천마, 쾌도 서버 정기 점검 가이드 라인 (입사자용)

[metin2@202.31.212.73](mailto:metin2@202.31.212.73)에 접속하면,(비번 : 셜디@)이니80재밌다) ~/ymir/dist라는 폴더가 있다.

그 폴더에 ssh.sh라는 스크립트가 있는데, 실행시키면 인자로 뭘 주어야 하는지 자세히 나온다.

이 문서의 목적은 천마 서버 정기 점검에 초점을 맞춰져 있으므로 “./ssh.sh game”을 입력하도록 하자. metin2@mt51에 접소할 수 있을 것이다.

이제부터는 metin2@mt51에 접속한 상태라는 가정하에서 진행한다.

끄는 방법

1. cd ~/ymir
2. 정해진 시각에 맞춰 서버를 내린다.(./shut.sh &)

서버를 내릴 때 주의할 점

* 1. 왠만하면, shut.sh를 이용해 서버를 내릴 것. (shut.sh는 game binary와 그 binary를 자동으로 켜주는 스크립트를 모두 제거한다.)
  2. 만일 shut.sh가 문제가 있어 kill로 서버를 내린다면,(ex. kill -9 “game pid”)
     1. db binary를 절대로 먼저 내려서는 안 된다.
     2. auto.sh로 인해 바이너리는 자동으로 다시 켜지므로, auto.sh도 같이 꺼야한다.

1. su –(비번 : 따지지마)
2. ipfw delete 10000

이는 ipfw에 정의된 접속 허가 chain을 제거하는 명령으로, chain이 제거되면 방화벽으로 인해 클라이언트에서 게임서버로 접속 할 수 없게 된다.

1. exit
2. cd auth
3. ./shut.sh & (auth 종료)

그냥 ~/ymir에서 ./auth/shut.sh 하고 싶겠지만 안 된다. 그 이유는 스크립트를 까볼 것.

1. cd ../db
2. tail –f PTS
3. PTS가 다음과 같이 나올 때까지 기다린다.(첫 번째 칼럼의 10씩 증가는 숫자는 무시하도록)

[ 310] return 0/0/1/1 async 0/0/0/0

[ 320] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 330] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 340] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 350] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 360] return 0/0/1/1 async 0/0/0/0

[ 370] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 380] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 390] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 400] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

QUERY: MAIN[2] ASYNC[0]

ITEM:0

[ 410] return 0/0/1/1 async 0/0/0/0

[ 420] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 430] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 440] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 450] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 460] return 0/0/1/1 async 0/0/0/0

[ 470] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 480] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 490] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

[ 500] return 0/0/0/0 async 0/0/0/0

QUERY: MAIN[2] ASYNC[0]

ITEM:0

1. ./shut.sh (db 종료)

db cache를 이렇게 종료시키는 이유는, db cache가 들고 있는 모든 데이터들을 실제 db에 업데이트 하는 시간이 필요하기 때문이다. db cache는 특정 주기로 데이터를 실제 db에 업데이트 한다.

이제 모든 것이 종료가 되었다.

천마 서버 업데이트에 필요한 작업을 한다.

(서버 관련된 파일들은 모두 ~/share에 옹기종기 모여있으므로, 특별한 경우가 아니면 ~/share에 있는 파일들만 수정하면 될 것이다.)

다시 서버 키는 방법은 다음과 같다.

1. cd ~/ymir/db
2. ./auto.sh &
3. cd ~/ymir/auth
4. ./auto.sh &
5. game binary는 바로 auto로 키지 않는다. 왜냐하면 가끔 game binary가 어떤 이유로 안 켜질 때가 있는데, auto.sh는 game binary가 꺼지면 다시 켜기 때문에 game binary가 켜질 때 stdout에 남기는 문자들로 화면이 꽉 차버려 쉘을 쓰는데 문제가 있다.
6. cd ~/ymir/channel\_1/game1
7. ./game
   1. game binary가 떴다면, stdout에 여러 문자들을 프릔트 할 것이고, 그 후 엔터를 쳐서 쉘로 나갈 수 없을 것이다.(ctrl+c로 프로세스를 종료)
   2. 만일 꺼졌다면, stout에 여러 문자들을 프린트 안 할 수도 있으며, 프린트 한다고 하여도, 엔터를 치면 쉘로 빠져나갈 수 있을 것이다.
   3. 모든 game binary를 다 확인하는 것이 이상적이지만 귀찮으니 다음단계로.
8. 제대로 뜬 것을 확인하였으므로, 이제 auto.sh로 띄운다.
9. cd ~/ymir
10. ./auto.sh &
11. 클라이언트로 접속 확인해 본다.
12. 제대로 접속이 된다면 방화벽을 열기만 하면 된다..
    1. 접속이 안 되거나 버그가 있다면, 처음 언급한 종료 프로세스를 따르되, db의 PTS 확인하는 부분은 건너뛰어도 된다.(유저가 접속하질 못했으니, db에 업데이트 할 필요가 없다.)
    2. 문제를 해결하고 키는 프로세스를 따도록 한다.
13. 점검 끝날 시간이 되면 점검시방화벽.txt에 적힌 명령을 입력하고 방화벽을 연다.
14. 끝