# JEUS 서버 설정 가이드



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

## 차례

Α	Doc	ument	History	. 23
		1.3	프로젝트의 디플로이 / 언디플로이	. 16
		1.2	리모트 JEUS 서버	8
		1.1	로컬 JEUS 서버	1
	1	기본설		1
JEI	JS 서	버 설정	가이드	1

## 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 목록

1	리모트 서버의 디플로이 정책 2	21



## 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 나타 나는 컨텍스트 메뉴에서 새로 작성 -> 서버를 선택한다.

#### 그림 1. 서버 선택

해 Servers 🛛	🔲 Properties	🖹 Problems	🧟 Tasks	) 🏙 Data Source Exp	olorer	🔚 Snippets	📮 Console
Server 🔺		State		Status			
	Now 🕨	🗱 Coruor					
	I HOW	Cerver					

• JEUS 서버 선택

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

- 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

🗊 New Server	
Define a New Server Choose the type of server to create	
Server's <u>h</u> ost name: localhost Select the <u>s</u> erver type:	<u>Download additional server adapters</u>
type filter text	
<ul> <li>Apache</li> <li>Basic</li> <li>BM</li> <li>JBoss</li> <li>ObjectWeb</li> <li>Oracle</li> <li>Tmax</li> <li>Tmax JEUS 5,0</li> <li>Tmax JEUS 5,0 Remote</li> <li>Tmax JEUS 6,0 Remote</li> </ul>	
Server <u>r</u> untime: Tmax JEUS 6,0	▼ [Installed Runtimes]
⑦ < Back	<u>N</u> ext >EinishCancel

• JEUS Home 디렉토리 설정

JEUS Home 디렉토리를 설정한다.

## 그림 3. 서버 Runtime 설정

🗊 New Server	
New Tmax JEUS 6.0 Runtime	
You can use Installed JRE preferences to create a new JRE         JRE:       jdk1,5,0_08         JEUS Home Directory:       C:/TmaxSoft/JEUS6,0	▼ Browse
⑦         < Back         Next >         Finish	Cancel

• 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 사항 은 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:9736 을 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

🗊 New Server	
New Tmax JEUS 6.0 Create a new Tmax	Server JEUS 6,0 server
Node Name: WebHome Directory: User Name: Password: Classloader: JSP Debug: Base Port: HTTP Port:	paper C:/TmaxSoft/JEUS6.0/webhome Browse administrator IIIIIIIII ISOLATED  9736 8088
0	< <u>Back N</u> ext > <u>Finish</u> Cancel

• 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

es 🖹 Problems	🧟 Tasks	) Data Source Explorer	🛅 Snippets	📮 Console
State		Status		
🔓 Stopped		Republish		
ME outpen	0	riepoblish		
	es) 🛃 Problems State 🔚 Stopped	es) 🛃 Problems) ⁄ Tasks State 🖁 Stopped	es 😰 Problems 🖉 Tasks 🏙 Data Source Explorer State Status 🔒 Stopped Republish	es 🛃 Problems 🧟 Tasks 🏙 Data Source Explorer 🔂 Snippets State Status 🕌 Stopped Republish

## 1.1.2. JEUS 서버 수정

서버를 더블 클릭하면 다음과 같이 서버의 상세 사항 및 설정을 수정할 수 있는 서버 개요 편집기가 열린 다. JEUS 서버 가 다운된 상태에서 JEUS 에 대한 추가 설정 및 수정이 가능하며, 일단 서버가 부트 되면 비활성화 상태가 되어 수정이 불가하다. 서버 개요 편집기는 다음과 같이 Overview와 Environment 탭으 로 구성되어 있다.

## 그림 6. 서버 개요

eneral Information pecify the host name and other common settings, Server name: Tmax JEUS v6,0 Host name: Iocalhost Runtime: Tmax JEUS 6,0 v Edit Open launch configuration		Automatic Publishing     JEUS WebAdmin Launcher     Click the button to launch JEUS WebAdmin     Launch JEUS Server webadmin
<ul> <li>Server Prop dodify settings f Node Name:</li> </ul>	rties r the server, paper	
WebHome Dire User Name: Password:	tory: C:/TmaxSoft/JEUS6,0/webhome Browse administrator 1111111	
Classloader: JSP Debug:	ISOLATED 💌	
Base Port:	9736	
HTTP Port:	8088	

• 개요 탭

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

JEUS WebAdmin Launcher 항목의 "Launch JEUS Server webadmin" 버튼은 JEUS 웹 기반 관리 툴 인 웹 관리자을 이용할 수 있도록 링크되어 있다. JEUS가 부트되어 있는 상태에서 이 버튼을 누르면 바로 웹 관리자로 연결된다.

## 그림 7. 서버 개요

eneral Infor	nation		Automatic Publishing	
Specify the hos	t name and other common settings,		, incomente i activening	
Server name:	max JEUS v6,0		<ul> <li>JEUS WebAdmin Launcher</li> <li>Click the button to launch. JEUS WebAdmin</li> </ul>	
Host name:	localhost		Launch JEUS Server webadmin	
Runtime:	Tmax JEUS 6,0	Medit		
Open launch configuration				
Modity settings Node Name:	paper			
WebHome Dir	ectory: C:/TmaxSoft/JEUS6,0/webhome	Browse,		
User Name:	administrator			
Password:	1111111			
Classloader:	ISOLATED	*		
JSP Debug:				
Base Port:	9736			
HTTP Port:	8088			

### • 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 보 다 손쉽게 JEUS에 대한 설정이 가능하다.

## 그림 8. 서버 Environment

ver chviru	Innent	
System Prop ter system pro	perties perties (-D option) to be p	assed to the server,
Name	Value	Add
		Edit,
		Remove

## 1.1.3. JEUS 서버 삭제

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

그림 9. 서버 삭제

🖁 Servers 🖾 🔲 Pro	perties 🔣 Problems 🧔 Ta	sks 🎬 Data Source Exploi	rer 🔚 Snippets	📮 Console
Server 🔺	State	Status		
🛷 Tmax JEUS v6.0	🔒 Stopped	Republish		
	New Open Initialize Server Status	•		
	🕻 Delete			
	Rename			

## 1.1.4. JEUS 서버 부트 / 다운

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

## 그림 10. 서버 기동

No Servers	🔲 Properties 🔝 Problems 🍕	🗿 Tasks 🏙 Data Source Explorer	🛅 Snippets 📮 Console
Server 🔺	State	Status	
🧄 Tmax JE	US VE 0 Rev New Open Initialize Server Status	Republish	
	X Delete Rename		
	🎄 Debug		
	🚺 Start		

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

## 그림 11. 콘솔 뷰를 통한 서버 부트 확인

🛃 Problems 🧳	Tasks	Properties	해 Servers	🙀 Data S	Source Exp	olorer	🛅 Snippets	📮 Console	ES	
Tmax JEUS v6.0 (	JEUS Se	rver] C:₩jdk1.!	5.0_12₩bin₩	javaw.exe	(Mar 13, 3	2008 2:	:10:54 PM)			🔳 🗙 🖗
[2008.03.1	5 14:	11:13][2][	mj loura	ax-11]	воипа	LJB .	pusiness	interis	ce ejp.	ejpj.state.
[2008.03.13	3 14:3	11:13][2][	b100] [m	ax-11]	Bound	EJB	CalcEJB3	remote	view as	ejb.ejb3.s
[2008.03.13	3 14:3	11:13][2][	b100] [m	ax-11]	[JMX-C	011]	create	MBean :	JEUS:j2	eeType=Jeu
[2008.03.13	3 14:3	11:13][2][	b100] [m	ax-11]	[JMX-C	011]	create	MBean :	JEUS:j2	eeType=Jeu
[2008.03.13	3 14:3	11:13][2][	b100] [m	ax-11]	[JMX-C	011]	create	MBean :	JEUS:j2	eeType=Jeu
[2008.03.13	3 14:3	11:13][2][	b100] [m	ax-11]	[JMX-C	011]	create	MBean :	JEUS:j2	eeType=Jeu
[2008.03.13	3 14:3	11:14][O][	b100] [m	ax-11]	[MGR-C	073]	contain	er max_d	lefault 1	booted
[2008.03.13	3 14:3	11:14][0][	b100] [m	ax-11]	[MGR-C	100]	contain	er max_d	lefault	initializa
[2008.03.13	3 14:3	11:14][0][	b100] [m	ax-11]	[MGR-C	101]	contain	er max_d	lefault	working en
[2008.03.13	3 14:3	11:14][0][	b100] [m	ax-10]	[MGR-C	125]	Engine	Containe	ers star	ted
[2008.03.13	3 14:3	11:14][0][	b100] [m	ax-10]	[MGR-C	242]	JeusSer	ver one-	step bo	oting succe

JEUS 서버를 다운 하고자 할 때에는 서버의 컨텍스 메뉴 -> 중지 버튼을 선택하도록 한다. 서버 다운 과 정 역시 콘솔 뷰를 통해 확인할 수 있으며 정상적으로 다운 되면 서버 뷰의 상태가 "Stopped"로 표시된 다.

## 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 배 치 및 관리를 웹 기반의 웹 관리자를 통해서 할 수 있도록 한 관리도구이다. (자세한 사항은 JEUS 웹 관 리자 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 위 해서는 리모트 서버 의 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

<pre>File Edit Format View Help # Copyright (c) 1993-1999 Microsoft Corp. # This is a sample HOSTS file used by Microsoft TCP/IP for Windows. # This file contains the mappings of IP addresses to host names. Each # entry should be kept on an individual line. The IP address should # be placed in the first column followed by the corresponding host name. # The IP address and the host name should be separated by at least one # space. # Additionally, comments (such as these) may be inserted on individual # lines or following the machine name denoted by a '#' symbol. # For example: # 102.54.94.97 rhino.acme.com  # source server # 38.25.63.10 x.acme.com  # x client host 127.0.0.1 localhost 192.168.1.43 tmaxh4]</pre>		>
<pre># Copyright (c) 1993-1999 Microsoft Corp. # This is a sample HOSTS file used by Microsoft TCP/IP for Windows. # This file contains the mappings of IP addresses to host names. Each # entry should be kept on an individual line. The IP address should # be placed in the first column followed by the corresponding host name. # The IP address and the host name should be separated by at least one # space. # Additionally, comments (such as these) may be inserted on individual # lines or following the machine name denoted by a '#' symbol. # To reample: # 102.54.94.97 rhino.acme.com # source server # 38.25.63.10 x.acme.com # x client host 127.0.0.1 localhost 192.168.1.43 tmaxh4</pre>		
<pre># This is a sample HOSTS file used by Microsoft TCP/IP for Windows. # This file contains the mappings of IP addresses to host names. Each # entry should be kept on an individual line. The IP address should # be placed in the first column followed by the corresponding host name. # The IP address and the host name should be separated by at least one # space. # Additionally, comments (such as these) may be inserted on individual # lines or following the machine name denoted by a '#' symbol. # For example: # 102.54.94.97 rhino.acme.com # source server # 38.25.63.10 x.acme.com # x client host 127.0.0.1 localhost 192.168.1.43 tmaxh4</pre>	1	1
<pre># This file contains the mappings of IP addresses to host names. Each # entry should be kept on an individual line. The IP address should # be placed in the first column followed by the corresponding host name. # The IP address and the host name should be separated by at least one # space. # Additionally, comments (such as these) may be inserted on individual # lines or following the machine name denoted by a '#' symbol. # for example: # 102.54.94.97 rhino.acme.com # source server # 38.25.63.10 x.acme.com # x client host 127.0.0.1 localhost 192.168.1.43 tmaxh4</pre>		
<pre># Additionally, comments (such as these) may be inserted on individual # lines or following the machine name denoted by a '#' symbol. # For example: # 102.54.94.97 rhino.acme.com # source server # 38.25.63.10 x.acme.com # x client host 127.0.0.1 localhost 192.168.1.43 tmaxh4 </pre>		
# 102.54.94.97 rhino.acme.com # source server # 38.25.63.10 x.acme.com # x client host 127.0.0.1 localhost 192.168.1.43 tmaxh4		
127.0.0.1 localhost 192.168.1.43 tmaxh4		
4	2	i.

• 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 위치한JEUS 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 있 어야 정상적으로 Debugging이 이뤄진다.

-Djeus.classloading=ISOLATED -> JEUS ClassLoading mode 설정에 관한 옵션으로 shared mode 와 isolated mode두 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 추가 해 주도록 한다.

```
그림 14. < JEUS_HOME/bin/jeus.bat >
```

```
BOOT PARAMETER=$*
if · [ · ! · -z · "$ {USERNAME } " · ]
then
····BOOT PARAMETER="-xml·-U${USERNAME}·-P${PASSWORD}"
fi
------Xbootclasspath/p:${JEUS HOME}/lib/system/extension.jar
····-Dsun.rmi.dgc.client.gcInterval=3600000······
····-Dsun.rmi.dgc.server.gcInterval=3600000······
····-Djava.library.path=${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=${JEUS HOME}/bin/logging.properties.\
····-Djeus.baseport=${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=${SESSION_VERSION}
····-Djeus.management.simple.log=true······
····${JAVA ARGS}······
....jeus.server.JeusBootstrapper.${BOOT_PARAMETER}
····-Djava.library.path=${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=${VM_TYPE}·······
····-Djeus.tm.checkReg=true······
····-Djeus.servlet.jsp.modern=true·····
····-Djeus.classloading=IS0LATED······
····-Djeus.properties.replicate=jeus,sun.rmi,java.util,java.net·····\
••••${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 -Xrunjdwp:transport=dt\_socket,server=y,suspend=n,address=12345"

Address값을 12345 로 설정한 경우12345 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 >



3. JEUS 컨테이너 이름 변경

리모트 서버의 JEUS\_HOME/config/[NODE\_NAME]/JEUSMain.xml에서 엔진 컨테이너 이름을 다음 과 같이 default 로 변경 한다.

#### 그림 16. JEUSMain.xml



## 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 나타 나는 컨텍스트 메뉴에서 새로 작성 -> 서버를 선택한다.

#### 그림 17. 서버 생성 마법사 실행

ico Michio	Marasks	The Data Source Explorer	Snippets	Console
State		Status		
🕨 🚏 Server				
	State	State  State  Server	State Status	Status

• JEUS 서버 선택

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

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

### 그림 18. 서버 선택

🗊 New Server				
Define a New Server Choose the type of serve	r to create			
Server's <u>h</u> ost name: 192	, 168, 1, 43		Download addit	ional server adapters
Select the <u>s</u> erver type: type filter text				
<ul> <li>Imax</li> <li>Imax JEUS 5,</li> <li>Imax JEUS 6,</li> </ul>	0 Remote 0 Remote			
Tmax JEUS 6,0 remote se	erver			
0	< <u>B</u> ack (	<u>N</u> ext >	<u> </u>	Cancel

• JEUS Home 디렉토리 설정

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

## 그림 19. JEUS Home 디렉토리 설정

🗊 New Server		
New Tmax JEUS 6.0 R	Remote Runtime	
You can use <u>Installed</u> <u>J</u> RE: JEUS Home Directory:	JRE preferences to create a new JRE jdk1,5,0_08 C:/TmaxSoft/JEUS6,0	Browse,
0	< <u>B</u> ack <u>N</u> ext > <u>F</u> in	ish Cancel

• JEUS 환경 설정

다음 Step에서는 프로웨이브 스튜디오와 리모트에 설치된 JEUS를 연동하기 위해 필요한 JEUS 환경 을 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.xml 에 정의된 Nodename:port의 port값과 일치해야 한다. vhost.xml이 정의되어 있지 않은 경우 de-fault: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

🗊 New Serv	ver 📃	
<b>New Tmax JE</b> Create a new	EUS 6.0 Remote Server v Tmax JEUS 6,0 Remote server	
Node Name: User Name: Password: Base Port: HTTP Port: Debug Port:	tmaxh4 administrator 1111111 9736 8088 11155	
0	< <u>B</u> ack <u>N</u> ext > <u>Finish</u> Cance	

• 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

Server 🔺	State	Status	
🚸 Tmax JEUS v6,0	🔚 Stopped	Republish	
🛛 🐠 Tmax JEUS v6,0 Remote	🕌 Stopped	Republish	

## 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 불가하다. 리모트 서버의 서버 개요 편집기는 개요 단일 탭으로 구성되어 있으며 JEUS WebAdmin Luancher 항목 의 "Launch JEUS Server webadmin" 버튼은 JEUS 웹 기반 관리 툴인 웹 관리자을 이용할 수 있도록 링 크되어 있다. JEUS가 부트되어 있는 상태에서 이 버튼을 누르면 바로 웹 관리자로 연결된다.

### 그림 22. 서버 개요

Overview			
eneral Infor pecify the hos	mation t name and other common settings,	Automatic Publishing     JEUS WebAdmin Launcher	
Server name:	Tmax JEUS v6.0 Remote	Click the button to launch JEUS WebAdmin	
Host name:	192, 168, 1, 43	[Launch JEUS Server webadmin]	
Runtime:	Tmax JEUS 6,0 Remote 🛛 🖌 Edit	Ladici SEGS Server Webadinin	
Soruer Dre	nortios		
Server Pro lodify settings Node Name:	perties for the server, tmaxh4		
Server Pro lodify settings Node Name: User Name:	perties for the server, tmaxh4 administrator		
Server Pro lodify settings Node Name: User Name: Password:	perties for the server, trnaxh4 administrator 1111111		
Server Pro Modify settings Node Name: User Name: Password: Base Port:	perties for the server, tmaxh4 administrator 1111111 35536		
Server Pro fodify settings Node Name: User Name: Password: Base Port: HTTP Port:	perties           for the server,           tmaxh4           administrator           1111111           35536           4561		
Server Proj lodify settings Node Name: User Name: Password: Base Port: HTTP Port: Debug Port:	perties           for the server,           tmaxh4           administrator           1111111           35536           4561           11155		

## 1.2.4. 리모트 JEUS 서버 삭제

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

## 그림 23. 서버 삭제

🛚 Servers 🖾 🔪 🛛	Properties	🖹 Problems	🧟 Tasks	)) Data Source Explorer	🔚 Snippets	📮 Console
Server 🔺		State		Status		81.
🚸 Tmax JEUS	v6,0	🔚 Stopped		Republish		
🛛 🛷 Tmax JEUS	v6,0 Remote	📲 Stopped		Republish		
	New Open Initialize Se	rver Status	•			
	🕻 Delete		l l			
	Rename					

## 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 로 컬에서 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

ero Servers 23 Properties	Toplems	l asks	Under Source Explorer	a snippets	
Server 🔺	State		Status		
🚸 Tmax JEUS v6,0	指 Stopped		Republish		
nax JEUS v6,0 Remote	🛛 😹 Debuggin	g	Synchronized		

## 1.3. 프로젝트의 디플로이 / 언디플로이

프로웨이브 스튜디오에서 생성한 war, jar, ear 프로젝트는 타겟 서버로 설정된 JEUS로 디플로이 / 언디 플로이 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 컨텍스 메뉴인 시작 버튼을 선택하여 JEUS를 부트 한다.

#### 그림 25. 서버 부트

& Servers 🔀	🔲 Properties 🔝 Problem:	s 🧟 Tasks	) Data Source Explorer	🛅 Snippets	📮 Console
Server 🔺	State		Status		1
nter 🛷 Tmax JEUS	US v <sup>E 0</sup> Rew New Open Initialize Server Status	•	Republish		
	💢 Delete Rename		-		
	🏇 Debug		-		
	🚺 Start				

• 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 작 업공간에 있는 프로젝트의 리스트가, 오른쪽에는 선택된 서버에 디플로이할 리스트가 표시된다. 디플 로이 하고자 원하는 프로젝트를 선택하여 추가 버튼을 통해 구성된 프로젝트에 등록한 후 완료를 선택 한다.

## 그림 27. 프로젝트 선택

🗊 Add and Remove Proje	cts		
Add and Remove Projects Modify the projects that are cor	nfigured on the server		
Move projects to the right to con Available projects:	nfigure them on the serve	er <u>C</u> onfigured projects:	
🕞 test	A <u>d</u> d > < <u>R</u> emove	🕞 quickstart	
	Add A <u>l</u> l >> <td></td> <td></td>		
?	k <u>N</u> ext >	<u>Finish</u>	Cancel

• 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

🚜 Ser	vers	🛛 Properties 📳 Problems 🕼 Tasks 🏙 Data Source Explorer 🔚 Snippets 🥃 Console 🐹	- 0
(termin	( ( hate		
COMMIN	aleas D		- 🗂 -
refe	rencin	g ids defined in non-executed targets.	^
	[java]	there is no module corresponding to the request	
	[move]	Moving 1 file to C:\TmaxSoft\JEUS6.0.4\webhome\app_home	
Warnin	ng: Re	ference jeus.libraries has not been set at runtime, but was found during	
build	file	parsing, attempting to resolve. Future versions of Ant may support	
refe	rencin	g ids defined in non-executed targets.	
	[java]	using the following application info :	
	[java]	<applicationtype></applicationtype>	170
	[java]	<deploy-when-booting>true</deploy-when-booting>	
	[java]	<pre><path>quickstart.war</path></pre>	
	[java]	<deployment-type>COMPONENT</deployment-type>	
	[java]	<web-component></web-component>	
	[java]		
	[java]	<deployment-target></deployment-target>	
	[java]	<target></target>	
	[java]	<node-name>paper</node-name>	
	[java]		
	[java]		
	[java]	<class-ftp-unit>JAR</class-ftp-unit>	
	[java]		
	[java]	The WebModule, quickstart, is deployed on paper_default	
BUILD	SUCCE	SSFUL	
Total	time:	13 seconds	
-			*
<			>

## 1.3.2. 로컬 JEUS 서버에서 언디플로이

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

#### 그림 29. 프로젝트 제거

🗊 Add and Remove Projects	3		
Add and Remove Projects Modify the projects that are configu	ured on the server		
Move projects to the right to config Available projects:	oure them on the serve Add > < <u>R</u> emove Add All >> << Remove All	er Configured projects: Co quicketart	
⑦ < Back	<u>N</u> ext >	<u>Finish</u>	Cancel

## 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 접 속한다. 이 때 리모트 JEUS 서버는 반드시 부트되어 있어야 한다.

### 그림 30. 리모트 서버 연결

🚜 Servers 🖂 🔲 Pro	perties) 🔝 Problems) 🤕 Tasks 🏙 Data S
Server 🔺	State
🗉 🧼 Tmax JEUS v6,0	🛼 Started
	New  Open Initialize Server Status
	X Delete Rename
	🐞 Debug
	🔘 Restart

• 프로젝트 추가 및 제거

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

프로젝트 추가 및 제거 메뉴를 선택하면 다음과 같은 마법사가 실행된다. 마법사의 왼쪽에는 현재 작 업공간에 있는 프로젝트의 리스트가, 오른쪽에는 선택된 서버에 디플로이할 리스트가 표시된다. 디플 로이 하고자 원하는 프로젝트를 선택하여 추가 버튼을 통해 구성된 프로젝트에 등록한 후 완료를 선택 한다.

#### 그림 31. 프로젝트 추가 및 제거

🗊 Add and Remove Proje	cts		
Add and Remove Projects Modify the projects that are cor	ifigured on the server		
Move projects to the right to con <u>A</u> vailable projects: test	nfigure them on the serv	er Configured projects:	
⑦ < <u>B</u> ac	k [	<u> </u>	Cancel

• 프로젝트 디플로이 확인

콘솔 뷰를 통해 프로젝트의 디플로이 과정을 확인 할 수 있으며, 또는 리모트 서버의 서버 개요를 오픈 하여 "Launch JEUS Server webadmin" 버튼을 실행하여 JEUS 웹 관리자를 통해 프로젝트의 정상 디 플로이를 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		
0	0	Redeploy	Redeploy
0	Х		
Х	0	Deploy	
Х	Х		

[알려진 유의점] 연결이 만들어진 후에는 프로웨이브 스튜디오를 종료하기 전까지 유지된다. 따라서 서 버를 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 메시지 를 무시하면 된다.

## 그림 32. Connection Exception

🛢 Event	Details	
Date: Severity:	2008-07-30 22:29:26.093 One of the second se	Ŷ
Message:	Error launching remote debugging for external server, changing to non-debugging mode. Please check the debug port setting and ensure that the specified 'start' executable launches the server with debugging enabled	
Exception	i Stack Trace:	
at or at or at or at or at co	g.eclipse.jdt.internal.launching.SocketAttachConnector.abort(SocketAttachConnector.java; g.eclipse.jdt.internal.launching.SocketAttachConnector.connect(SocketAttachConnector.java; g.eclipse.jdt.internal.launching.JavaRemoteApplicationLaunchConfigurationDelegate.launch( jm.tmax.studio.server.remote.JeusRemoteServerLaunchConfigurationDelegate.startDebuggi	94) a:146) JavaRem ing(JeusR

## 1.3.4. 리모트 JEUS 서버에서 언디플로이

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

## 부록 A. Document History

고친 과정 고침