

찾아보기



기호 및 숫자

| | |
|----------------|----|
| %_::PAGE | 96 |
| 3D 그래픽 | 59 |
| 3D 아바타 | 78 |

A

| | |
|-----------------------|----------|
| accesslog | 283 |
| Access Token | 242 |
| Admin::Host | 168 |
| Admin::Host,pm | 168 |
| Admintool | 164–175 |
| Adobe Edge | 42 |
| Adobe Wallaby | 44 |
| Ajax | 55, 226 |
| ALTER TABLE | 114, 120 |
| Animation | 35, 41 |
| application log | 285 |
| Archer | 291 |
| asu | 177 |
| au | 8 |
| Audio | 58 |

B

| | |
|---------------------------|-----|
| background-position | 36 |
| Base64 | 37 |
| BBWC | 184 |
| bind-address | 129 |
| Bulk Insert | 198 |
| busybox-anaconda | 179 |

C

| | |
|--------------------------------------|----------|
| Cache::LRU | 263 |
| Cache::Memcached::Fast | 243 |
| caniuse.com | 40 |
| Canopy | 314 |
| CanopyKmeans | 316 |
| Canvas | 35,41 |
| Capistrano | 291 |
| CentOS | 90 |
| CHANGE MASTER | 124, 159 |
| chef | 175 |
| Classification | 324 |
| ClusteredPointsToTextConverter | 309–312 |
| Clustering | 298 |
| Cocos2D | 57 |
| Collaborative Filtering | 329 |
| Consistent-Hasing | 244 |
| CopyOnWrite | 94 |
| Core.UpdateEmitter | 69 |
| Core | 58 |
| CPU 바운드 | 130 |
| CSRF | 27 |
| CSS Animation | 35,41 |
| CSS Sprite | 36 |
| CSS Transition | 35,41 |
| CSS3 | 28 |

D

| | |
|--------------------------------|-----|
| daemontools | 292 |
| data URL schema | 37 |
| Data::MessagePack | 254 |
| Data::WeightedRoundRobin | 259 |
| DBD::mysql | 276 |

DBIx::DBHResolver ... 192, 193, 194, 196, 197
 Device 58
 DevOps 282
 diskless linux 176
 DNS 257
 DNS 캐시 257, 261
 docomo 8
 DSR 77
 dump 182

E

Encode::JP::Mobile 13
 ExGame 46
 exponential backoff 236

F

FastCGI 85, 87, 94
 FastCGI 프로세스 94
 fetchall_arrayref 275
 FIFO 226, 236
 fixture 199
 FlashForward 45
 Flash Lite 17
 Flash Lite의 주의점 17
 Flash를 생성하는 방법 19
 flasm 19
 fla 파일 44
 fluentd 285
 FOMA 15
 FQDN 283
 Frequent Pattern Mining 320
 Furl 262

G

Gadget Server 242, 262
 GameTech 58
 get_hosts.pl 170
 GL2 58
 GNU parallel 171
 Google Closure Compiler 37
 Google Swiffy 44
 Gordon 46
 GPU 액셀레이션 35
 Growth Factor 246
 GrowthForecast 284

H

HandlerSocket Plugin 76, 131
 HAProxy 79
 HTML5 28
 hype 43

I

I/O 스레드 109
 idracadm 177
 inet_aton 263
 information_schema 206
 initrd.img 179, 181
 innodb-doublewrite 125
 innodb-log-flush-at-trx-commit 125
 IOPS 106
 iOS 29
 IP 어드레스 대체하기 147
 IPMI 177

찾아보기

| | |
|------------------------------|---------------|
| ipmitool | 159 |
| ipvsadm | 79 |
| IRC | 283, 288, 291 |
| Iterator::GroupedRange | 274 |

J

| | |
|-------------------|------------|
| JavaScript | 28, 39, 57 |
| 지연 로드 | 39 |
| Job Queue | 226, 227 |
| JScript | 57 |
| JSON Schema | 220 |

K

| | |
|------------------|-----|
| kick start | 174 |
| k-means | 305 |
| Komainu | 290 |

L

| | |
|----------------------|---------------|
| Live Script | 57 |
| LOAD DATA | 110, 114, 120 |
| LVS | 79, 257 |
| LWP::UserAgent | 262 |

M

| | |
|------------------------|----------|
| Maatkit | 116 |
| Mahout | 297 |
| main() | 61 |
| manifest.json | 61 |
| MapReduce | 316 |
| mbgaclone | 175, 176 |
| mbgaclone의 내부 처리 | 176 |
| mbgaregister | 171 |
| MBR | 174 |
| Mcode | 11 |
| memcached | 243 |

| | |
|-----------------------------------|--------------|
| memcached-tool | 247 |
| messagepack | 254 |
| MessagePack | 254 |
| Message Queue | 226, 241 |
| MHA for MySQL | 156 |
| Ming | 20 |
| minify | 37 |
| mkfs.ext3 | 182 |
| mobaconda | 176 |
| Mobage::Memcached::Resolver | 245 |
| MobaSIF | 10 |
| Mock | 199 |
| mod_expires | 37 |
| mod_fastcgi | 85, 87, 94 |
| modprobe.conf | 183 |
| moval | 15 |
| mpstat | 118 |
| my_prove | 207 |
| MyCached | 131 |
| MyDNS | 79, 104, 256 |
| MySQL | 190, 298 |
| MySQL Cluster | 131 |
| MySQL slowlog | 298 |
| MySQL::Sandbox | 207 |
| mysqladmin extended-status | 117 |
| MyTAP | 207 |

N

| | |
|----------------------|-----|
| NAT | 77 |
| NDK | 57 |
| Net::DNS::Lite | 263 |
| Network | 58 |
| ngBuilder | 74 |
| ngCore | 57 |
| 게임의 기본 구조 | 64 |
| 다운로드 | 59 |
| 아키텍처 | 70 |
| ngGo | 74 |

| | |
|----------|-----|
| ngmoco) | 57 |
| ngServer | 74 |
| node.js | 62 |
| NoSQL | 130 |

O

| | |
|-------------|-----|
| Oauth | 218 |
| Objective-C | 57 |
| Online Game | 4 |
| OpenGL | 57 |
| OpenPML | 177 |
| OpenSearch | 224 |
| OpenSocial | 214 |
| overview 감시 | 186 |

P

| | |
|-------------------|--------|
| Parallel::Prefork | 234 |
| parse_dsn | 260 |
| partition | 203 |
| People API | 268 |
| Percona Toolkit | 116 |
| Physics2 | 58, 71 |
| Portable Contacts | 224 |
| posix_fadvise | 91 |
| Primitive | 66 |
| prioritized queue | 234 |
| ProtocolBuffer | 51 |
| Proxy Server | 242 |
| puppet | 175 |
| pxe | 176 |
| pxe 서버 | 180 |
| pxeos | 180 |

Q

| | |
|------|----------|
| Q4M | 228, 241 |
| Qudo | 227 |

| | |
|-------------|-----|
| queue_abort | 232 |
| queue_end | 231 |
| queue_wait | 230 |

R

| | |
|--------------------|---------|
| R 언어 | 187 |
| radi | 43 |
| RAID | 174 |
| Random Forest | 324 |
| Recommendation | 329 |
| replicate-do-table | 149 |
| Re-Shard | 134 |
| RESTful API | 214 |
| ROA | 214 |
| Ruby | 50, 291 |
| Ruby on Rails | 54 |

S

| | |
|-----------------------|---------------|
| SAS | 121 |
| SATA | 121 |
| Seconds_Behind_Master | 113 |
| Sencha Animator | 42 |
| seqdumper | 313 |
| SequenceFile | 307, 313 |
| Shard 간의 이동 | 137 |
| sharding | 133, 191, 196 |
| Shift-JIS | 10 |
| Shiplt | 290-291 |
| SHOW FULL PROCESSLIST | 116 |
| SHOW SLAVE STATUS | 107 |
| Slab Allocator | 246 |
| smokescreen | 47 |
| SMTP | 227 |
| Social Network Game | 4 |
| Softbank | 8 |
| SoftbankEncode | 11 |
| SQL 스레드 | 106, 123 |

찾아보기

| | |
|---------------------------|-----|
| SQL_CALC_FOUND_ROWS | 271 |
| SSD | 123 |
| Storable | 254 |
| Storage | 58 |
| Sub::Retry | 247 |
| SWF 런타임 | 46 |
| SWF 파일 | 44 |
| swfmill | 19 |
| system-config-netboot | 180 |
| system-config-netboot-cmd | 180 |

T

| | |
|-----------------------|---------------|
| temporary table | 271 |
| Test::Fixture::DBI | 199, 200, 207 |
| Test::mysql | 199 |
| Text | 66 |
| TextToVectorConverter | 312 |
| TheSchwartz | 227 |
| Too many connections | 119 |

U

| | |
|---------------|----------|
| UDP | 257 |
| UI | 31 |
| unify | 37 |
| Unity | 57, 73 |
| unix 도메인 소켓 | 252 |
| Unreal Engine | 57, 73 |
| URI | 214 |
| URI Template | 215, 223 |
| User-Agent | 14 |
| UTF-8 | 10 |
| UX | 31 |

V

| | |
|--------|-----|
| vmstat | 118 |
|--------|-----|

W

| | |
|--------|----|
| Webkit | 28 |
|--------|----|

X

| | |
|------|-----|
| xfst | 126 |
| XHR | 38 |
| XS | 11 |
| XSS | 27 |

Y

| | |
|----------------|----|
| YUI Compressor | 37 |
|----------------|----|

ㄱ

| | |
|-----------------|-----|
| 가동 상황 그래프 | 186 |
| 게임 서버 | 51 |
| 게임 엔진 | 57 |
| Mobage 게임 엔진 전개 | 74 |
| ngCore | 57 |
| ngCore 이외 | 73 |
| 계산식 방식 | 134 |
| 고정 자산의 관리 | 162 |
| 괴도 로얄 | 8 |
| 글로벌 트랜잭션 ID | 124 |

ㄴ

| | |
|----------|---|
| 네트워크 인프라 | 7 |
|----------|---|

ㄷ

| | |
|-------------|-----|
| 단말기 인증 | 13 |
| 데이터 마이닝 | 296 |
| 데이터베이스 | 7 |
| 디스크 I/O 바운드 | 130 |
| 디스크 I/O 양 | 118 |

ㄹ

런타임..... 44
 렌더링..... 65
 로그 모니터링 282
 로드 밸런서 77
 로딩 인디케이터 39
 리디렉션..... 27
 횟수 제한 27
 리스트 분할 191
 릴레이 로그 125
 링크..... 219

ㅁ

마스터..... 100, 140
 마스터 분할 133
 마스터의 이동 방법 141
 매니페스트..... 61
 매핑 테이블 방식 136
 메모리..... 66
 무비 클립 18
 문자 인코딩 10

ㅂ

바이너리 로그 125
 범위 분할 191
 베이킹..... 59, 62
 벤치 마크 73
 변환 도구 45
 보안..... 27
 복제..... 99, 101
 복제의 활용..... 101
 복제 지연..... 104, 120
 부하 경감 84
 비 동기화 82
 비상태성(Stateless) 217
 비집약형 모델(Disaggregated Model) ... 58

ㅅ

상태 모니터링 188
 서버..... 172
 셋업 173
 정보 관리 161, 164
 집약 127
 소셜 API..... 73
 소셜 게임 2
 소프트 클러스터링 299
 수동 페일오버 159
 수직 분할 191
 수평 분할 191
 스마트폰..... 28, 48
 스텔 113
 스플릿 브레인 157
 슬레이브..... 102
 슬로우 쿼리 로그 114
 시리얼라이저..... 253
 시스템 아키텍처 7

ㅇ

아웃 바운드 통신..... 78
 안드로이드..... 29
 애니메이션..... 41
 애플리케이션 방식 49
 장점과 단점 54
 애플리케이션 서버 6
 애플리케이션 튜닝 242
 어드레스 가능성 214
 업데이트 차단 144
 SET GLOBAL max_connections=1 146
 SET GLOBAL read_only=1 146
 사용자 삭제 146
 엔트리 포인트 64
 오버로드 POST 222
 오픈 소스 10
 운용..... 290

찾아보기

이모티콘..... 10
 이벤트 스케줄러 202, 210, 212
 이벤트 핸들링 69
 인스턴스..... 129
 인코딩..... 10
 인프라..... 76

ㄴ

자동 파일오버 154
 저장 프로시저 202
 접속성..... 219
 제작 툴 42
 집약형 모델(Aggregated Model) 58, 59

ㄷ

캐시..... 242
 캐주얼 게임 49
 컴퓨터 네트워크 4
 쿼리의 총량 추이 116
 클라이언트 사이드 6
 클러스터링 기법 79
 클릭 테이블 111

ㄹ

테스트 방법 199
 텍스처 아틀라스 67
 통일 인터페이스 214
 트리거..... 202

ㅍ

파일 시스템 캐시 90
 파일 캐시 90
 퍼스트 링크 26
 퍼스트 뷰 26
 퍼포먼스..... 34

파일오버..... 154
 프리페어드 스테이트먼트 203
 프리 페치 123
 플랫폼..... 2
 피쳐폰..... 8

ㅎ

하드 클러스터링 299
 하드웨어 감시 183
 하드웨어 키 32
 하이퍼링크..... 32
 해상도..... 67
 해시 분할 191, 193
 헬스 체크 184
 화면 크기 16