

JEUS 서버 설정 가이드

DRAFT



Copyright © 2008 TmaxSoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

Copyright Notice

Copyright © 2008 TmaxSoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

TmaxSoft Co., Ltd.

Document Info

Document Name: JEUS 서버 설정 가이드

Document Date: 2008-08-01

Manual Release Version: 1.0

DRAFT

차례

JEUS 서버 설정 가이드	1
1 기본설정	1
1.1 로컬 JEUS 서버	1
1.2 리모트 JEUS 서버	8
1.3 프로젝트의 디플로이 / 언디플로이	16
A Document History	23

DRAFT

그림 목록

1	서버 선택	1
2	서버 유형 선택	2
3	서버 Runtime 설정	3
4	EUS 서버 설정	4
5	서버 생성 확인	4
6	서버 개요	5
7	서버 개요	6
8	서버 Environment	6
9	서버 삭제	7
10	서버 기동	7
11	콘솔 뷰를 통한 서버 부트 확인	7
12	JEUS 웹 관리자	8
13	hosts 파일	9
14	< JEUS_HOME/bin/jeus.bat >	10
15	< JEUS_HOME/bin/jeus.properties.bat >	11
16	JEUSMain.xml	11
17	서버 생성 마법사 실행	12
18	서버 선택	12
19	JEUS Home 디렉토리 설정	13
20	리모트 JEUS 서버 환경 설정	14
21	서버 생성 확인	14
22	서버 개요	15
23	서버 삭제	15
24	JEUS 리모트 서버 연동	16
25	서버 부트	16
26	프로젝트 추가 및 제거	17
27	프로젝트 선택	17
28	콘솔 뷰	18
29	프로젝트 제거	19
30	리모트 서버 연결	19
31	프로젝트 추가 및 제거	20
32	Connection Exception	21

표 목 록

1	리모트 서버의 디플로이 정책	21
---	-----------------------	----

DRAFT

JEUS 서버 설정 가이드

1. 기본설정

1.1. 로컬 JEUS 서버

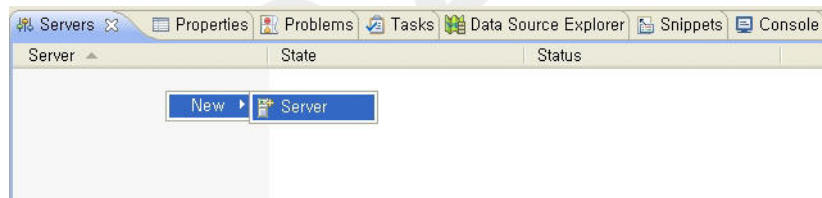
1.1.1. JEUS 서버 생성

프로웨이브 스튜디오에서 로컬 혹은 리모트에 설치된 JEUS를 연동하여 사용하기 위해서는 이들 서버에 대한 설정 하고 Target 서버로 지정해 주어야 한다. 여기서는 먼저 사용자 로컬에 설치된 JEUS 서버를 설정해 보도록 한다.

- 서버 생성 마법사 실행

프로웨이브 스튜디오를 실행하여 다음과 같이 서버 뷰를 선택하고 오른쪽 마우스 버튼을 누르면 나타나는 컨텍스트 메뉴에서 새로 작성 -> 서버를 선택한다.

그림 1. 서버 선택

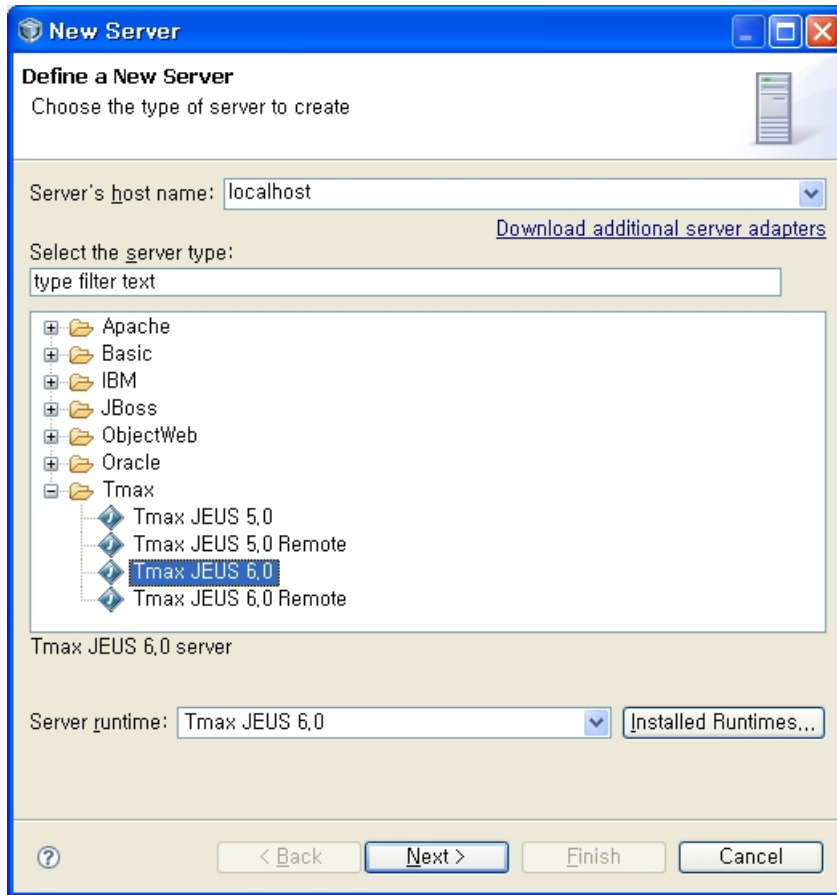


- JEUS 서버 선택

서버를 설정할 수 있는 서버 생성 마법사가 실행되면 각 항목을 다음과 같이 설정해 준 후 다음을 선택한다.

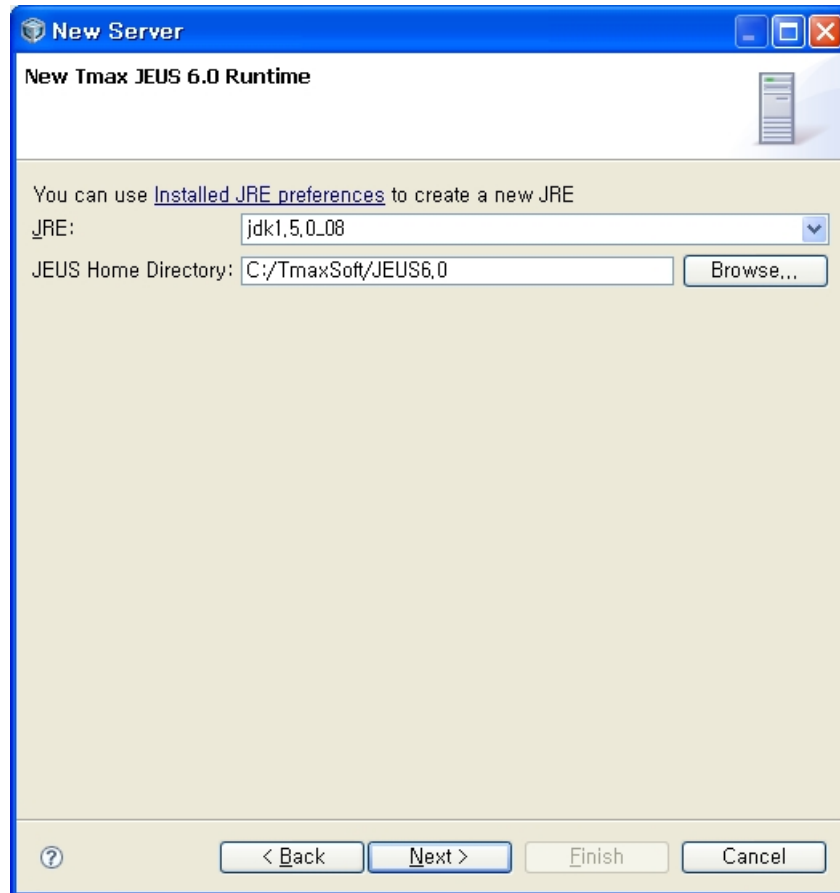
1. 서버 호스트 이름 항목에서 'localhost'를 선택해 준다.
2. 서버 유형 선택 화면에서 Tmax의 사용하고자 하는 JEUS를 선택해 준다.(Tmax JEUS5.0 혹은 Tmax JEUS 6.0)

그림 2. 서버 유형 선택



- JEUS Home 디렉토리 설정
JEUS Home 디렉토리를 설정한다.

그림 3. 서버 Runtime 설정



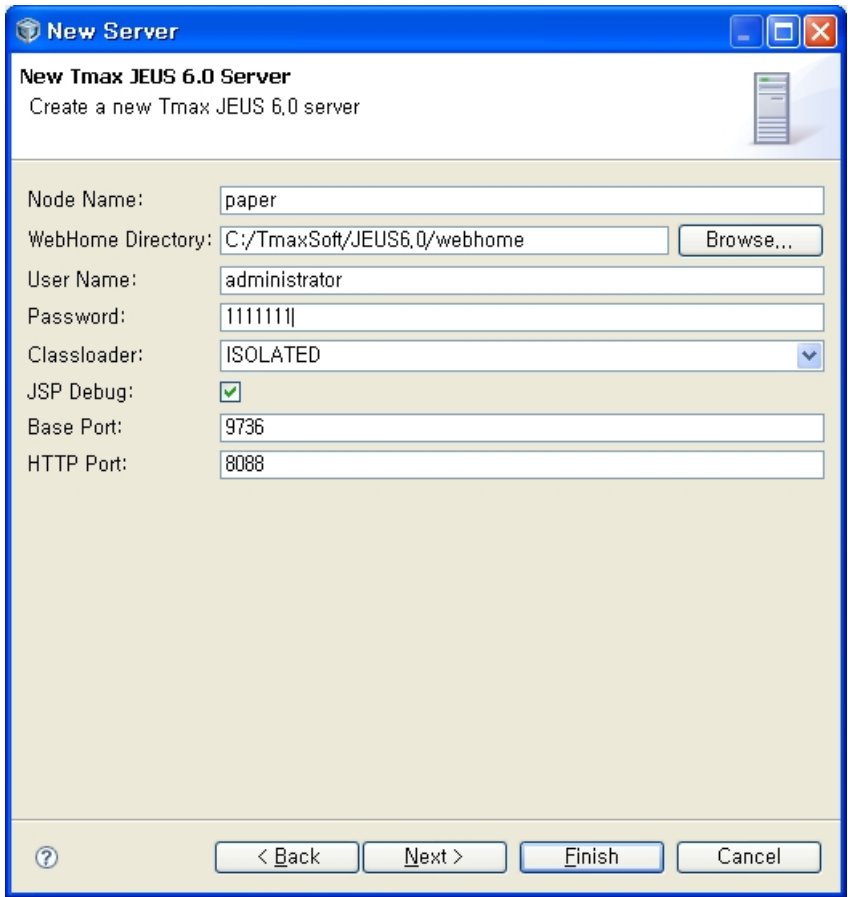
• JEUS 환경 설정

다음 단계에서는 프로웨이브 스튜디오와 JEUS를 연동하기 위해 필요한 JEUS 환경을 설정해 준다. 각 항목에 대한 세부 설명은 다음과 같다.

1. Node Name: JEUS를 사용하는 시스템의 호스트 이름이다
2. WebHome Directory: JEUS의 Webhome을 설정해준다.
3. User Name: JEUS 관리자의 ID이다. (기본값은 administrator로 지정 된다.)
4. Password: 설정된 JEUS 관리자 ID의 암호이다.
5. Classloader: JEUS의 class loading mode로 isolated mode와 shared mode가 있다.
 - a. [참고] isolated mode: 한 application 의 classloader가 다른 application 의 classloader에게 class를 요청하지 않고 서로 class를 공유하지 않는 방식.
 - b. shared mode: 하나의 application이 다른 application의 classloader를 공유하는 방식 [자세한 사항은 JEUS Server 안내서 참조]
6. JSP Debug: JSP debugging을 위한 설정으로 JSP debugging을 하고자 하는 경우 체크해 준다.

- 7. Base Port: JEUS의 Base Port를 설정한다. 이 때 Base Port의 값은 JEUS_HOME/config/vhost.xml에 정의된 Nodename:port의 port값과 일치해야 한다. vhost.xml이 정의되어 있지 않은 경우 default:9736을 사용하도록 한다.
- 8. HTTP Port: JEUS의 HTTP Port를 설정한다. HTTP Port 값은 JEUS_HOME/config/Node_Name/Node_Name_servlet_engine1/WEBMain.xml에 정의되어 있다.

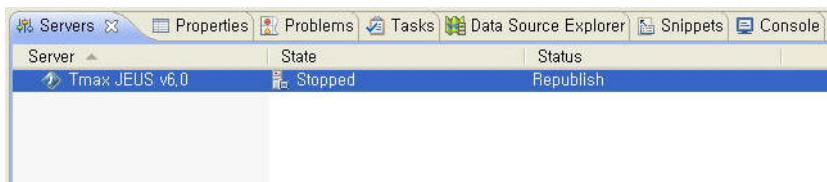
그림 4. EUS 서버 설정



• JEUS 서버 추가 확인

각 항목에 알맞은 값을 설정해 준 후, 완료 해주면 서버 뷰에 다음과 같이 설정해 준 서버가 추가되어 나타남을 확인할 수 있다.

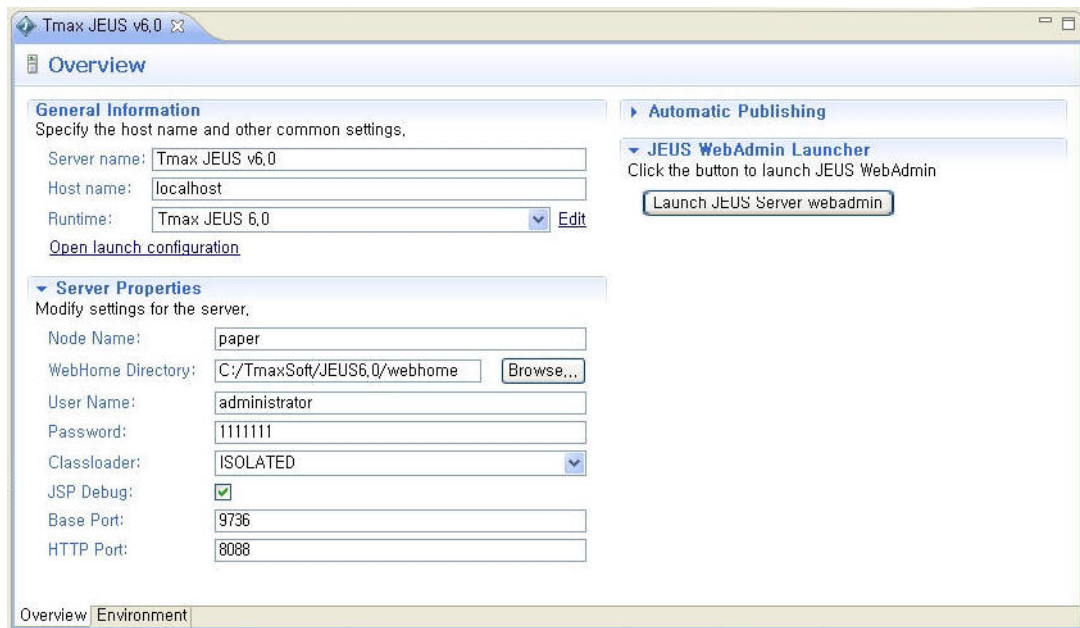
그림 5. 서버 생성 확인



1.1.2. JEUS 서버 수정

서버를 더블 클릭하면 다음과 같이 서버의 상세 사항 및 설정을 수정할 수 있는 서버 개요 편집기가 열린다. JEUS 서버가 다운된 상태에서 JEUS에 대한 추가 설정 및 수정이 가능하며, 일단 서버가 부트 되면 비활성화 상태가 되어 수정이 불가능하다. 서버 개요 편집기는 다음과 같이 Overview와 Environment 탭으로 구성되어 있다.

그림 6. 서버 개요

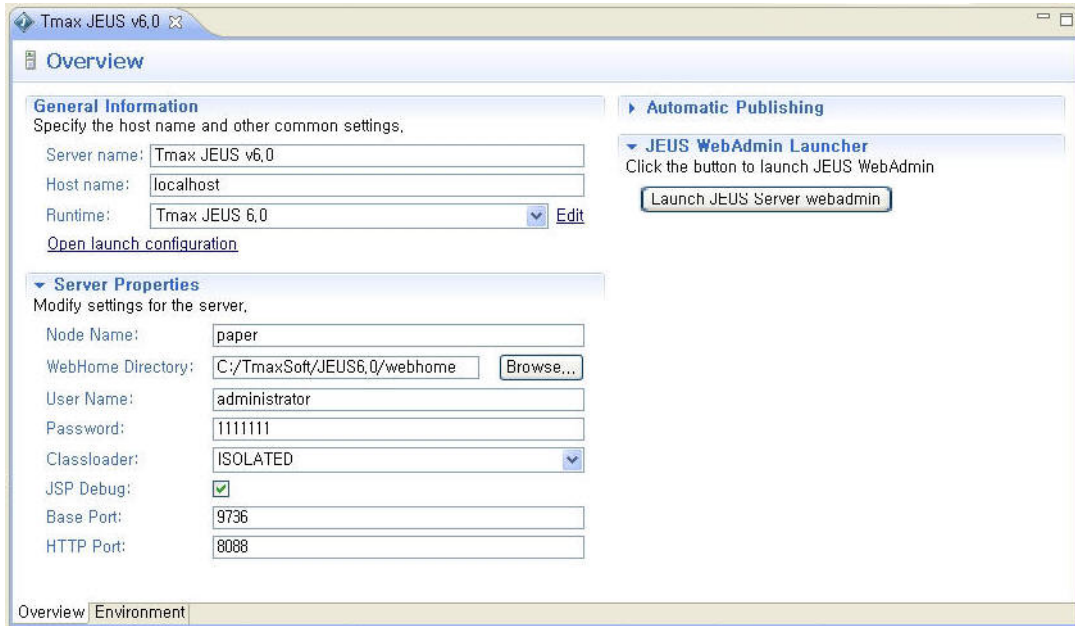


- 개요 탭

[개요] 탭에서는 JEUS Home 디렉토리 및 JEUS 설정에 대한 전반적인 사항을 수정할 수 있다.

JEUS WebAdmin Launcher 항목의 “Launch JEUS Server webadmin” 버튼은 JEUS 웹 기반 관리 툴인 웹 관리자를 이용할 수 있도록 링크되어 있다. JEUS가 부트되어 있는 상태에서 이 버튼을 누르면 바로 웹 관리자로 연결된다.

그림 7. 서버 개요

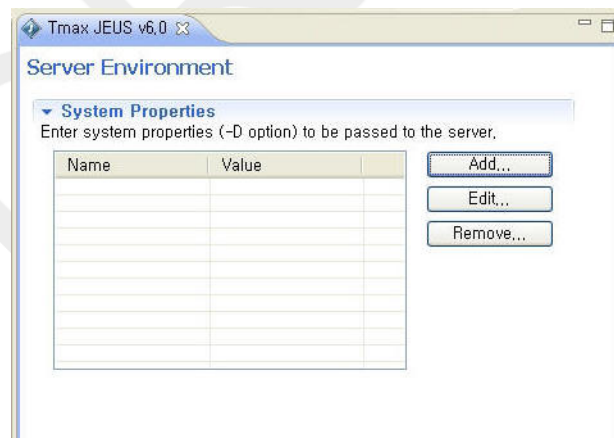


- Environment 탭

[Environment] 탭에서는 JEUS의 system properties를 추가해 줄 수 있다.

Add/ Edit/ Remove 버튼을 통해 VM Parameters를 추가, 편집, 삭제 하도록 되어 있으며 이를 통해 보다 손쉽게 JEUS에 대한 설정이 가능하다.

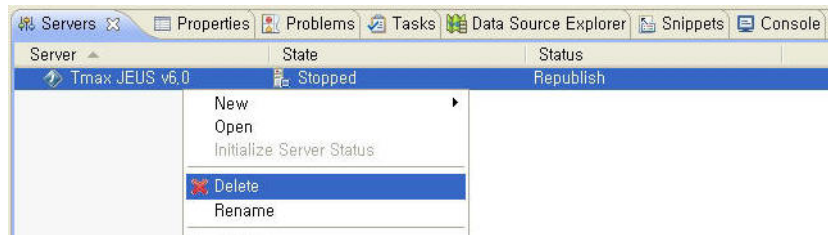
그림 8. 서버 Environment



1.1.3. JEUS 서버 삭제

등록된 서버는 해당 서버 목록의 컨텍스트 메뉴인 삭제 버튼을 통해 삭제 가능하다.

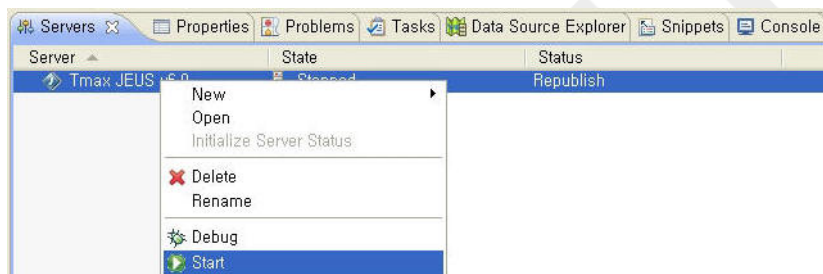
그림 9. 서버 삭제



1.1.4. JEUS 서버 부트 / 다운

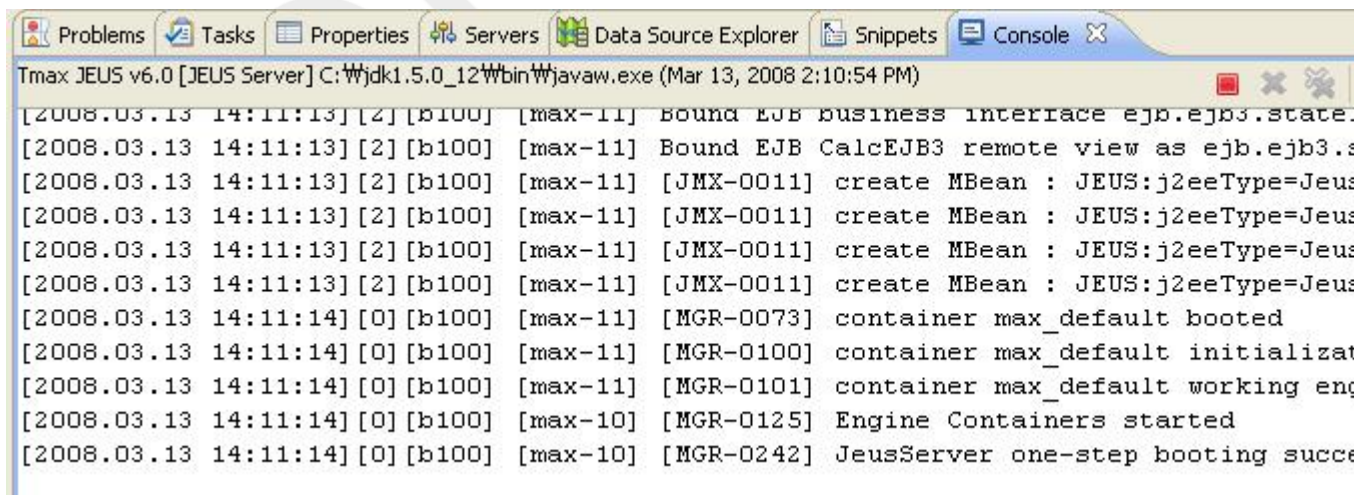
서버 뷰에 등록된 서버의 컨텍스트 메뉴를 통해 JEUS를 부트 / 다운할 수 있다. 부트 시에는 시작 버튼을, 다운 시에는 중지 버튼을 선택한다.

그림 10. 서버 기동



서버 부트 과정은 콘솔 뷰를 통해 확인할 수 있으며 부트가 완료되면 서버 뷰의 상태가 "Started"로 표시된다.

그림 11. 콘솔 뷰를 통한 서버 부트 확인

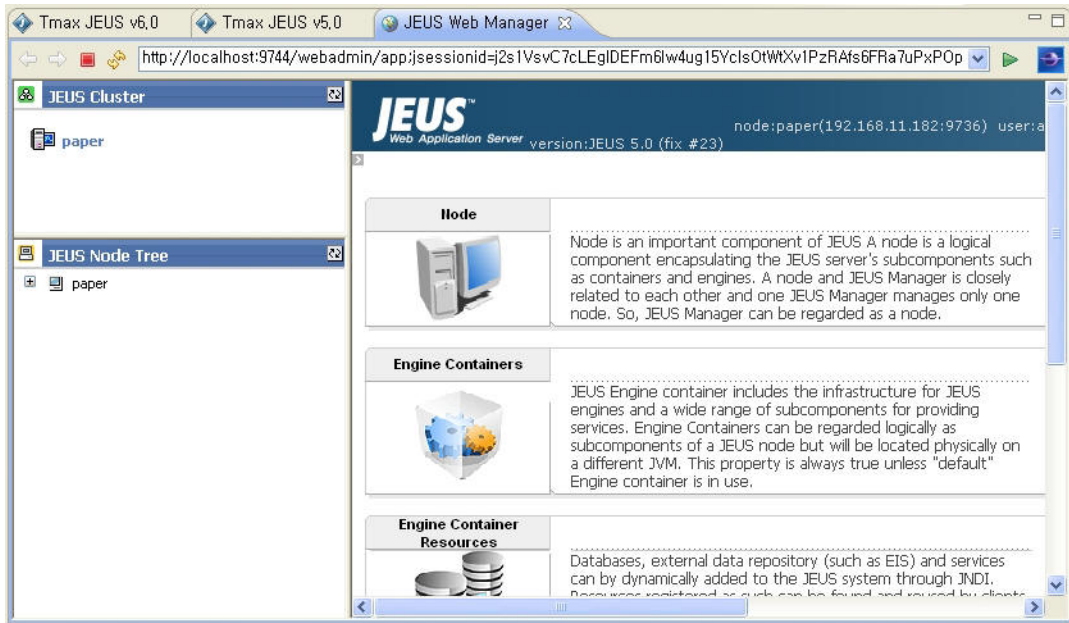


JEUS 서버를 다운 하고자 할 때에는 서버의 컨텍스트 메뉴 -> 중지 버튼을 선택하도록 한다. 서버 다운 과정 역시 콘솔 뷰를 통해 확인할 수 있으며 정상적으로 다운 되면 서버 뷰의 상태가 "Stopped"로 표시된다.

1.1.5. JEUS 웹 관리자

JEUS가 부트된 상태에서 서버 개요 -> 개요탭 "Launch JEUS Server webadmin" 메뉴를 통해 JEUS 웹 관리자를 사용할 수 있다. JEUS 웹 관리자는 JEUS의 전반적인 설정 및 관리, 어플리케이션 모듈들의 배치 및 관리를 웹 기반의 웹 관리자를 통해서 할 수 있도록 한 관리도구이다. (자세한 사항은 JEUS 웹 관리자 안내서 참조)

그림 12. JEUS 웹 관리자



웹 관리자가 정상적으로 보이지 않은 경우 F5를 눌러 새로 고침 해주도록 한다.

1.2. 리모트 JEUS 서버

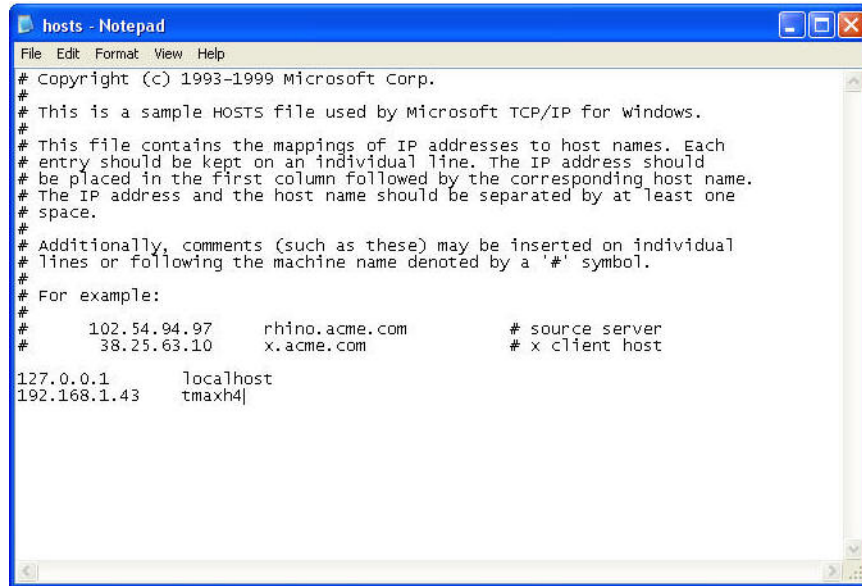
1.2.1. 리모트 서버 사용을 위한 설정 추가

리모트에 설치된 JEUS를 사용하기 위해서는 다음과 같은 추가 설정 사항이 필요하다.

- 사용자 PC 설정 추가 사항

리모트 JEUS 서버에 접속하기 위해서는 리모트 서버의 IP를, 리모트 JEUS 서버로 디플로이하기 위해서는 리모트 서버의 노드 이름을 사용자 PC가 알고 있어야 한다. 이를 위해 JEUS가 설치된 리모트 서버의 IP와 노드 이름을 아래와 같이 C:/windows/system32/drivers/etc/hosts 파일에 추가 한다.

그림 13. hosts 파일



• 리모트 JEUS 서버 설정 추가 사항

사용자 로컬에서 리모트에 설치된 JEUS 서버로 접속할 때는 “디버그” 모드로 동작하게 되므로 이를 위해서는 리모트 JEUS에 다음과 같은 추가 설정 사항이 필요하다.

1. JEUS 실행 스크립트: JEUS_HOME/bin/jeus.bat

JEUS_HOME/bin 폴더 밑에 위치한 JEUS 실행 스크립트 중의 하나인 “jeus.bat”를 열고 다음 두 가지 옵션을 추가해 주어야 하며, 각 옵션의 의미는 다음과 같다.

-Djeus.servlet.jsp.modern=true -> JSP Debugging을 위한 옵션으로 이 값이 “true”로 설정되어 있어야 정상적으로 Debugging이 이뤄진다.

-Djeus.classloading=ISOLATED -> JEUS ClassLoading mode 설정에 관한 옵션으로 shared mode 와 isolated mode 두 가지가 있으며, 미 설정 시 기본값은 “shared” 이다. 리모트 서버로 웹 서비스 생성 및 디플로이하고자 하는 사용자는 반드시 이 값을 “isolated”로 지정해 주어야 한다.

다음은 실제 “jeus.bat”에 해당 옵션을 추가해 준 것으로 하이라이트 처리된 부분과 같이 옵션을 추가해 주도록 한다.

그림 14. < JEUS_HOME/bin/jeus.bat >

```

BOOT_PARAMETER=%*

if [ ! -z "%USERNAME%" ]
then
  ...BOOT_PARAMETER="-xml -U%USERNAME% -P%PASSWORD%"
fi

echo %JAVA_HOME%\bin\java %VM_OPTION% %SESSION_MEM% \
  ...-Xbootclasspath/p:%JEUS_HOME%\lib\system\extension.jar \
  ...-classpath %JEUS_HOME%\lib\system\bootstrap.jar \
  ...-Dsun.rmi.dgc.client.gcInterval=3600000 \
  ...-Dsun.rmi.dgc.server.gcInterval=3600000 \
  ...-Djava.library.path=%LD_LIBRARY_PATH% \
  ...-Djava.naming.factory.initial=jeus.jndi.JNSContextFactory \
  ...-Djava.naming.factory.url.pkgs=jeus.jndi.jns.url \
  ...-Djava.net.preferIPv4Stack=true \
  ...-Djava.util.logging.config.file=%JEUS_HOME%\bin\logging.properties \
  ...-Djeus.home=%JEUS_HOME% \
  ...-Djeus.baseport=%JEUS_BASEPORT% \
  ...-Djeus.jvm.version=%VM_TYPE% \
  ...-Djeus.tm.checkReg=true \
  ...-Djeus.servlet.jsp.modern=true \
  ...-Djeus.tool.webadmin.locale.language=%JEUS_LANG% \
  ...-Djeus.session.version=%SESSION_VERSION% \
  ...-Djeus.management.simple.log=true \
  ...-Djeus.properties.replicate=jeus,sun.rmi,java.util,java.net \
  ...%JAVA_ARGS% \
  ...jeus.server.JeusBootstrapper %BOOT_PARAMETER}

%JAVA_HOME%\bin\java %VM_OPTION% %SESSION_MEM% \
  ...-Xbootclasspath/p:%JEUS_HOME%\lib\system\extension.jar \
  ...-Djava.library.path=%LD_LIBRARY_PATH% \
  ...-classpath %JEUS_HOME%\lib\system\bootstrap.jar \
  ...-Dsun.rmi.dgc.client.gcInterval=3600000 \
  ...-Dsun.rmi.dgc.server.gcInterval=3600000 \
  ...-Djava.naming.factory.initial=jeus.jndi.JNSContextFactory \
  ...-Djava.naming.factory.url.pkgs=jeus.jndi.jns.url \
  ...-Djava.net.preferIPv4Stack=true \
  ...-Djava.util.logging.config.file=%JEUS_HOME%\bin\logging.properties \
  ...-Djeus.home=%JEUS_HOME% \
  ...-Djeus.baseport=%JEUS_BASEPORT% \
  ...-Djeus.jvm.version=%VM_TYPE% \
  ...-Djeus.tm.checkReg=true \
  ...-Djeus.servlet.jsp.modern=true \
  ...-Djeus.classloading=ISOLATED \
  ...-Djeus.tool.webadmin.locale.language=%JEUS_LANG% \
  ...-Djeus.session.version=%SESSION_VERSION% \
  ...-Djeus.management.simple.log=true \
  ...-Djeus.properties.replicate=jeus,sun.rmi,java.util,java.net \
  ...%JAVA_ARGS% \
  ...jeus.server.JeusBootstrapper %BOOT_PARAMETER}

```

2. JEUS 실행 스크립트: JEUS_HOME/bin/jeus.properties.bat

JEUS_HOME/bin/jeus.properties.bat를 열고 다음과 같이 VM_OPTION을 추가해 준다.

VM_OPTION="-Xdebug -Xrunjdpw:transport=dt_socket,server=y,suspend=n,address=12345"

Address값을 12345 로 설정한 경우 12345 Port를 이용 해서 프로웨이브 스튜디오에서 리모트 JEUS 서버로 접속할 수 있음을 의미하며, 이 포트는 JEUS에서 사용하지 않는 포트 중 임의로 설정할 수 있다.

그림 15. < JEUS_HOME/bin/jeus.properties.bat >

```
#
# If VM_TYPE is not set, determine it.
#
if [ -z "$VM_TYPE" ]
then
  case $JAVA_VENDOR in
    Sun)
      VM_TYPE=hotspot
      VM_OPTION=-server
      VM_OPTION="-Xdebug -Xrunjdpw:transport=dt_socket,server=y,suspend=n,address=12345"
      ;;
    HP)
      VM_TYPE=hotspot
      VM_OPTION=-server
      ;;
    IBM)
      VM_TYPE=old
      VM_OPTION=-Djeus.dispatcher.blocking=true
      ;;
    *)
      VM_TYPE=old
      VM_OPTION=
      ;;
  esac
fi
```

3. JEUS 컨테이너 이름 변경

리모트 서버의 JEUS_HOME/config/[NODE_NAME]/JEUSMain.xml에서 엔진 컨테이너 이름을 다음과 같이 default 로 변경 한다.

그림 16. JEUSMain.xml

```
<engine-container>
  <name>default</name>
  <command-option>-Xms256m -Xmx512m</command-option>
  <sequential-start>true</sequential-start>
  <engine-command>
```

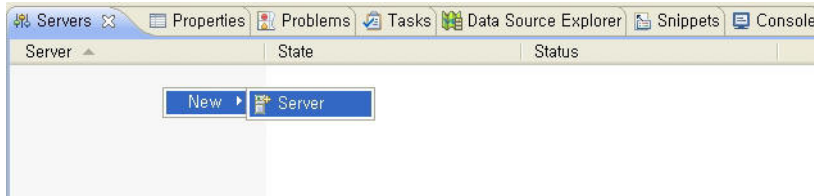
1.2.2. 리모트 JEUS 서버 생성

위와 같이 리모트에 설치된 JEUS에 대한 설정 추가가 정상적으로 이뤄졌다면 프로웨이브 스튜디오에서 리모트 서버를 타겟 서버로 지정하여 사용할 수 있다.

- 서버 생성 마법사 실행

프로웨이브 스튜디오를 실행하여 다음과 같이 서버 뷰를 선택하고 오른쪽 마우스 버튼을 누르면 나타나는 컨텍스트 메뉴에서 새로 작성 -> 서버를 선택한다.

그림 17. 서버 생성 마법사 실행

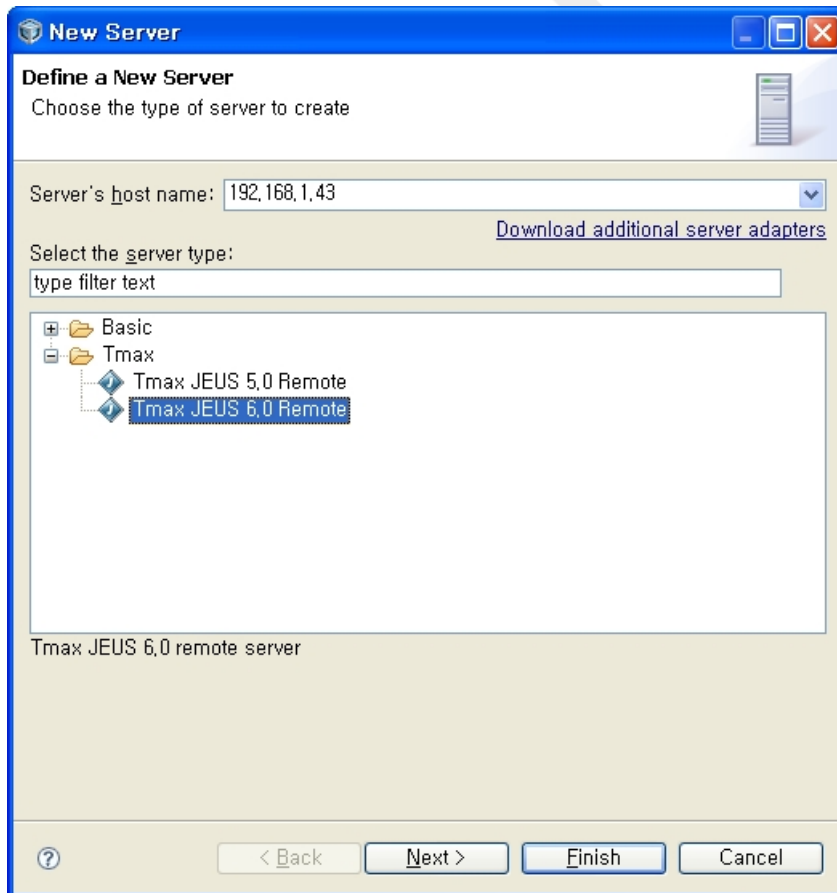


• JEUS 서버 선택

서버를 설정할 수 있는 서버 생성 마법사가 실행되면 각 항목을 다음과 같이 설정해 준 후 다음을 선택한다.

- 1. 서버 호스트 이름: 리모트 서버의 IP 주소를 입력한다.
- 2. 서버 유형: Tmax의 Tmax JEUS 6.0 Remote를 선택해 준다.

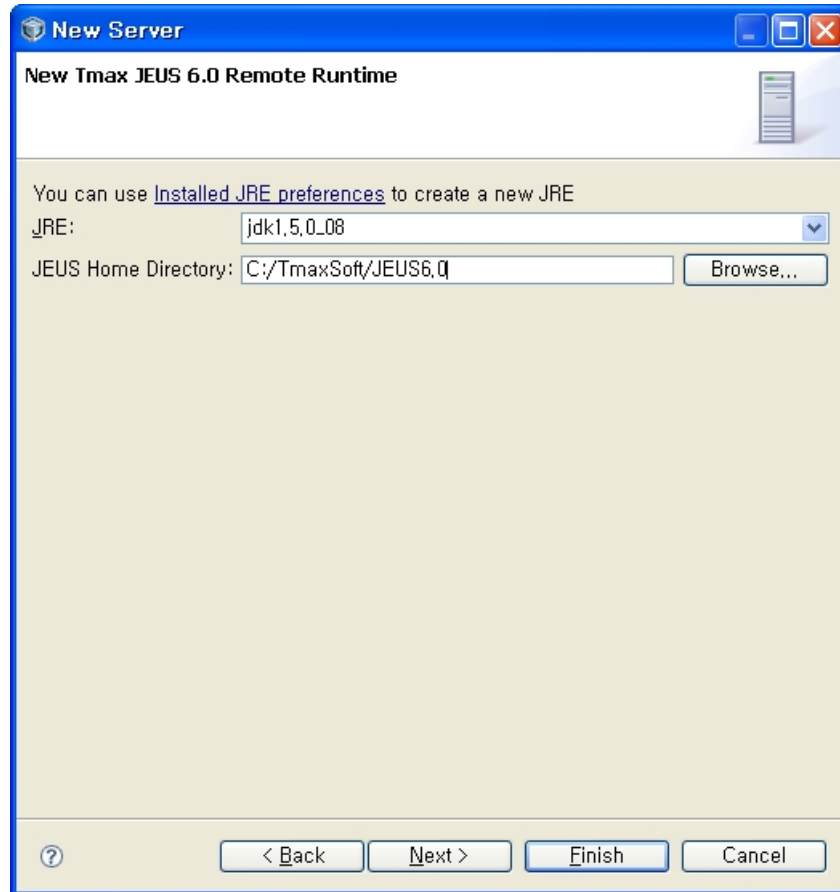
그림 18. 서버 선택



• JEUS Home 디렉토리 설정

JEUS Home 디렉토리를 설정한다. 이 때 JEUS Home은 리모트 서버의 JEUS와 일치하는 버전의 로컬 JEUS 서버를 선택해 주도록 한다.

그림 19. JEUS Home 디렉토리 설정



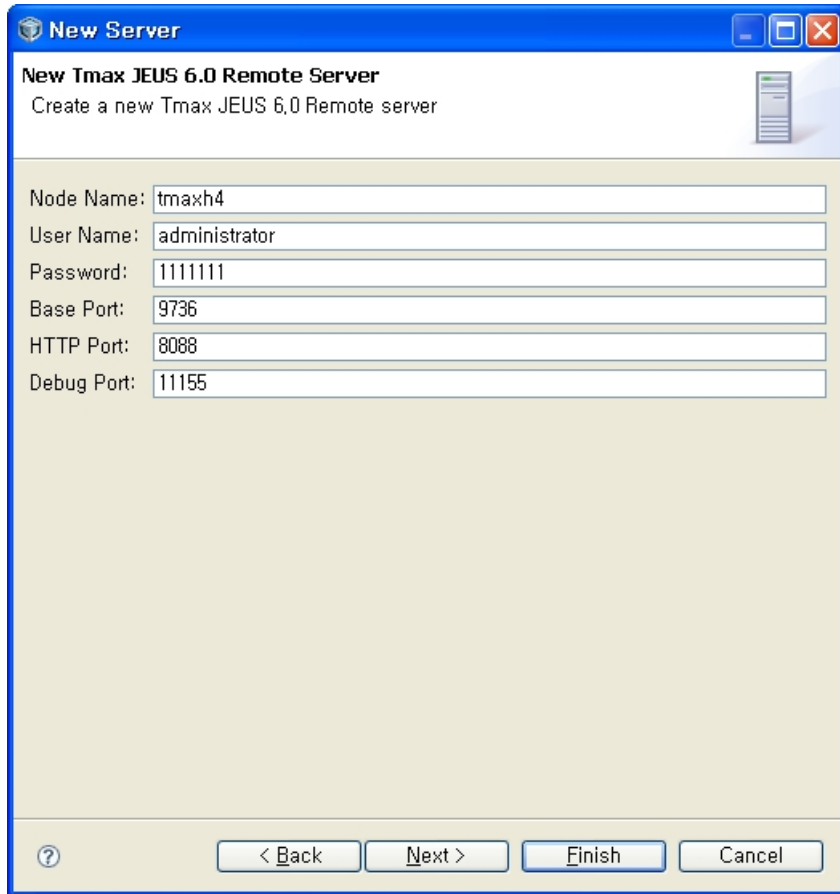
- JEUS 환경 설정

다음 Step에서는 프로웨이브 스튜디오와 리모트에 설치된 JEUS를 연동하기 위해 필요한 JEUS 환경을 설정해 준다. 각 항목에 대한 세부 설명은 다음과 같다.

1. Node Name: JEUS를 사용하는 시스템의 호스트 이름이다. 이 값은 사용자 로컬의 C:/windows/system32/drivers/etc/hosts 파일에 추가해준 Node Name과 일치해야 한다.
2. User Name: JEUS 관리자의 ID이다. (기본값은 administrator로 지정 된다.)
3. Password: 설정된 JEUS 관리자 ID의 암호이다.
4. Base Port: JEUS의 Base Port를 설정한다. 이 때 Base Port의 값은 JEUS_HOME/config/vhost.xml에 정의된 Nodename:port의 port값과 일치해야 한다. vhost.xml이 정의되어 있지 않은 경우 default:9736을 사용하도록 한다.
5. HTTP Port: JEUS의 HTTP Port를 설정한다. HTTP Port 값은 JEUS_HOME/config/Node_Name/Node_Name_servlet_engine1/WEBMain.xml에 정의되어 있다.

6. Debug Port: JEUS의 Debug Port를 설정한다. 이 때 Debug Port값은 리모트 JEUS Server의 JEUS_HOME/bin/jeus.properties.bat에 설정된 address 값과 일치해야 한다.

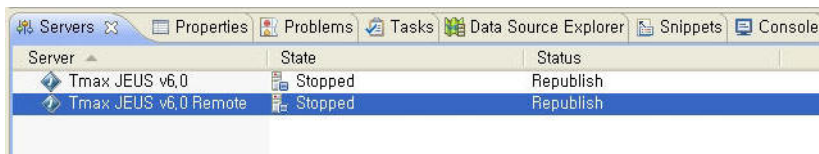
그림 20. 리모트 JEUS 서버 환경 설정



- JEUS 서버 추가 확인

위와 같이 설정해 준 후, 완료해주면 서버 뷰에 다음과 같이 설정해 준 리모트 제우스 서버가 추가되어 나타남을 확인할 수 있다.

그림 21. 서버 생성 확인

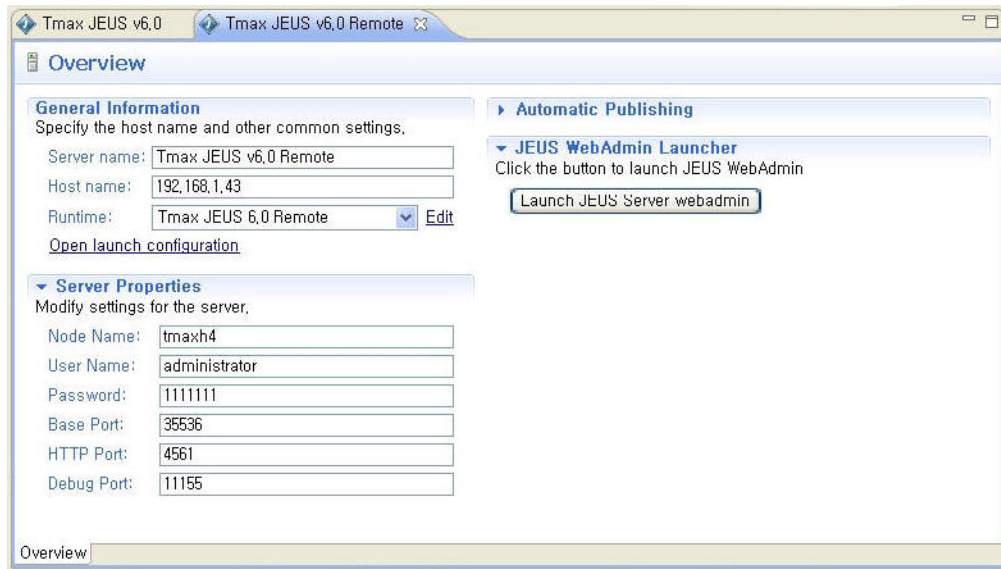


1.2.3. 리모트 JEUS 서버 수정

생성된 리모트 서버를 더블 클릭하면 다음과 같이 서버의 상세 사항 및 설정을 수정할 수 있는 서버 개요 창이 열린다. 리모트 JEUS 서버 가 다운된 상태에서 JEUS 에 대한 추가 설정 및 수정이 가능하며, 일단 서버가 부트되면 비활성화 상태가 되어 수정이 불가능하다.

리모트 서버의 서버 개요 편집기는 개요 단일 탭으로 구성되어 있으며 JEUS WebAdmin Luancher 항목의 “Launch JEUS Server webadmin” 버튼은 JEUS 웹 기반 관리 툴인 웹 관리자를 이용할 수 있도록 링크되어 있다. JEUS가 부트되어 있는 상태에서 이 버튼을 누르면 바로 웹 관리자로 연결된다.

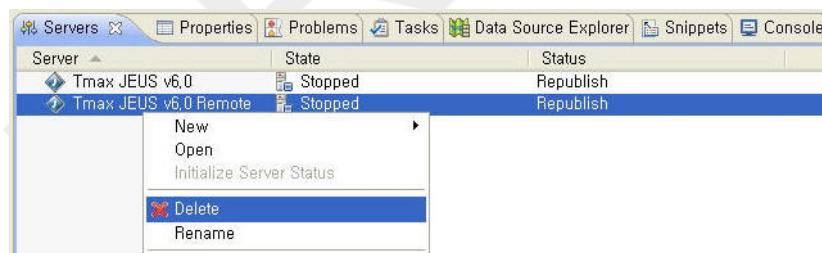
그림 22. 서버 개요



1.2.4. 리모트 JEUS 서버 삭제

등록된 서버는 해당 서버 목록의 컨텍스트 메뉴인 삭제 버튼을 통해 삭제 가능하다.

그림 23. 서버 삭제



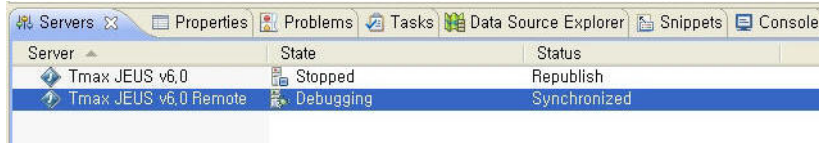
1.2.5. 리모트 JEUS 서버 연동

서버 뷰에 등록된 서버의 컨텍스트 메뉴를 통해 리모트 JEUS에 연결할 수 있다.

리모트 JEUS를 부트 한 후, 리모트 서버의 컨텍스트 메뉴 중 디버그를 선택한다. 기본적으로 사용자 로컬에서 리모트에 설치된 JEUS 서버로 접속할 때는 디버그 모드로 동작하게 되므로 디버그 메뉴를 통해 연결을 맺게 되는 것이다.

리모트에 설치된 JEUS와 정상적으로 연동되면 서버 뷰의 상태가 “디버깅”으로 표시된다. 리모트 JEUS 서버와의 연결을 끊고자 할 때는 서버의 컨텍스트 메뉴중 종료를 선택한다.

그림 24. JEUS 리모트 서버 연동



1.3. 프로젝트의 디플로이 / 언디플로이

프로웨이브 스튜디오에서 생성한 war, jar, ear 프로젝트는 타겟 서버로 설정된 JEUS로 디플로이 / 언디플로이 할 수 있다.

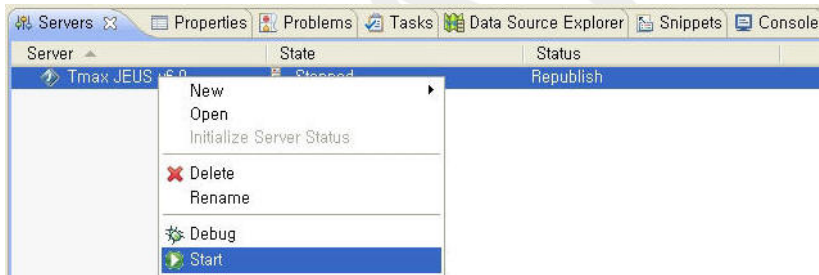
1.3.1. 로컬 JEUS 서버로의 디플로이

프로웨이브 스튜디오에서 다음과 같은 과정을 통해 로컬 JEUS 서버에 생성한 프로젝트를 디플로이 할 수 있다.

- JEUS 부트

서버 뷰에 등록된 서버의 컨텍스트 메뉴인 시작 버튼을 선택하여 JEUS를 부트 한다.

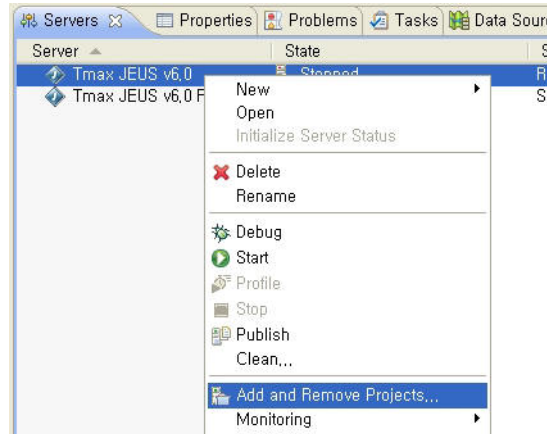
그림 25. 서버 부트



- 프로젝트 추가 및 삭제

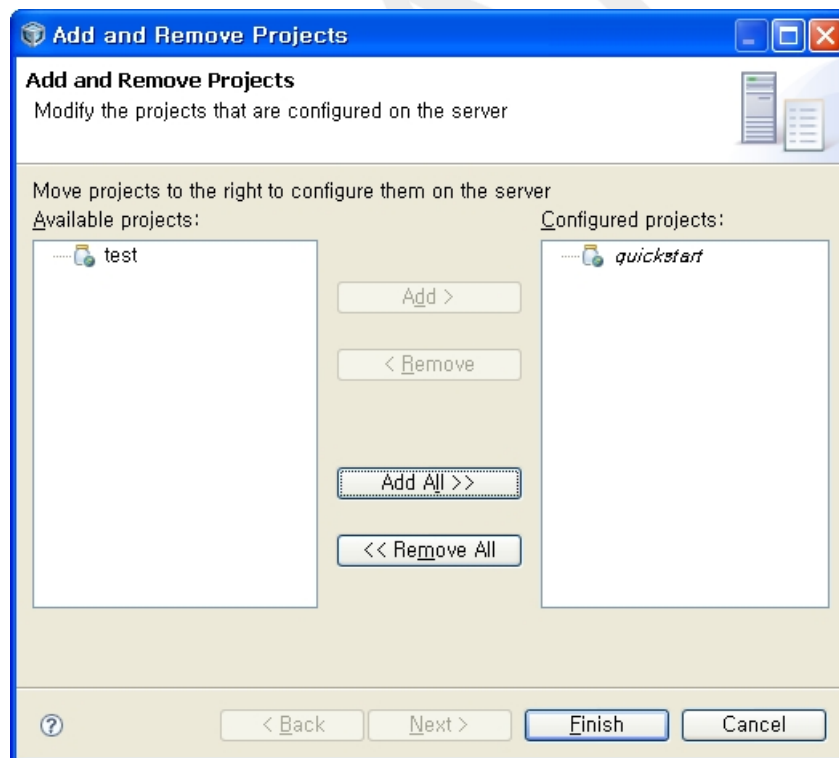
서버 부트가 완료 되면 서버 뷰에 등록된 서버의 컨텍스트 메뉴에서 [프로젝트 추가 및 제거] 메뉴를 선택한다.

그림 26. 프로젝트 추가 및 제거



프로젝트 추가 및 제거 메뉴를 선택하면 다음과 같은 마법사가 실행된다. 마법사의 왼쪽에는 현재 작업공간에 있는 프로젝트의 리스트가, 오른쪽에는 선택된 서버에 디플로이할 리스트가 표시된다. 디플로이 하고자 원하는 프로젝트를 선택하여 추가 버튼을 통해 구성된 프로젝트에 등록한 후 완료를 선택한다.

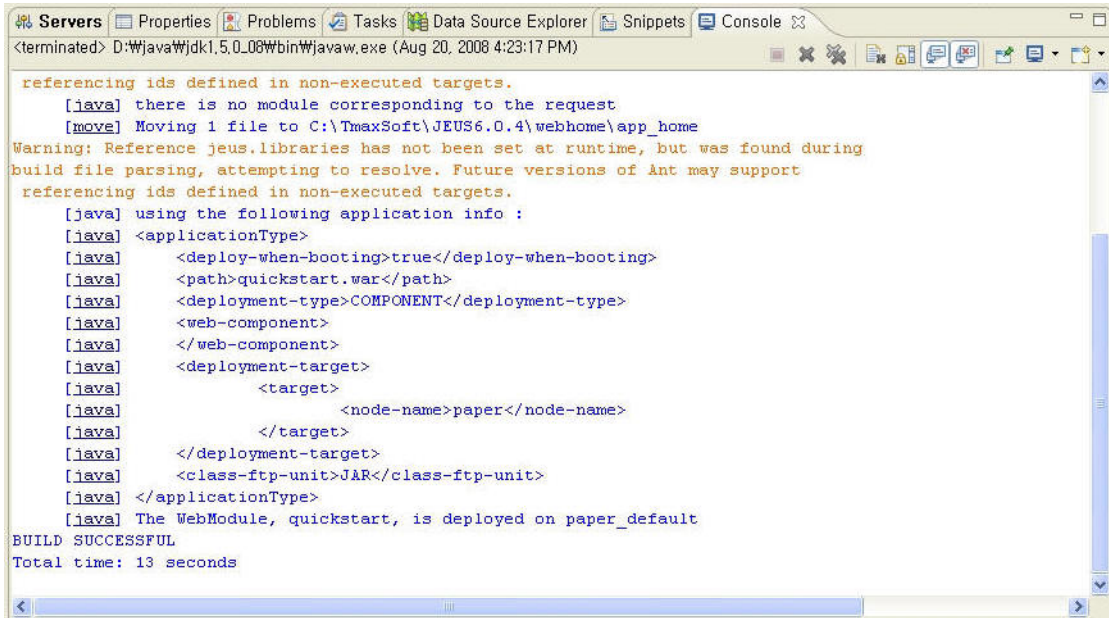
그림 27. 프로젝트 선택



- 프로젝트 디플로이 결과 확인

콘솔 뷰를 통해 프로젝트의 디플로이 과정을 확인 할 수 있으며, 또는 서버 개요를 열어서 “Launch JEUS Server webadmin” 버튼을 실행하여 JEUS 웹 관리자를 통해 프로젝트의 정상 디플로이를 확인 한다.

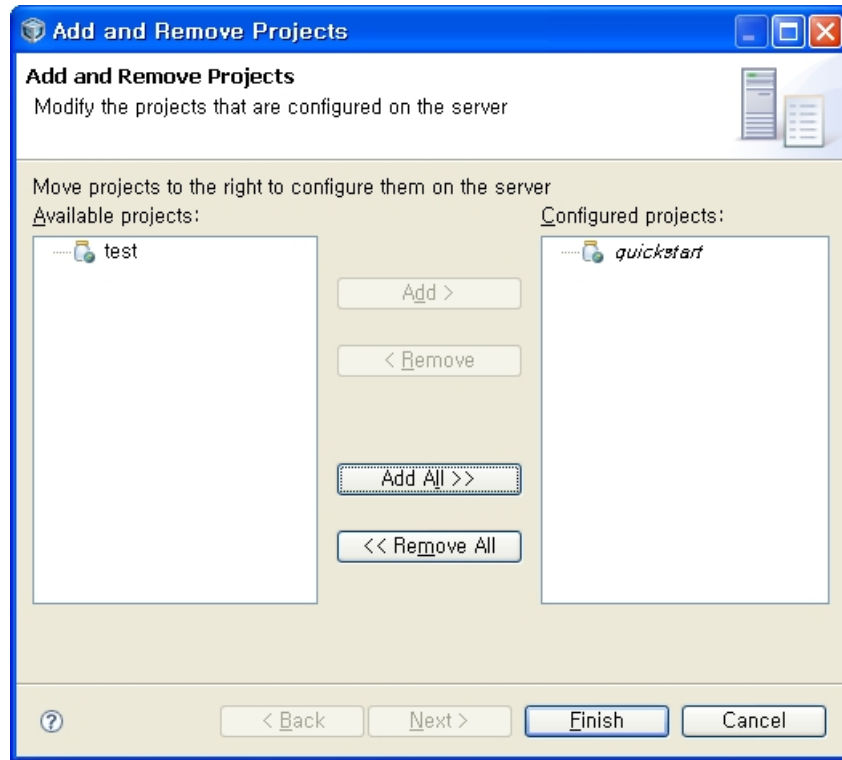
그림 28. 콘솔 뷰



1.3.2. 로컬 JEUS 서버에서 언디플로이

서버 뷰의 컨텍스트 메뉴 -> [프로젝트 추가 및 제거] 메뉴를 선택하여 제거를 선택해 구성된 프로젝트에서 프로젝트를 제거한 후 완료버튼을 선택한다.

그림 29. 프로젝트 제거



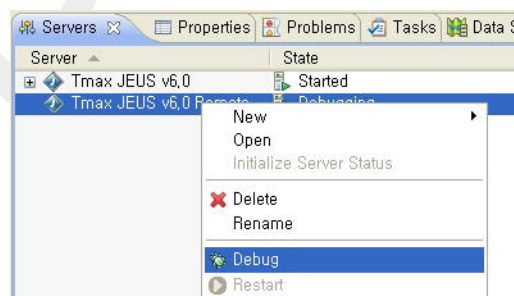
1.3.3. 리모트 JEUS 서버로의 디플로이

다음 과정을 통해 리모트 JEUS 서버에 생성한 프로젝트를 디플로이 할 수 있다.

- 리모트 JEUS 연결

서버 뷰에 등록된 리모트 JEUS 서버의 컨텍스트 메뉴인 디버그 버튼을 선택하여 리모트 JEUS에 접속한다. 이 때 리모트 JEUS 서버는 반드시 부트되어 있어야 한다.

그림 30. 리모트 서버 연결

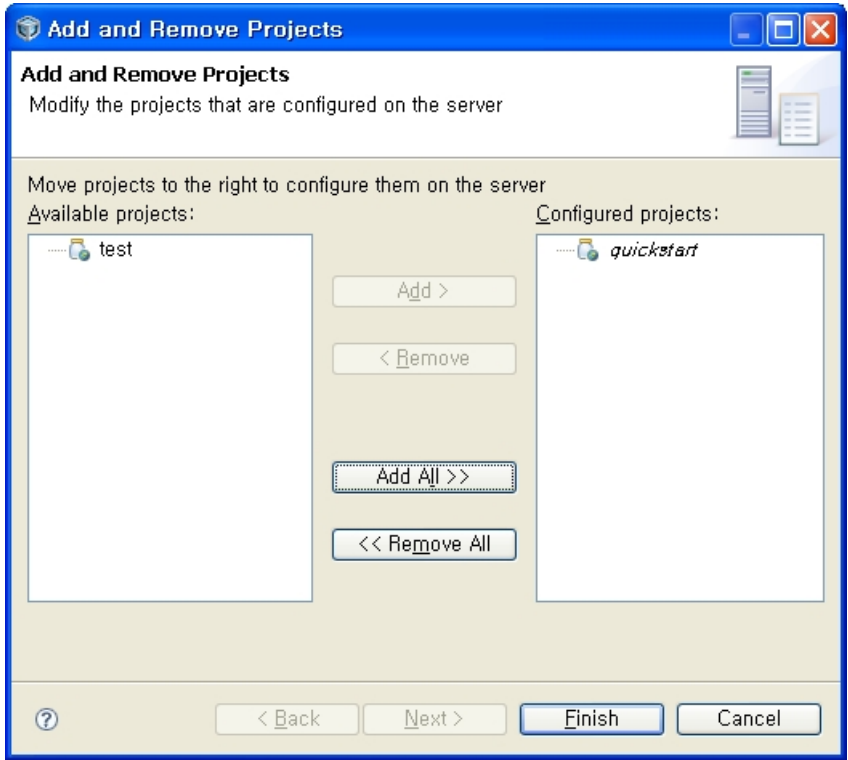


- 프로젝트 추가 및 제거

리모트의 JEUS 서버와 정상적으로 연동되면 서버 뷰에 등록된 리모트 JEUS 서버의 컨텍스트 메뉴에서 [프로젝트 추가 및 제거] 메뉴를 선택한다.

프로젝트 추가 및 제거 메뉴를 선택하면 다음과 같은 마법사가 실행된다. 마법사의 왼쪽에는 현재 작업공간에 있는 프로젝트의 리스트가, 오른쪽에는 선택된 서버에 디플로이할 리스트가 표시된다. 디플로이 하고자 원하는 프로젝트를 선택하여 추가 버튼을 통해 구성된 프로젝트에 등록한 후 완료를 선택한다.

그림 31. 프로젝트 추가 및 제거



- 프로젝트 디플로이 확인

콘솔 뷰를 통해 프로젝트의 디플로이 과정을 확인 할 수 있으며, 또는 리모트 서버의 서버 개요를 오픈하여 “Launch JEUS Server webadmin” 버튼을 실행하여 JEUS 웹 관리자를 통해 프로젝트의 정상 디플로이를 확인한다.

- 리모트 서버의 디플로이 정책

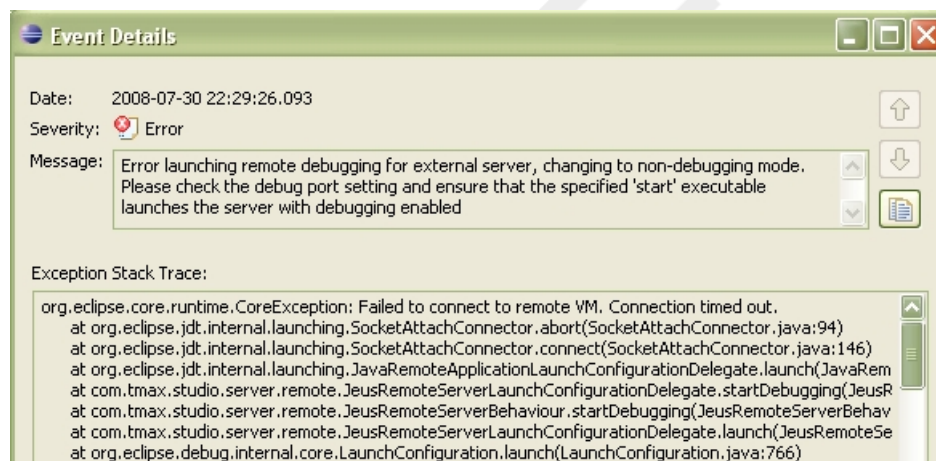
리모트 서버 는 디플로이 시 다음 표와 같은 정책을 따른다.

표 1. 리모트 서버의 디플로이 정책

Deployed	Modified	Action	
EJB / WEB	EAR		
O	O	Redeploy	Redeploy
O	X		
X	O	Deploy	
X	X		

[알려진 유의점] 연결이 만들어진 후에는 프로웨이브 스튜디오를 종료하기 전까지 유지된다. 따라서 서버를 멈추고 다시 접속을 시도하면 아래와 같은 에러 메시지를 보게 된다. 그러나 이는 서버와의 연결이 실패했다는 것은 아니며, 이미 연결이 되어 있기에 재접속을 거부한 것이다. 따라서 단순히 에러 메시지를 무시하면 된다.

그림 32. Connection Exception



1.3.4. 리모트 JEUS 서버에서 언디플로이

서버 뷰의 컨텍스트 메뉴 -> [프로젝트 추가 및 제거] 메뉴를 선택하여 삭제를 선택해 구성된 프로젝트에서 프로젝트를 제거한 후 완료버튼을 선택한다. 언디플로이 과정은 로컬 서버와 마찬가지로 콘솔 뷰 혹은 JEUS 웹관리자 통해 확인 할 수 있다.

부록 A. Document History

고친 과정
고침

DRAFT

