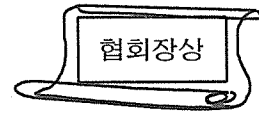


# 장려상



## News Client/Server Push System

### 1. S/W명 : News Client/Server Push System

### 2. 제작자 : 비트 컴퓨터 교육센터

경기도 성남시 수정구 신흥1동 6787

김종호, 이상윤, 황래기, 진병욱, 황윤성, 원종호

전화 : (0342)757-2519

### 3. S/W전체 요약 설명

사용자가 어떤 요청을 해야만 인터넷의 Content(정보)가 보여지는 종전의 방식과는 달리 서버는 클라이언트의 요청이 들어올 때까지 기다리지 않고, 자동적으로 클라이언트에게 전달 즉, Push를 해준다.

물론, 이런 일이 있기 전에 클라이언트쪽에서 미리 주제나 시작 등을 Setting 해 주어야만 한다. 또한 저희 시스템은 단순히 뉴스만을 주고 받는 것이 아니고 자동적으로 소프트웨어 분배(또는 배포, Deployment)라고 하는 중요한 기능도 제공한다. 즉, 소프트웨어를 일일이 구입해서 Upgrade를 할 필요없이 클라이언트는 서버에게 필요한 소프트웨어를 신청하면 서버가 즉시 클라이언트에게 푸시할 수 있는 기능을 제공한다. 그리고, 이에 따른 유통비나 인건비를 줄임으로써 상대적으로 소프트웨어의 가격을 절감시키는 효과를 기대할 수 있다.

본 프로그램은 Server와 Client로 나누어진다. 먼저 Server를 살펴본다.

Server의 메인프로그램은 Channel Test로 나머지는 넷스케이프상의 온라인 Pull 방식으로 구성이 된다. Client는 Tuner Test이며 이 Tuner Test는 다시 JFC(Swing)으로 만든 News Client 프로그램으로 정보를 볼 수 있다. Server쪽에서 새로운 Content(정보)가 있거나 새로 Update된다면 여러 방법으로 등록이 되어있는 Client에게 정보를 제공한다. 그러면 Client에서는 컴퓨터가 켜져있는 동안에는 새로운 정보가 왔다는 메시지가 화면에 뜨면서 사용자는 바로 Client에서 제공하는 News Client 프로그램을 작동시켜서 바로 시작버튼을 누르면 바로 새로운 정보를 볼 수가 있다. 사용자는 바로 News Client에 연결되어 있는 넷스케이프 버튼을 눌러 기존의 방식인 Pull방식으로 멋진 멀티미디어가 제공되는 웹 Content를 볼 수가 있다. 다른 일을 할 경우(컴퓨터 작업이 아닌 것) Screen Saver가 작동, 바로 새로운 정보를 제공받을 수도 있다. 사용자는 Server쪽으로 자기가 찾고자 하는 정보를 대신 찾아달라고 할 수도 있다. 그러면 Server쪽에서는 다시 정보를 찾아 다시 보내어준다. 그동안 사용자는 다른 일을 할 수가 있다.

#### 4. 개발단계별 기간 및 투입 공수

1개월 : 주 프로그램 작성

2개월 : 주 프로그램, Client/Server 프로그램 작성

3개월 : 스크린 세이버 등 GUI, Debug

#### 5. 사용 또는 개발언어

JAVA 1.1.4(JDK), JFC(SWING-0.3), Visual Basic 5.0

#### 6. 사용 시스템

Windows NT 4.0 Server

Win95(Client)

#### 7. 직접효과

시스템은 단순히 뉴스만을 주고 받는 것이 아니고 자동적으로 소프트웨어 분배(또는 배포, Deployment)라고 하는 중요한 기능도 제공한다.

## 8. 간접효과

소프트웨어를 일일을 구입해서 Upgrade를 할 필요없이 클라이언트는 서버에게 필요한 소프트웨어를 신청하면 서버가 즉시 클라이언트에게 푸시할 수 있는 기능을 제공한다. 이에 다른 유통비나 인건비를 줄임으로써 상대적으로 소프트웨어의 가격을 절감시키는 효과도 기대할 수 있다.

## 9. 기 타

- (1) 웹 서버/클라이언트 기술 : 뉴스/정보의 대부분이 현재는 HTML로 표현된다는 것을 감안한다면 웹 서버/클라이언트 기술은 가장 기본적인 기술이다.
- (2) 광고를 위한 logging/Auditing/Rating 기술 : 실제로 이러한 푸쉬 제품을 가지고 대규모의 서비스를 하기 위해서는 광고가 필연적이다. 물론 Castanet과 같이 인트라넷에서의 소프트웨어 배분을 위한 제품이라면 광고와 같은 것은 필요없지만 말이다. 만약 광고를 통한 수익을 생각한다면 광고를 위한 통계를 기록/분석하기 위한 기술들도 필요하다는 것을 잊지말아야 한다. 우선 광고에 대한 여러가지 통계치를 뽑기 위한 logging 기술이 필요하다. 그리고 이를 이용하여 자세하게 사용자의 행동 양식, 사용자의 스테레오타입, 광고의 효과 등의 여러 가지 요소들을 분석하는 Auditing 기술이 다음으로 필요하다. 마지막으로 각 콘텐츠에 등급을 매겨서 적절하게 콘텐츠가 보여질 수 있도록 하는 Rating 기술의 필요하다.
- (3) 정보 매체(Informative Media)기술 : Point Cast의 스마트스크린과 Back Web의 Infopak과 같은 것들은 푸쉬 제품에서 전달된 뉴스/정보를 어떻게 가공하여 효과적으로 정보를 전달하면서 낮은 네트워크 밴드폭에서도 운영될 수 있도록 할 것인지를 고려하여 만들어진 정보 매체로 볼 수 있다. 이러한 정보 매체의 디자인과 구현 또는 푸쉬 제품을 이루는 기본적인 기술이다. 이러한 기본적인 기술들에 앞서서, 여러 푸쉬 제품의 자신들만의 특화된 장점과 분야를 가지고 있는 것을 보았듯이, 푸쉬 제품을 만들기 위해서는 우선 자신들의 목적과 특화된 기술을 확실하게 정해야만 한다. 그리고 이를 단시일 내에 개발하여 빠른 기술 변화에 대응할 수 있어야 한다.