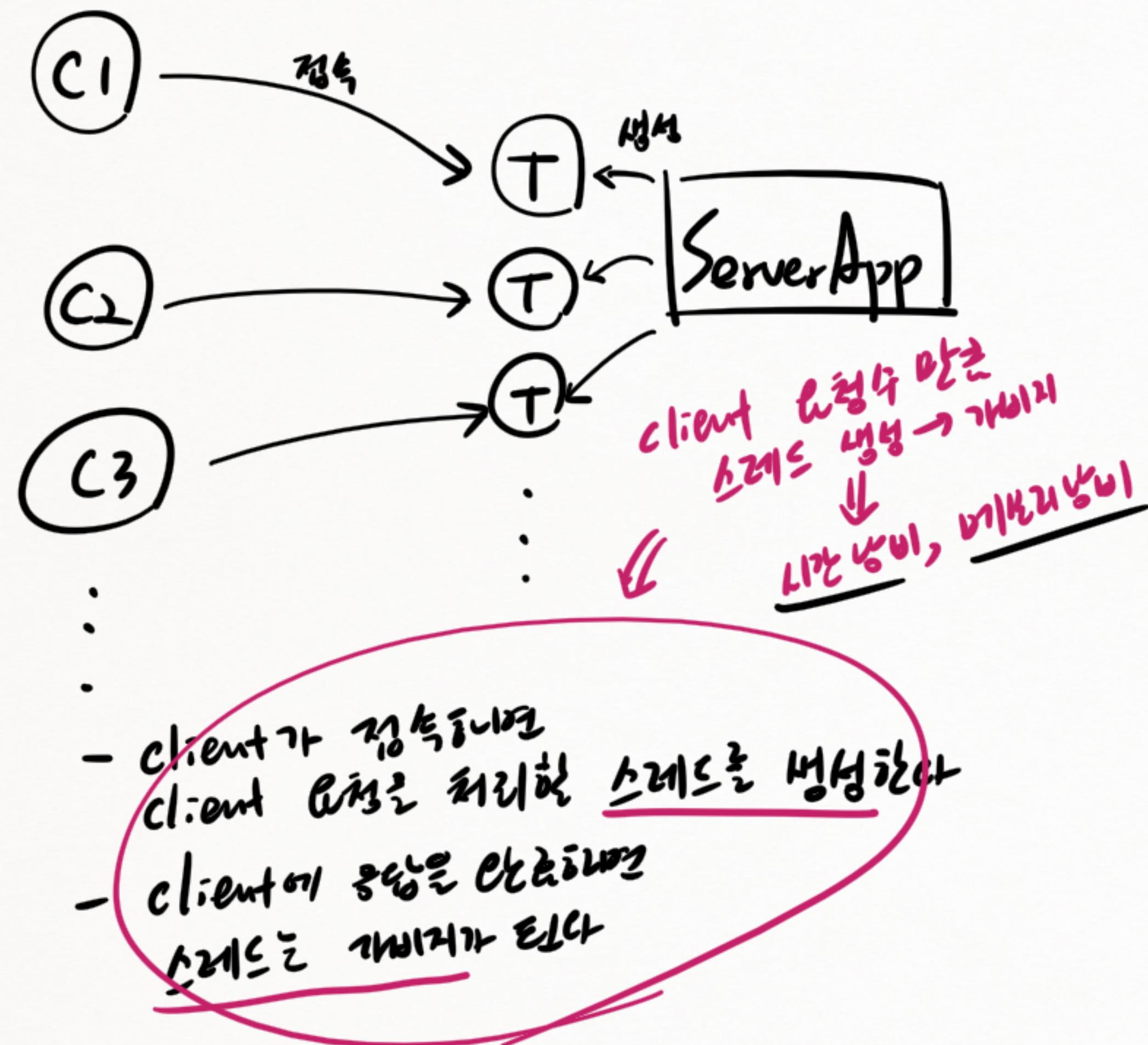
* Stateful vs Stateless

③ Stateful + Thread

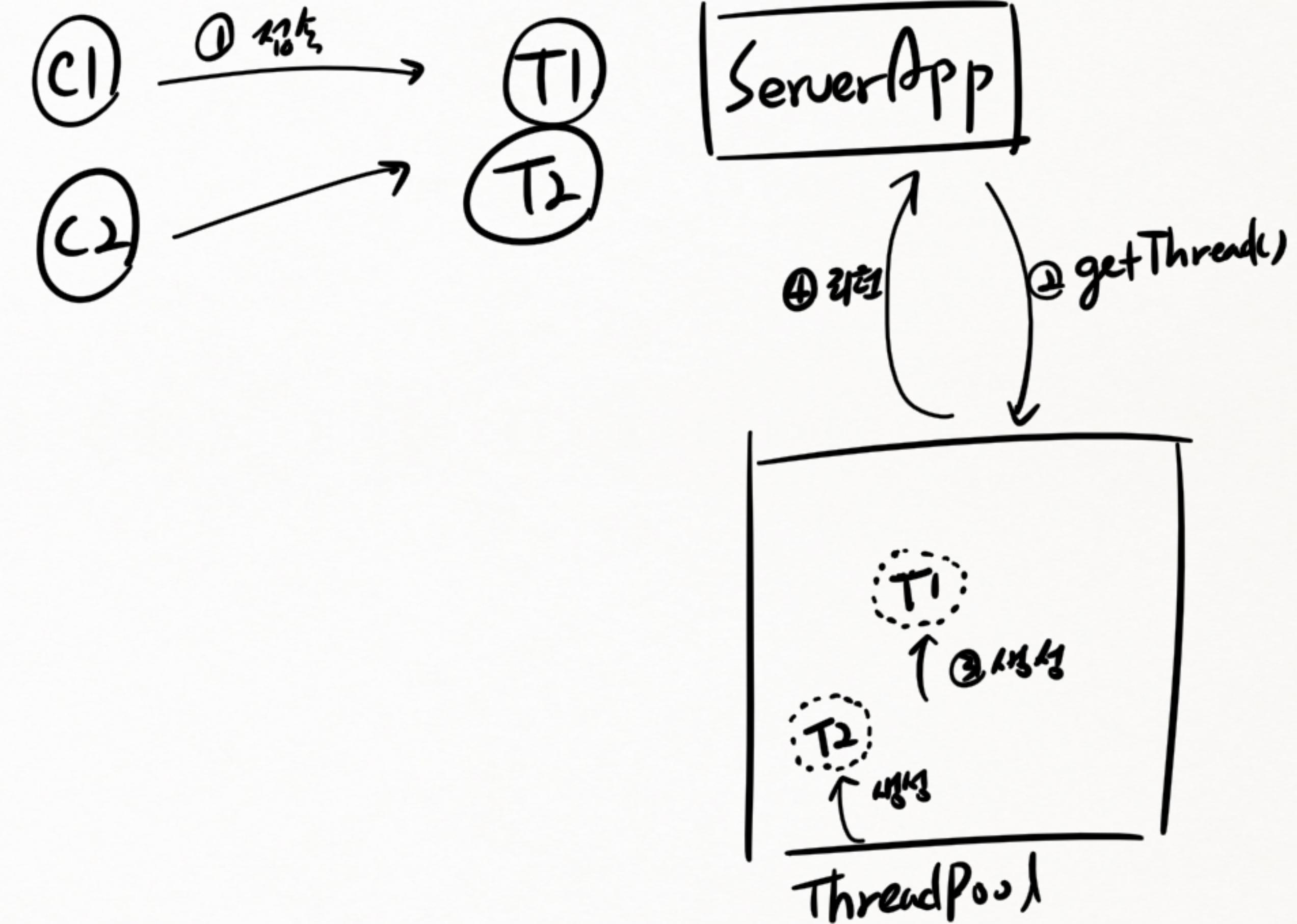


44. 스레드 재사용하기 : GOF의 Flyweight 패턴

① 스레드풀 적용 전

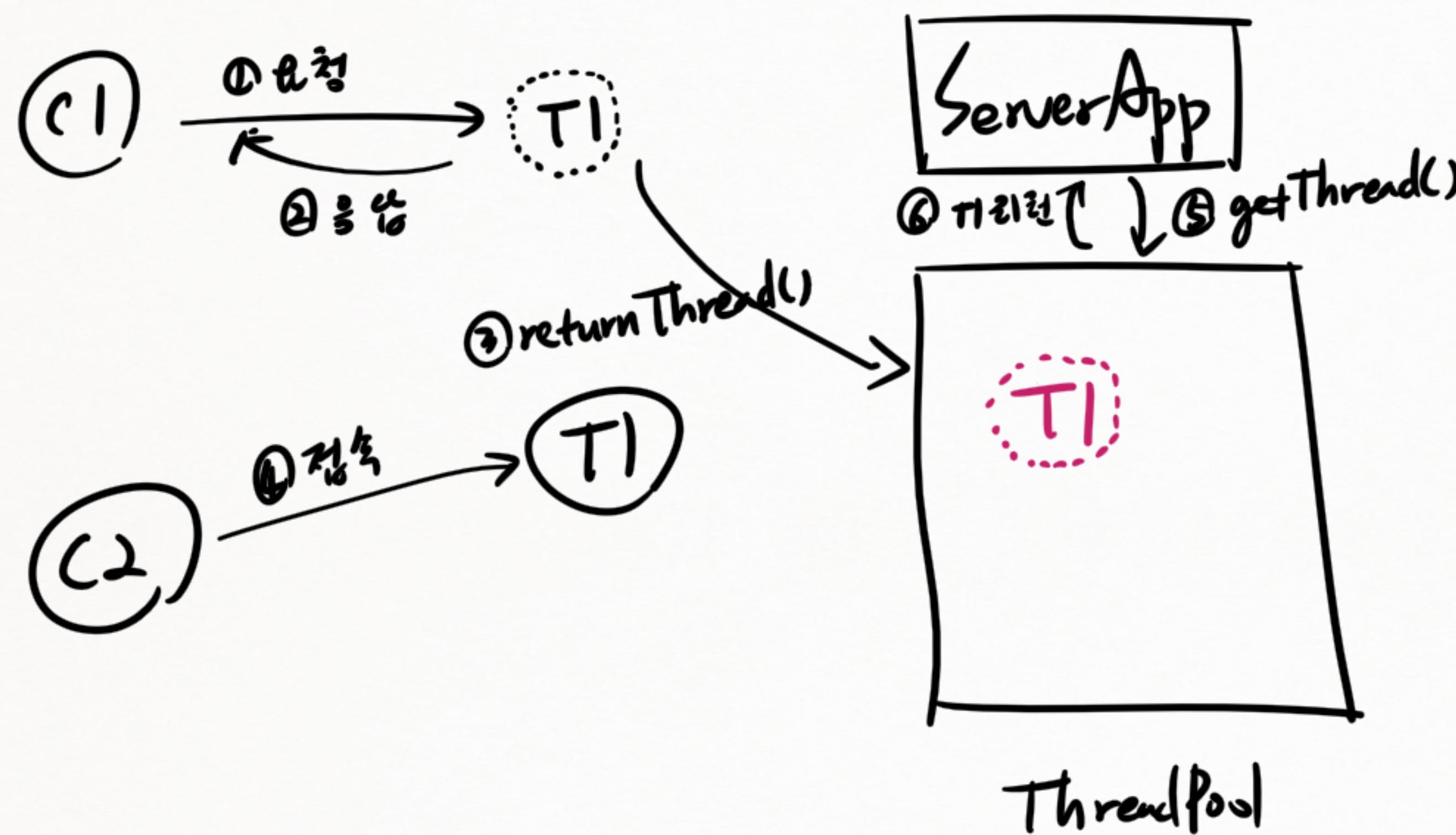


② 스레드풀 적용 후



44. 스레드 재사용하기 : GOF의 Flyweight 패턴

③ 스레드 재사용



{
· 개체 별 생성 시간이 오래 걸리는 경우
· 동일한 객체를 반복적으로 사용하는 경우}



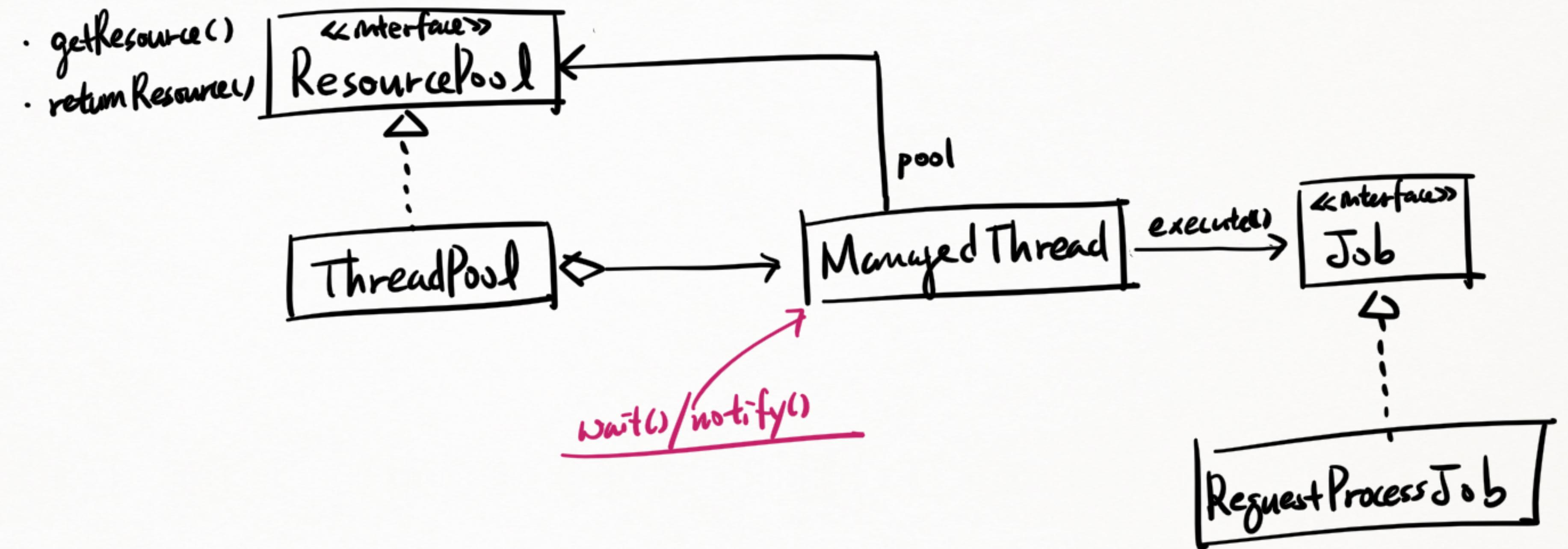
- 개체 사용후 가비지로 버리지 않고
 재활용성이 보완.
- 개체가 필요할 때,
 재활용이 필요한 개체를 미리 만들어
 "개체 재사용!"



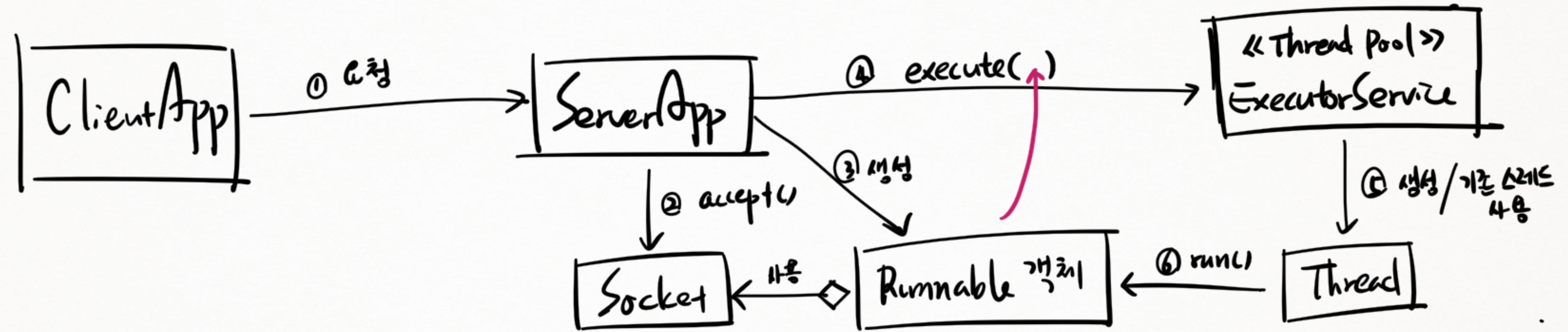
"Flyweight 패턴."

"Pooling 기법"

* Thread Pool Class Diagram

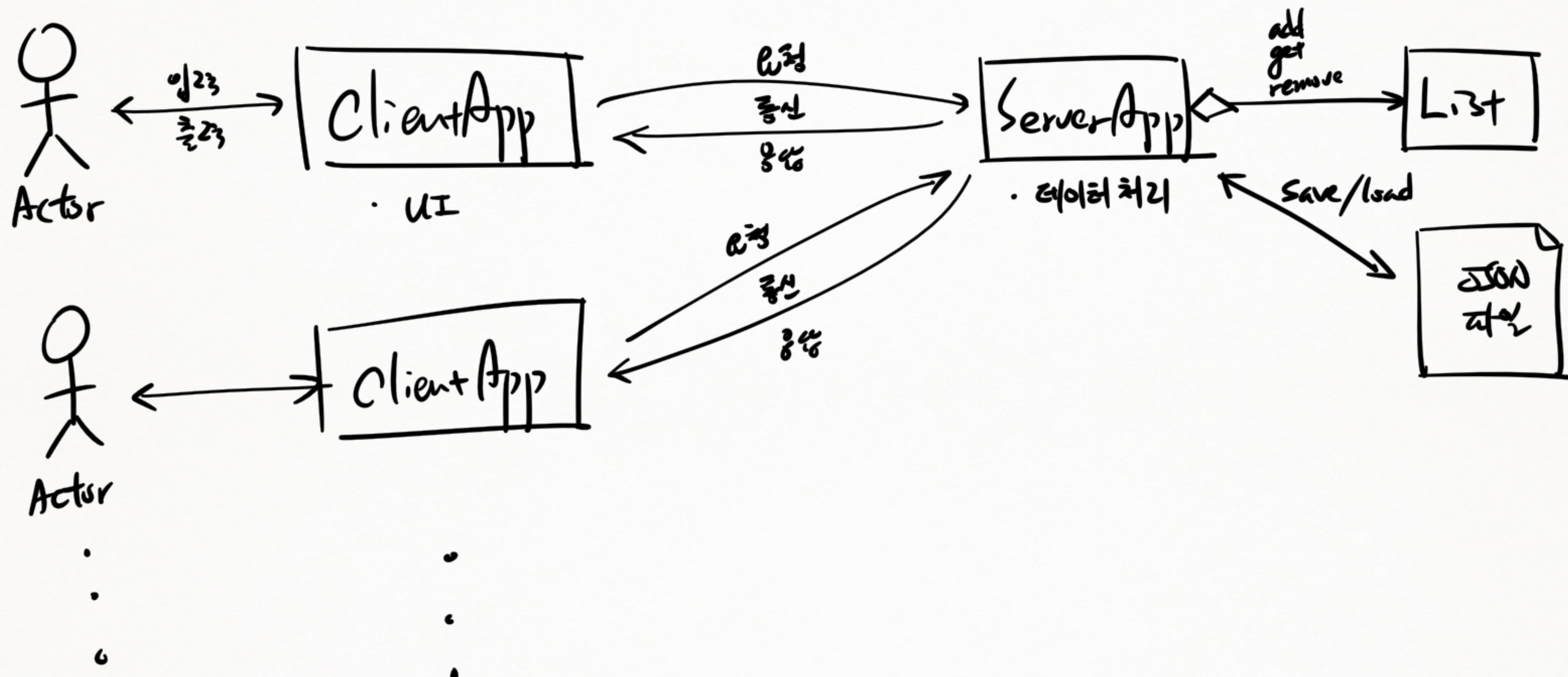


45.励志 스레드풀 구현하기 - Executors/ExecutorService 활용



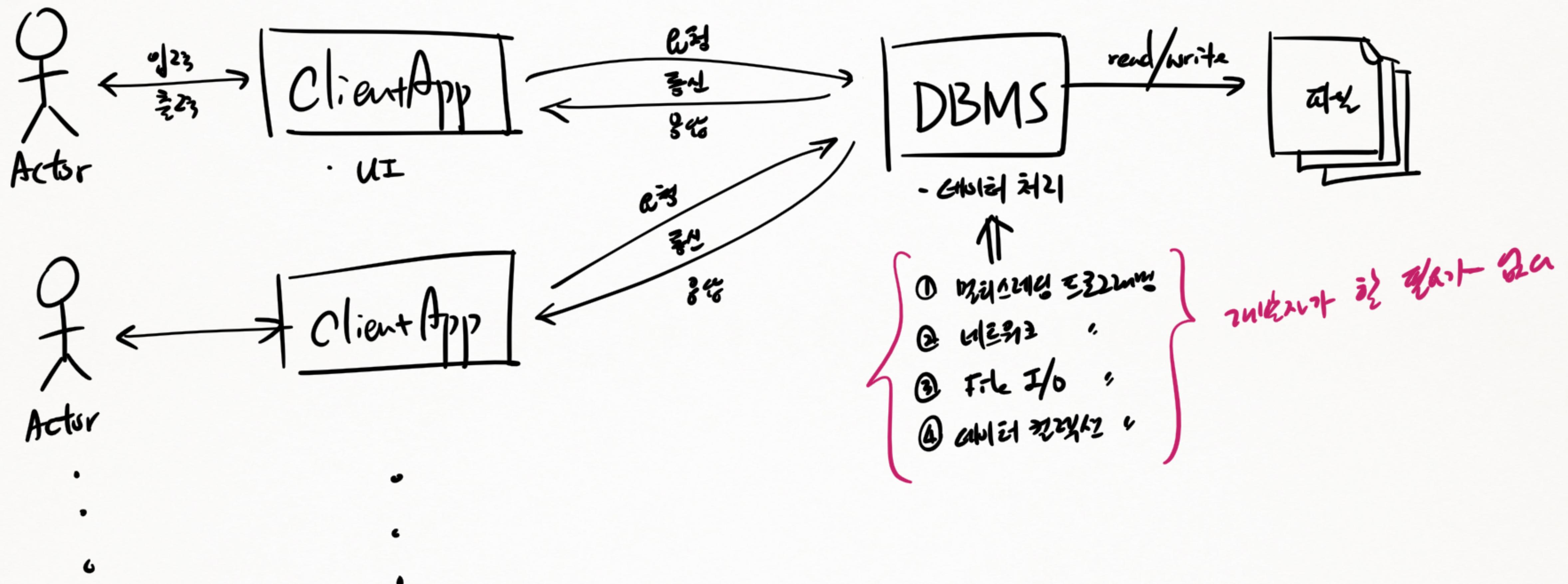
46. DBMS 도입하기

① 기본 구조

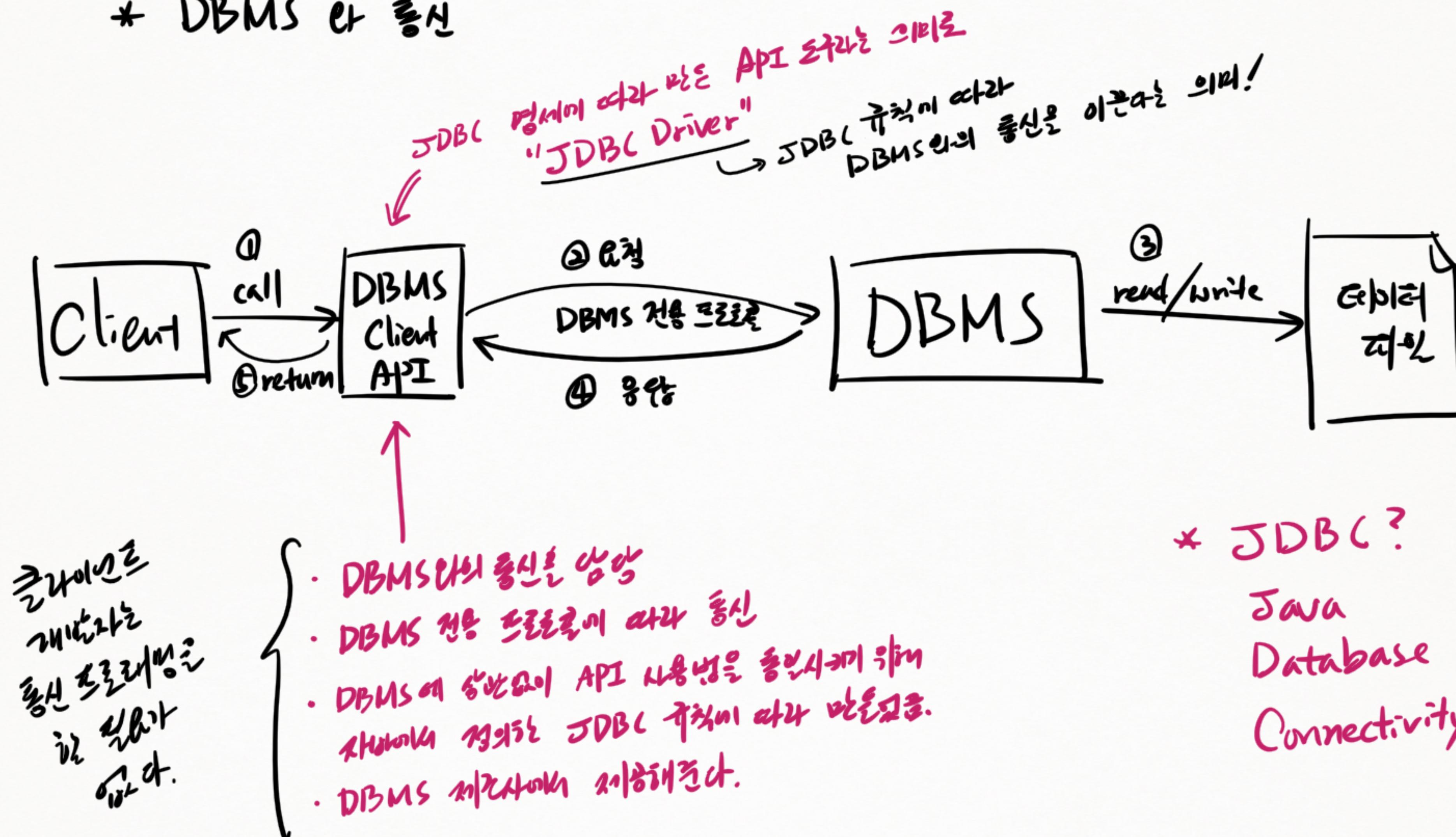


46. DBMS 도입하기

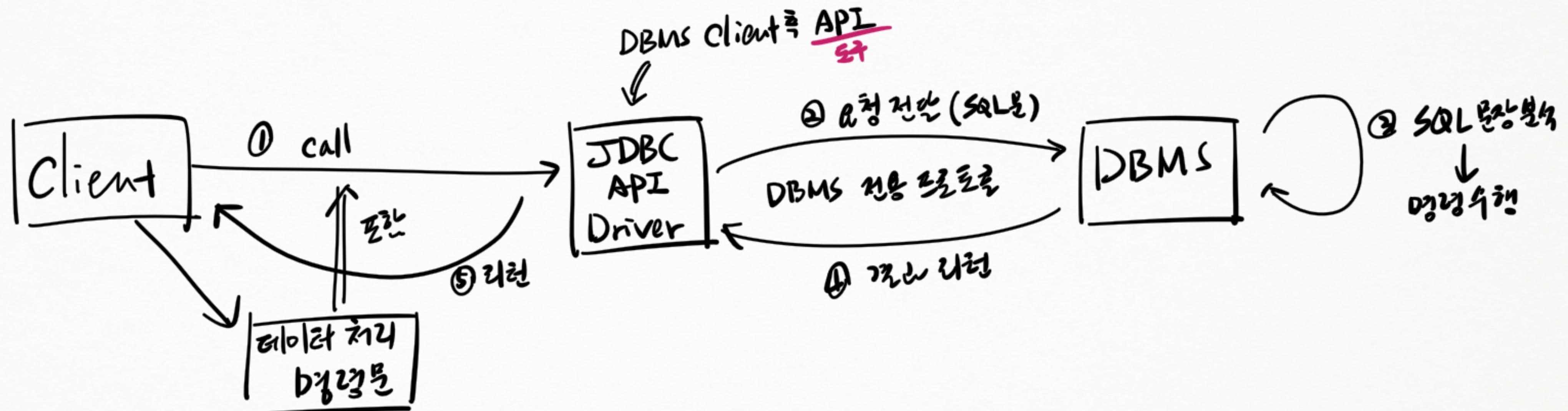
② 개발 단계



* DBMS 와 통신



* DBMS 에 데이터 처리를 요청하기



* SQL
 Structured
 Query
 Language

구조적인
 물체를 갖춘
 데이터 처리
 명령언어

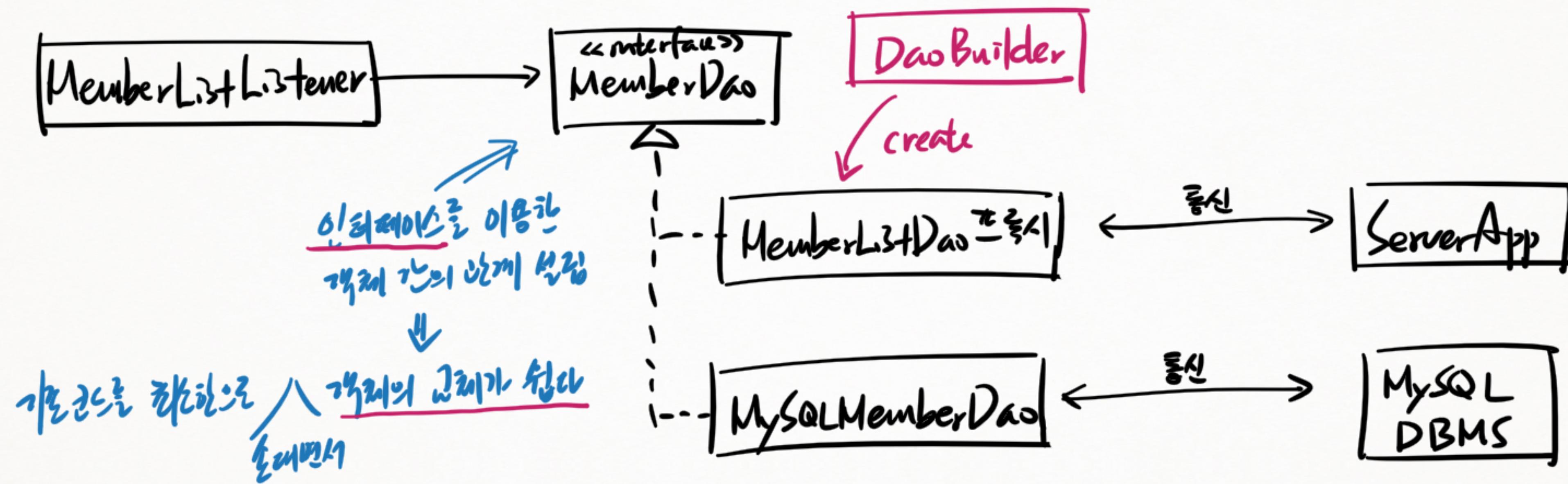
- 표준언어
 - DBMS 응용제작자.
 DBMS 와 상관없이
 사용할 수 있다.

SQL 문법에 맞춰
 작성한다.

→ 실수 :

준SQL + DBMS 적용 쓰임

* DAO 와 DBMS



47. SQL 풀이 문제

① SQL注入로 SQL 명령을 cm

update myapp_board set

title = '%s',

content = '%s'

where category = %d

and board_no = %d

and password = '%s'

'1111' or '1'=1'
입력값

"SQL 풀이 문제"

SQL 풀이 문제
SQL 명령어를 실행하는 위치
문자열 형식으로 전송되는 명령어

and password='1111' or '1'=1'
SQL 명령어

47. SQL 쓰는법 - PreparedStatement!

② SQL문을 SQL비 풀어쓰니

update myapp-board set

title = ? , ?로 대체한다.

content = ?

where category = ?

and board_no = ?

and password = ?

* in-parameter 란 뭐?

PreparedStatement pstmt = con.prepareStatement(SQL);

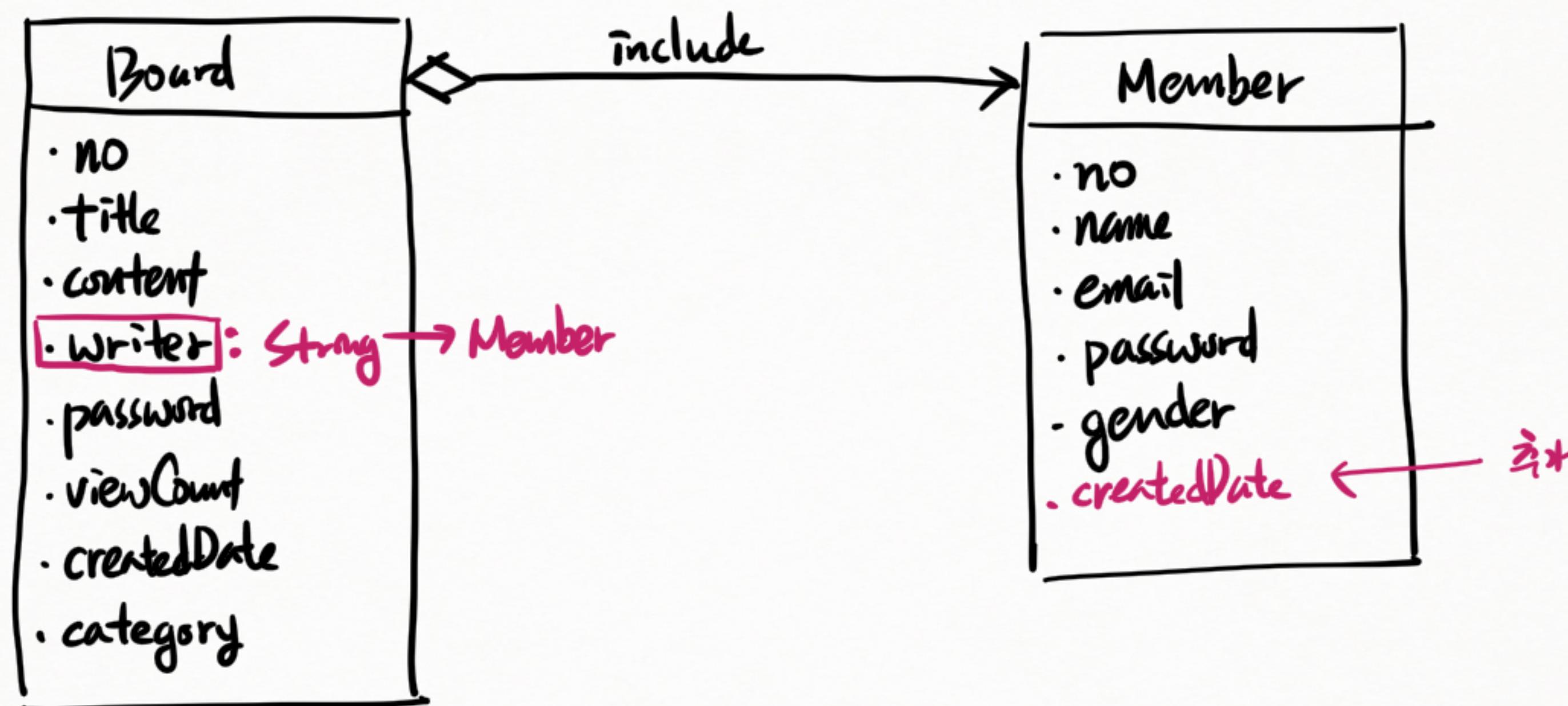
pstmt.set~~xxx~~(1, ?);

~~in type~~

in-parameter인 줄 알았던

in-parameter인 줄 알았던

48. Entity Relationship



49. 로그인 흐름도

