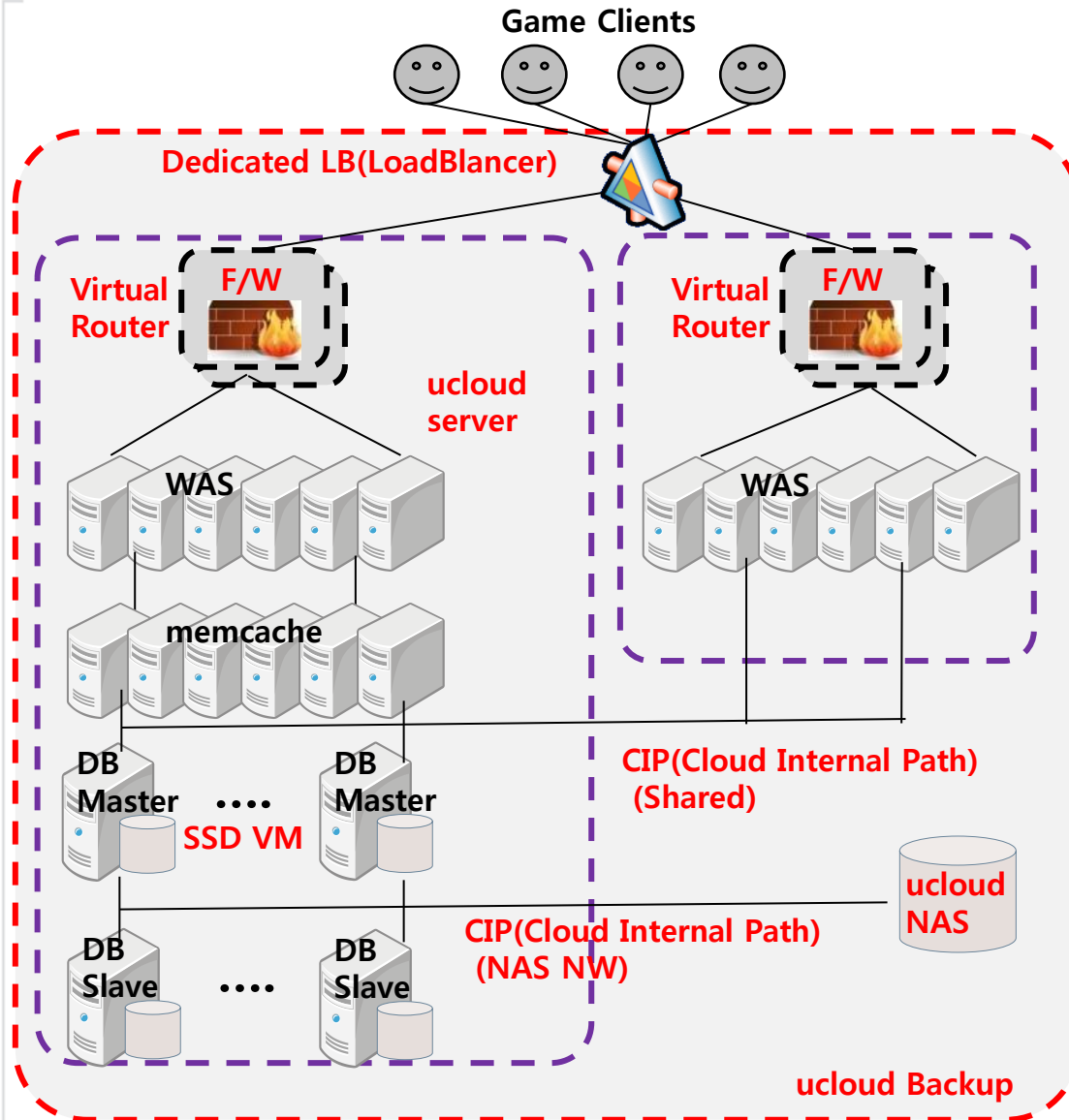


02-1 Case 2-1. 모바일 게임



1. 사례(모바일 게임) 구성도 : (좌측 참고)

2. 사례(모바일 게임) 개요

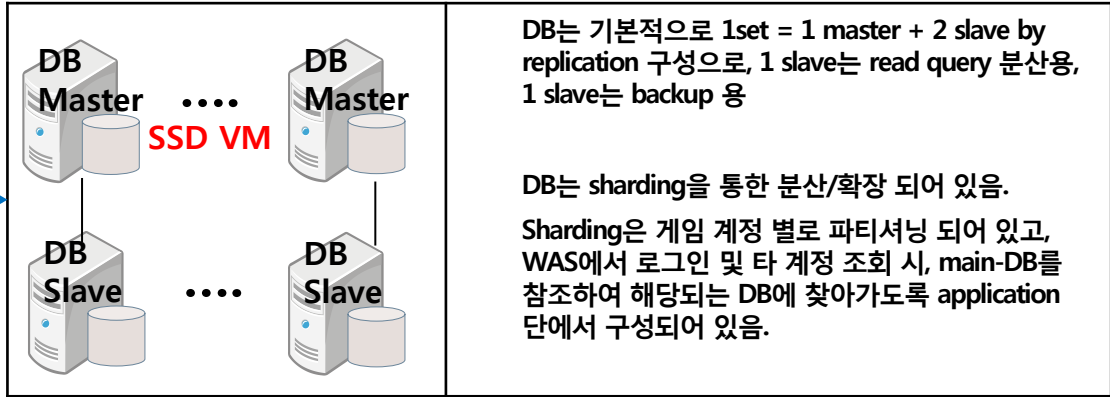
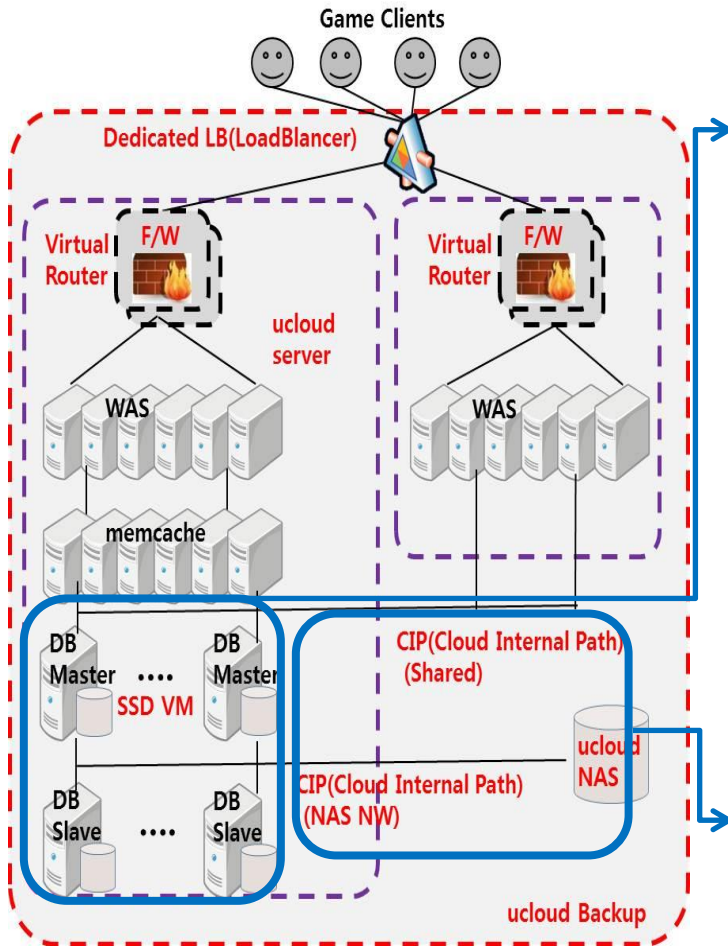
개념	스마트폰 모바일 게임
특징	간단히 내부 구조는 WAS - Memcache - DB 구성 트래픽 및 세션이 많아 3G dedicated LB로 각 WAS VM에 대한 traffic을 분산

3. 시스템 주요 기능

주요기능	내용
Traffic 분산	Dedicated LB는 고객이 직접 콘솔 화면으로 서비스 설정, 변경 및 모니터링
	VR의 수용 가능 트래픽 한계의 극복을 위해 2개의 계정으로 WAS를 분리하여 똑같은 형태로 운영 : 1계정당 VR의 최대 한도는 80만 세션, in+out 2Gbps 정도이나, 이의 60% 수준에서 설계하는 것이 안전함
	보안 상 기본적으로 WAS의 service port-forwarding 외 모든 port는 forwarding 되어 있지 않음

02-1 Case 2-1. 모바일 게임

5. 시스템 구성방법



주요기능	내 용
DB 구성	DB서버의 성능 개선을 위해 master, slave 모두 SSD VM 사용 DB의 read 성능을 보완하기 위해 memcache 사용 고객이 늘어날수록 WAS 증설 및 DB set 증설 로그 DB는 cloud NAS를 사용. 과금 및 백업 데이터를 주기적으로 저장

주요기능	내용
CIP 구성	2개의 CIP 사용 : Cloud NAS용 CIP와 계정간 연동용 CIP 계정 #1에는 WAS, memcache, DB VM(SSD)이 있고, 계정 #2에는 WAS만 있는 상태로, VM간의 통신은 CIP(그룹 공유 CIP)로 통일되어 있음