

DSS

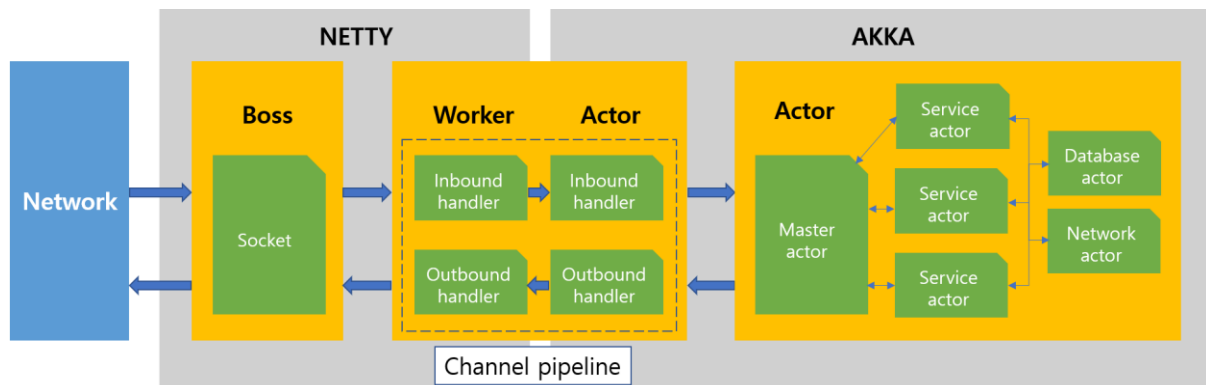
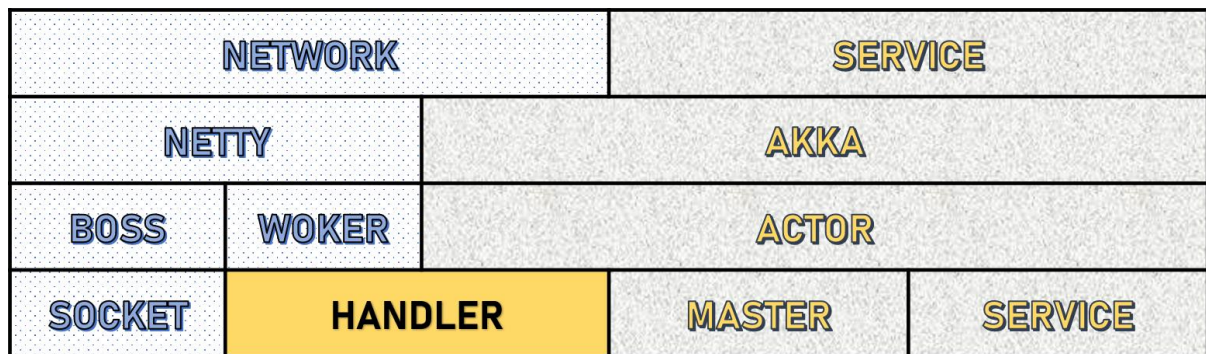
DSS는 Distributed Server System의 약자로, 쉽게 고성능 분산 서버를 만들 수 있는 서버 프레임워크입니다. Netty 및 Akka를 사용하고, 액터 모델을 채용함으로써 완전한 비동기 서비스를 구현할 수 있습니다.

왜 시작했는가?

현재 우리는 오픈 소스 환경에 노출되어 있고, 많은 선택들이 있습니다. 시중에는 여러가지 서버 프레임워크들이 존재합니다. 한국에서는 주로 Spring이라는 프레임워크를 이용해서 서버 시스템을 많이 개발하고는 합니다.

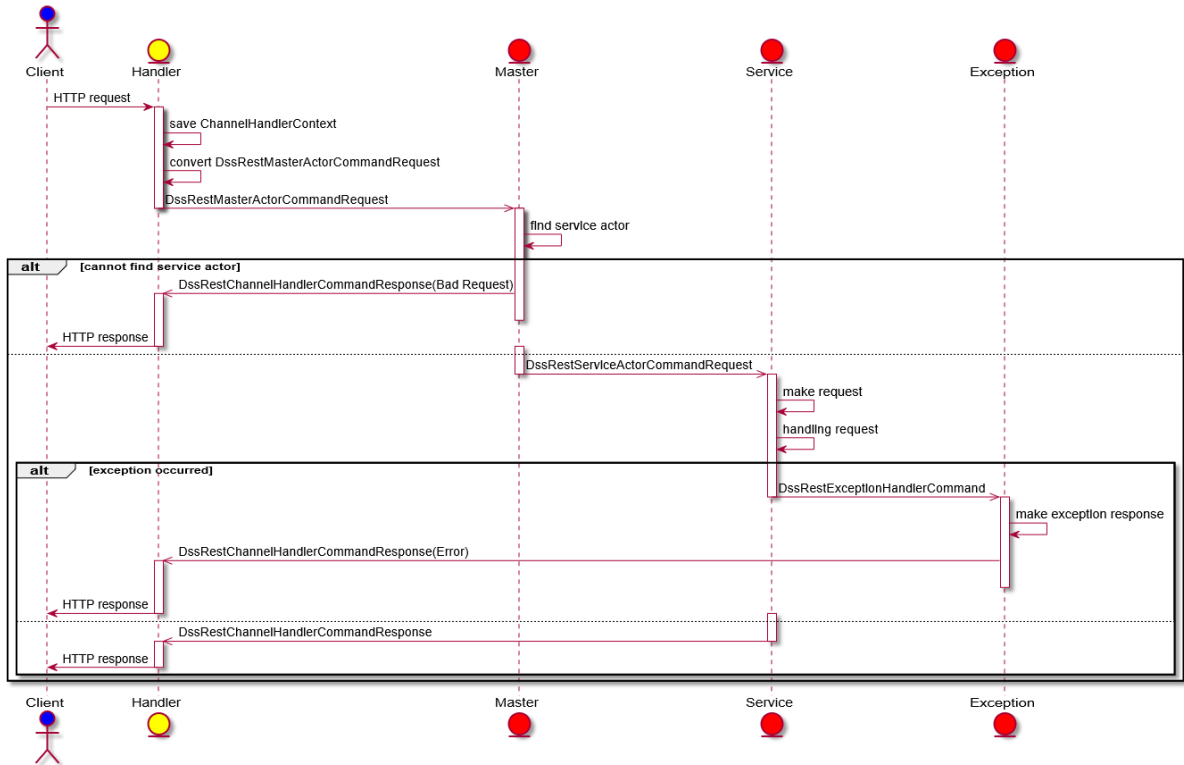
물론 어떤 프레임워크를 사용하거나 안 하더라도 구현을 할 수 있습니다. 하지만 지금까지 개발하면서 특히 비동기 개발을 하면서 많은 불편함으로 느꼈습니다. 최근에는 Spring 진영에서도 Webflux 라는 대책을 내놓았지만, 제가 생각 하는 방식과는 다소 차이가 있었고, 결국에는 원하는 방향으로 개선을 하려고 시작을 하게 되었습니다.

프로젝트 구조



기본적으로 Netty를 활용해서 네트워크 처리를 하였고, Akka를 활용해서 서비스 처리를 하였습니다. 외부로 요청이 오면 Netty가 요청을 전달받아서 Akka의 서비스 액터로 전달하고, 서비스 액터에서는 요청을 처리하고 다시 Netty를 통해서 응답하는 형태입니다.

HTTP FLOW



프로젝트 구성

- Core: 핵심 모듈. 네트워크 및 액터 코어 내용이 포함.
- Server: 서버 Bootstrap 모듈. Core 모듈을 활용해서 서버를 실행 구현 부.
- Example: 예제 모듈. 서버 실행 샘플 프로젝트가 포함됨.
- 기타
 - Travis-ci, Coveralls, SonarCloud 로 프로젝트 품질 관리
 - Maven Central에 릴리즈 Publish

시작하기

[https://github.com/ztkmkoo/dss/wiki/Project-Tutorial\(KR\)](https://github.com/ztkmkoo/dss/wiki/Project-Tutorial(KR))