

사용자 안내서

AnySim 2.0

TMAXSOFT

저작권 공지

Copyright 2025. TmaxSoft Co., Ltd. All Rights Reserved.

회사 정보

(주)티맥스소프트

주소 : 경기도 성남시 분당구 정자일로 45, 티맥스소프트타워

기술 서비스 센터: 1544-8629

홈페이지: <https://www.tmaxsoft.com>

제한된 권리

이 소프트웨어(AnySim™) 사용설명서와 프로그램은 저작권법과 국제 조약에 의해 보호됩니다. 사용설명서와 프로그램은 TmaxSoft Co., Ltd.와의 사용권 계약 하에서만 사용할 수 있으며, 사용설명서는 사용권 계약의 범위 내에서만 배포 또는 복제할 수 있습니다. 이 사용설명서의 전부 또는 일부를 TmaxSoft의 사전 서면 동의 없이 전자, 기계, 녹음 등의 수단으로 전송, 복제, 배포하거나 2차적 저작물을 작성할 수 없습니다.

이 소프트웨어 사용설명서와 프로그램의 사용권 계약은 어떠한 경우에도 사용설명서 및 프로그램과 관련된 지적 재산권(등록 여부를 불문)을 양도하는 것으로 해석되지 않으며, 브랜드나 로고, 상표 등을 사용할 권한을 부여하지 않습니다. 사용설명서는 오로지 정보 제공만을 목적으로 하며, 이로 인한 계약상의 직접적 또는 간접적 책임을 지지 않습니다. 또한 사용설명서 상의 내용이 법적 또는 상업적인 특정 조건을 만족시킬 것을 보장하지 않습니다. 사용설명서는 제품의 업그레이드나 수정에 따라 예고 없이 변경될 수 있으며, 내용상의 오류가 없음을 보장하지 않습니다.

상표 공지

AnySim™은 TmaxSoft Co., Ltd.의 상표입니다. 본 사용설명서에 기재된 모든 제품과 회사 이름은 각각 해당 소유주의 상표로서 참조용으로만 사용되며 반드시 상표 표시(™, ®)를 하지는 않습니다.

오픈소스 소프트웨어 공지

본 제품의 일부 파일 또는 모듈은 다음의 라이선스를 준수합니다. : Apache-2.0, BSD-2-Clause, CDDL-1.0, EPL-2.0, GPL2 w/ CPE, LGPL-2.1, MIT, GPL-2.0-with-classpath-exception, Public-Domain

유지 보수

구분	지원항목	서비스 내용
제품지원	패치 & 업그레이드	무상 패치 서비스 제공
		메이저 버전 업그레이드 시 할인 혜택
		웹 지원을 통한 패치 내역 제공

구분	지원항목	서비스 내용
기술 지원 - 기본 서비스	장애 지원	장애 발생 시 원인 분석 및 조치 Service Desk팀 → 기술팀 → R&D의 3단계 장애 분석 및 조치
	일상 지원(온라인 지원)	E-mail, 전화, 원격, 웹 사이트 등 온라인 자원을 통한 질의 응답 서비스
	고객 맞춤 지원(방문 지원)	고객의 요청으로 수행하는 방문 지원 서비스
기술 지원 - 옵션 서비스	예방 지원	정기 점검을 통한 시스템 운영현황 보고 및 장애 예방 <ul style="list-style-type: none"> ◦ 관리자 또는 운영자의 요구사항 수렴 ◦ 운영 현황(시스템, 엔진 운영) 보고서 제공 ◦ 필요 시 시스템 개선 권장 사항 보고
유지 보수 비용 및 기간	계약 시 별도 협의	계약 시 EOL/EOS 문서 제공

안내서 이력

제품 버전	안내서 버전	발행일	비고
AnySim 2.0	3.1.1	2025-11-24	GA 릴리스

목차

1. 시작하기	1
1.1. 로그인	1
1.2. 로그아웃	1
1.3. 계정 관리	2
1.3.1. 계정 아이콘 색상 변경	3
1.3.2. 계정 정보 수정	3
1.3.3. 비밀번호 변경	4
1.4. 역할별 권한	5
1.5. 화면 구성	6
1.5.1. 홈 화면 구성	6
1.5.2. 워크스페이스 화면 구성	7
1.6. 기본 기능	8
1.6.1. 홈 화면으로 이동	8
1.6.2. 워크스페이스 전환	8
2. 사용자 관리	10
2.1. 사용자 생성	10
2.2. 사용자 상태 변경	11
2.2.1. 사용자 활성화	12
2.2.2. 사용자 비활성화	12
2.3. 사용자 비밀번호 변경	13
2.4. 사용자 삭제	14
3. 워크스페이스	16
3.1. 팀 워크스페이스 생성	16
3.2. 워크스페이스 멤버 관리	17
3.2.1. 워크스페이스 멤버 추가	17
3.2.2. 워크스페이스 멤버 제외	18
3.2.3. 워크스페이스 오너 역할 이관	19
3.3. 워크스페이스 북마크 관리	20
3.3.1. 워크스페이스 북마크 추가	20
3.3.2. 워크스페이스 북마크 해제	20
3.4. 워크스페이스 삭제	21
4. 컬렉션	22
4.1. 컬렉션 생성	22
4.2. 컬렉션 폴더 관리	23
4.2.1. 폴더 생성	23
4.2.2. 폴더 이름 변경	23
4.2.3. 폴더 삭제	24
4.3. 컬렉션 삭제	25
5. HTTP 요청	26

5.1. HTTP 요청 생성	26
5.1.1. 쿼리 파라미터 설정	27
5.1.2. 헤더 정보 설정	27
5.1.3. 전송 메시지 설정	28
5.1.4. 연결 정보 설정	30
5.2. HTTP 요청 삭제	30
6. TCP 요청	32
6.1. TCP 요청 생성	32
6.1.1. 아웃바운드 설정	33
6.1.2. 인바운드 설정	34
6.1.3. 코릴레이션 조건 설정	35
6.1.4. 전송 메시지 설정	36
6.2. TCP 요청 삭제	37
7. HTTP 요청 테스트	39
7.1. HTTP 요청 테스트 실행	39
7.1.1. 검증 조건 설정	39
7.2. HTTP 요청 테스트 결과 조회	40
7.2.1. 응답 결과 확인	41
7.2.2. 검증 결과 확인	42
7.3. HTTP 요청 테스트 이력	42
7.3.1. HTTP 요청 테스트 이력 상세 조회	43
7.3.2. HTTP 요청 테스트 이력 삭제	44
8. TCP 요청 테스트	46
8.1. TCP 요청 테스트 실행	46
8.1.1. 검증 조건 설정	46
8.2. TCP 요청 테스트 결과 조회	47
8.2.1. 응답 결과 확인	47
8.2.2. 검증 결과 확인	48
8.3. TCP 요청 테스트 이력	49
8.3.1. TCP 요청 테스트 이력 상세 조회	50
8.3.2. TCP 요청 테스트 이력 삭제	50
9. 목 서버	52
9.1. 목 서버 생성	52
9.1.1. 컬렉션에서 가져오기	52
9.1.2. 새 목 서버 생성	53
9.2. 목 서버 정보 수정	56
9.3. 목 서버 상세 정보 확인	57
9.3.1. 서버 정보 조회	58
9.3.2. 호출 이력 조회	59
9.4. 목 서버 상태 관리	60
9.4.1. 목 서버 기동	60

9.4.2. 목 서버 중지	61
9.5. 목 서버 폴더 관리	62
9.5.1. 폴더 생성	62
9.5.2. 폴더 이름 변경	62
9.5.3. 폴더 삭제	63
9.6. 목 서버 삭제	64
10. HTTP 리소스	65
10.1. HTTP 리소스 생성	65
10.1.1. 응답 유형 관리	66
10.1.2. 응답 조건 설정	68
10.1.3. 헤더 정보 설정	69
10.1.4. 전송 메시지 설정	70
10.2. HTTP 리소스 삭제	71
11. TCP 리소스	72
11.1. TCP 리소스 생성	72
11.1.1. 비동기 아웃바운드 연결 설정	73
11.1.2. 식별 룰 설정	74
11.1.3. 응답 메시지 설정	76
11.1.4. 반환 메시지 설정	76
12. 환경 변수	78
12.1. 환경 변수 생성	78
12.1.1. 공통 환경 변수 생성	78
12.1.2. 로컬 환경 변수 생성	79
12.2. 환경 변수 사용	80
12.2.1. 공통 환경 변수 사용	81
12.2.2. 로컬 환경 변수 사용	82
12.2.3. 활성화된 환경 변수 확인	83
12.3. 사용자별 환경값 수정	84
12.4. 환경 변수 그룹 삭제	86
12.5. 환경 변수 삭제	86
13. 설정	88
13.1. 메뉴 표시 설정	88
부록 A: 비동기 TCP 요청 테스트 설정 예시	89
A.1. 동일한 설정의 엔드포인트	89
A.1.1. 유형 1: 아웃바운드 서버	89
A.1.2. 유형 2: 아웃바운드 클라이언트	90
A.2. 서로 다른 설정의 엔드포인트	90
A.2.1. 유형 1: 아웃바운드 서버 / 인바운드 서버	90
A.2.2. 유형 2: 아웃바운드 서버 / 인바운드 클라이언트	91
A.2.3. 유형 3: 아웃바운드 클라이언트 / 인바운드 서버	92
A.2.4. 유형 4: 아웃바운드 클라이언트 / 인바운드 클라이언트	93

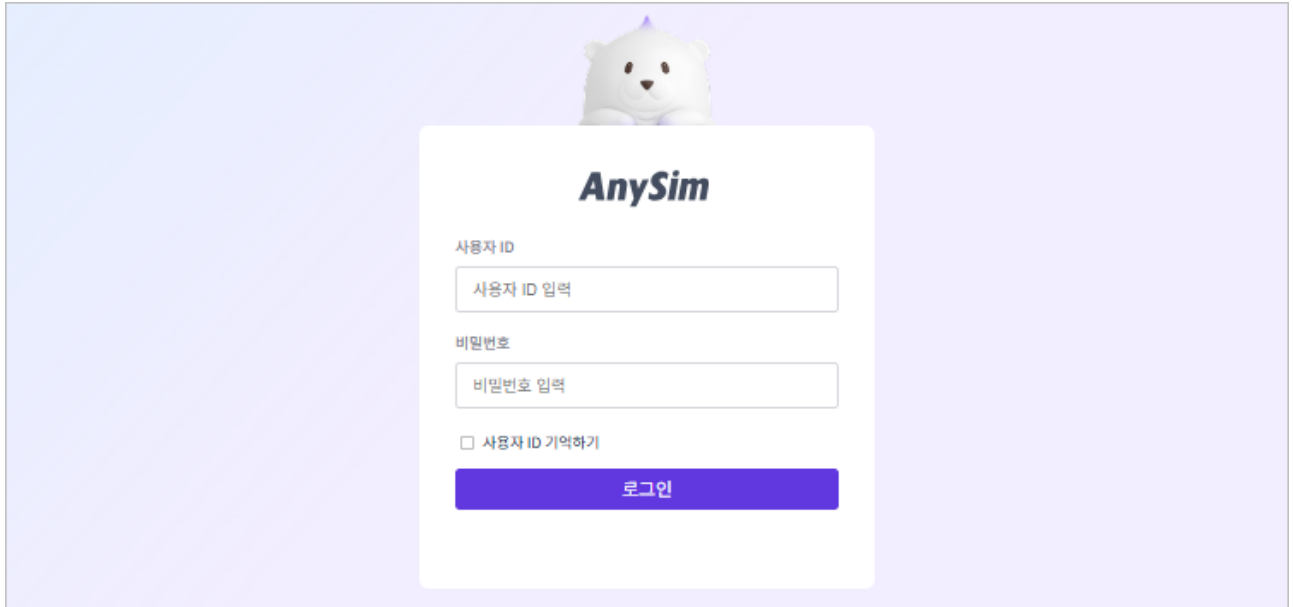
부록 B: 비동기 TCP 목 테스트 설정 예시	95
B.1. 목 서버 엔드포인트가 서버인 경우	95
B.1.1. 유형 1: 아웃바운드 서버	95
B.1.2. 유형 2: 아웃바운드 클라이언트	96
B.2. 목 서버 엔드포인트가 클라이언트인 경우	97
B.2.1. 유형 1: 아웃바운드 서버	97
B.2.2. 유형 2: 아웃바운드 클라이언트	98

1. 시작하기

1.1. 로그인

AnySim에 로그인하는 과정은 다음과 같습니다.

1. 웹 브라우저의 주소 표시줄에 AnySim 접속 주소를 입력합니다.
2. AnySim 로그인 화면이 열리면 사용자 ID와 비밀번호를 입력한 후 **[로그인]** 버튼을 클릭합니다.
이때 **'사용자 ID 기억하기'**를 선택하고 로그인하면 다음번 로그인 시 해당 ID가 자동으로 입력됩니다.

The image shows the AnySim login interface. At the top center is a small white cartoon bear icon. Below it is a white rectangular login box with a light purple background. The box contains the 'AnySim' logo in bold black text. Underneath the logo are two input fields: the first is labeled '사용자 ID' (User ID) and contains the placeholder text '사용자 ID 입력'; the second is labeled '비밀번호' (Password) and contains the placeholder text '비밀번호 입력'. Below these fields is a checkbox labeled '사용자 ID 기억하기' (Remember User ID). At the bottom of the box is a solid purple button with the white text '로그인' (Login).

3. 정상적으로 로그인이 완료되면 **홈** 화면이 열립니다.

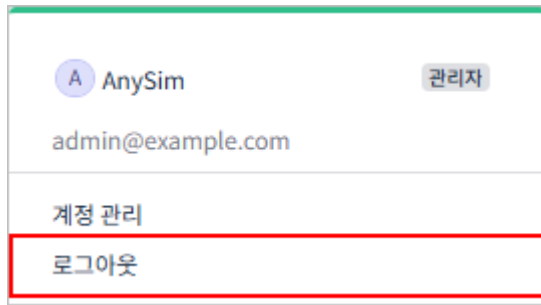
1.2. 로그아웃

AnySim에 현재 로그인된 계정의 접속을 종료할 수 있습니다.

1. 상단 네비게이션 바의 오른쪽에 있는 **A** **([사용자])** 아이콘을 클릭합니다.



2. 드롭다운 메뉴가 열리면 **[로그아웃]** 메뉴를 선택합니다.

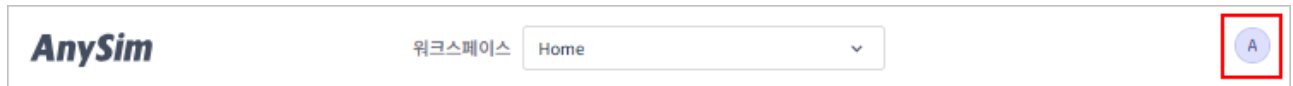


3. '로그아웃 확인' 대화상자가 열리면 **[확인]** 버튼을 클릭합니다.
4. 해당 계정이 로그아웃되고, AnySim 로그인 화면이 열립니다.

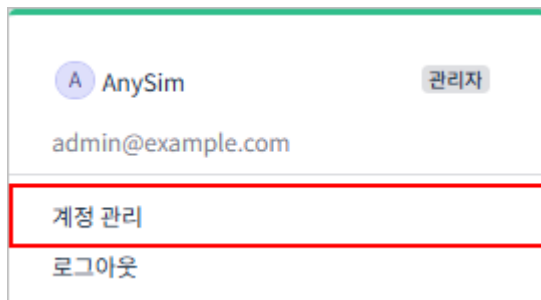
1.3. 계정 관리

현재 로그인한 사용자의 계정 정보를 확인하고 수정할 수 있습니다.

1. 상단 네비게이션 바의 오른쪽에 있는 **A** (**[사용자]**) 아이콘을 클릭합니다.



2. 드롭다운 메뉴가 열리면 **[계정 관리]** 메뉴를 선택합니다.



3. **프로필 관리** 화면이 열리면 현재 사용자의 정보가 표시됩니다.

프로필 관리

A

성

Any

이름

Sim

이메일

admin@example.com

직책

직책을 입력하세요.

부서명

부서명을 입력하세요.

연락처

연락처를 입력하세요.

비밀번호 변경

저장

1.3.1. 계정 아이콘 색상 변경

상단 네비게이션 바의 오른쪽에 표시되는 A ([사용자]) 아이콘의 색상을 변경할 수 있습니다.

1. **프로필 관리** 화면의 왼쪽 색상 팔레트에서 원하는 색상을 선택합니다.

프로필 관리

A

성

Any

이름

Sim

이메일

admin@example.com

직책

직책을 입력하세요.

부서명

부서명을 입력하세요.

연락처

연락처를 입력하세요.

비밀번호 변경

저장

2. 선택이 완료되면 **[저장]** 버튼을 클릭합니다.

1.3.2. 계정 정보 수정

현재 로그인한 사용자의 직책, 부서 이름, 연락처 정보를 수정할 수 있습니다.

1. **프로필 관리** 화면에서 '직책', '부서명', '연락처' 입력란에 정보를 입력합니다.

프로필 관리

성

Any

이름

Sim

이메일

admin@example.com

직책

직책을 입력하세요.

부서명

부서명을 입력하세요.

연락처

연락처를 입력하세요.

비밀번호 변경

A

저장

항목	설명
직책	사용자의 직책입니다.
부서명	사용자가 속한 부서 이름입니다.
연락처	사용자의 전화번호입니다.

2. 입력이 완료되면 **[저장]** 버튼을 클릭합니다.

1.3.3. 비밀번호 변경

현재 로그인한 사용자의 비밀번호를 변경할 수 있습니다.

1. **프로필 관리** 화면에서 **[비밀번호 변경]** 버튼을 클릭합니다.

프로필 관리

성

Any

이름

Sim

이메일

admin@example.com

직책

직책을 입력하세요.

부서명

부서명을 입력하세요.

연락처

연락처를 입력하세요.

비밀번호 변경

A

저장

2. 비밀번호 변경 관련 입력란이 활성화되면 정보를 입력합니다.

프로필 관리

저장

성

Any

이름

Sim

이메일

현재 비밀번호

현재 비밀번호를 입력하세요.

새 비밀번호

새 비밀번호를 4자 이상 입력하세요.

새 비밀번호 확인

새 비밀번호를 다시 입력하세요.

취소

변경

항목	설명
현재 비밀번호	기존 비밀번호입니다.
새 비밀번호	변경할 비밀번호입니다. ※ 최소 4자 이상 입력해야 합니다.
새 비밀번호 확인	비밀번호 확인을 위해 '새 비밀번호'와 동일한 값을 다시 입력합니다.

3. 입력이 완료되면 **[변경]** 버튼을 클릭합니다.

1.4. 역할별 권한

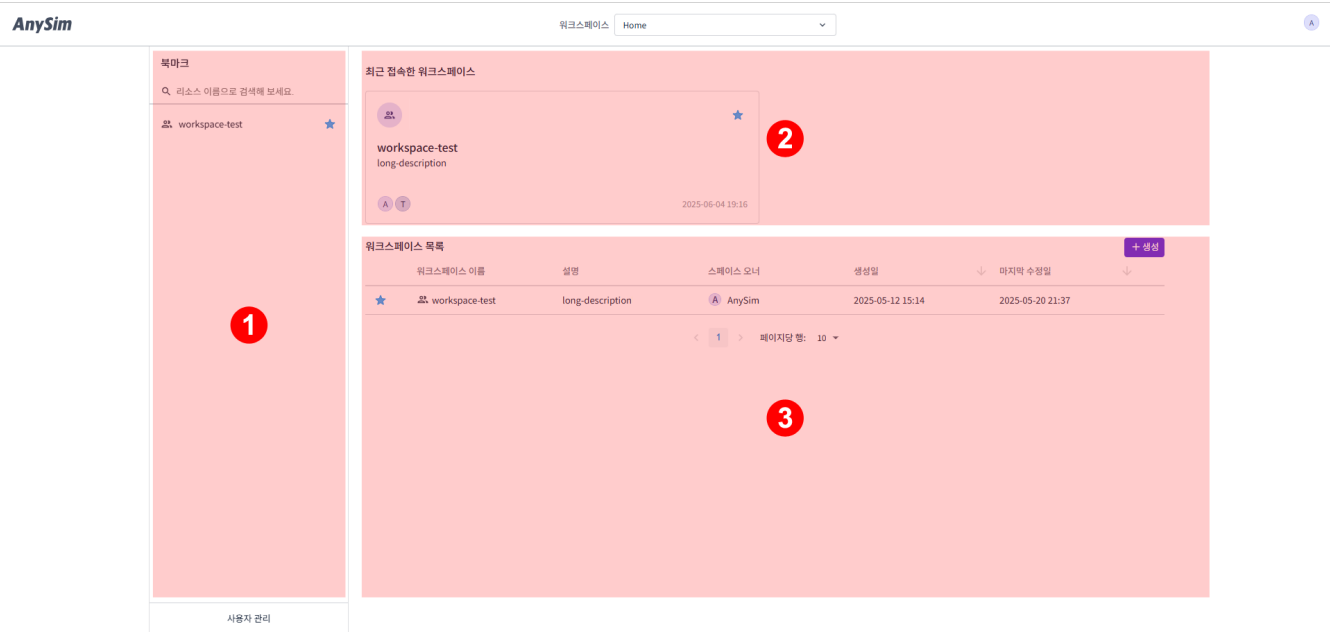
AnySim의 사용자 계정은 '관리자', '스페이스 오너', '개발자' 역할로 구분되며, 역할에 따라 권한이 다르게 부여됩니다.

역할	권한
관리자	<ul style="list-style-type: none"> 모든 사용자 계정 관리 (생성, 삭제, 비밀번호 초기화) 팀 워크스페이스 생성 및 관리 모든 워크스페이스의 리소스에 접근 가능
스페이스 오너	<ul style="list-style-type: none"> 팀 멤버 관리 (추가, 삭제) 오너 역할을 다른 사용자에게 이관 워크스페이스 정책 설정 해당 워크스페이스의 리소스에 접근 가능
개발자	<ul style="list-style-type: none"> 해당 워크스페이스의 리소스에 접근 가능

1.5. 화면 구성

1.5.1. 홈 화면 구성

AnySim의 로그인에 성공하면 홈 화면으로 진입합니다.



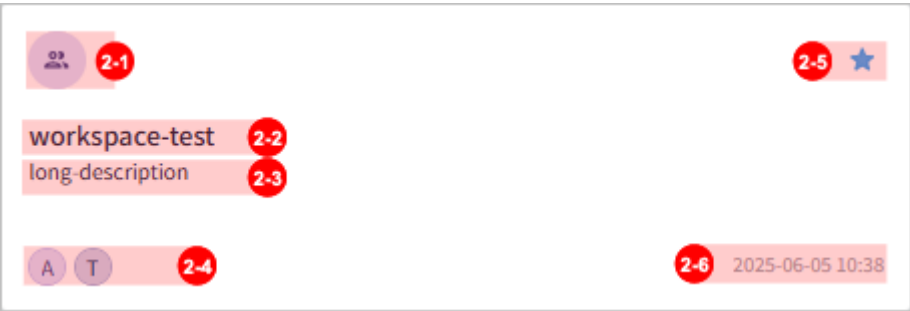
홈 화면의 구성은 다음과 같습니다.

- ① 북마크 목록 영역

북마크에 추가한 리소스의 목록을 제공합니다.

- ② 최근 사용한 워크스페이스 영역

최근 사용한 워크스페이스를 카드뷰 형태로 제공합니다. 이때 최대 4개까지 표시됩니다.



구분	설명
(2-1)	워크스페이스 종류를 나타내는 아이콘입니다. <ul style="list-style-type: none">◦ : 팀 워크스페이스◦ : 개인 워크스페이스
(2-2)	워크스페이스의 이름입니다.

구분	설명
(2-3)	워크스페이스에 대한 간략한 설명입니다.
(2-4)	스페이스 오너와 팀 멤버의 사용자 아이콘입니다. 이때 팀 멤버 사용자 아이콘은 최대 5개까지 표시되며, 초과하는 경우 '+N'으로 표시됩니다.
(2-5)	북마크 아이콘입니다. 워크스페이스가 북마크에 추가되어 있는지 여부를 나타냅니다. <ul style="list-style-type: none"> ★: 북마크된 상태 ☆: 북마크 해제된 상태
(2-6)	워크스페이스 내에서 마지막으로 리소스가 업데이트된 날짜와 시간입니다.

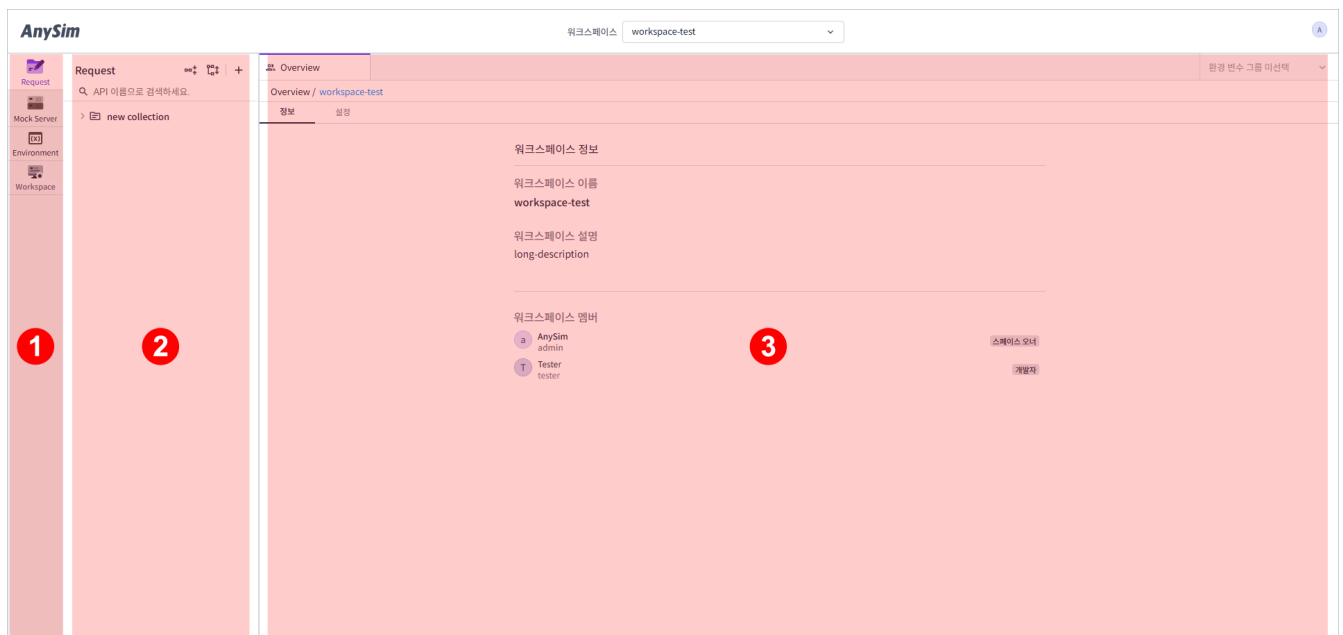
• ③ 전체 워크스페이스 목록 영역

접근 권한이 있는 워크스페이스 목록을 제공합니다.

항목	설명
워크스페이스 이름	워크스페이스의 이름입니다.
설명	워크스페이스에 대한 간략한 설명입니다.
스페이스 오너	스페이스 오너 역할을 가진 사용자의 이름입니다.
생성일	워크스페이스를 생성한 날짜와 시간입니다.
마지막 수정일	워크스페이스 내에서 마지막으로 리소스가 업데이트된 날짜와 시간입니다.

1.5.2. 워크스페이스 화면 구성

홈 화면의 각 영역에서 워크스페이스를 클릭하면 해당 워크스페이스 화면이 열립니다.



워크스페이스 화면의 구성은 다음과 같습니다.

- ① 메뉴 영역

각 메뉴의 기능은 다음과 같습니다.

메뉴	설명
Request	컬렉션을 생성하고, 요청을 정의하여 테스트합니다.
Mock Server	목 서버(Mock Server)를 생성하고, 리소스를 등록하여 요청 및 응답 포맷을 정의합니다.
Environment	환경 변수를 생성하고, 관리합니다.
Workspace	워크스페이스의 기본 정보를 확인하고, 메뉴 영역에 표시할 메뉴를 선택합니다.

- ② 리소스 영역

생성된 리소스가 트리 구조로 표시됩니다.

- ③ 콘텐츠 영역

리소스 영역에서 선택한 리소스의 상세 화면이 탭으로 열립니다.

1.6. 기본 기능

1.6.1. 홈 화면으로 이동

홈 화면은 워크스페이스 목록을 확인하거나 원하는 워크스페이스를 선택하여 이동할 수 있는 기본 화면입니다.

다음 중 하나의 방법으로 홈 화면으로 이동할 수 있습니다.

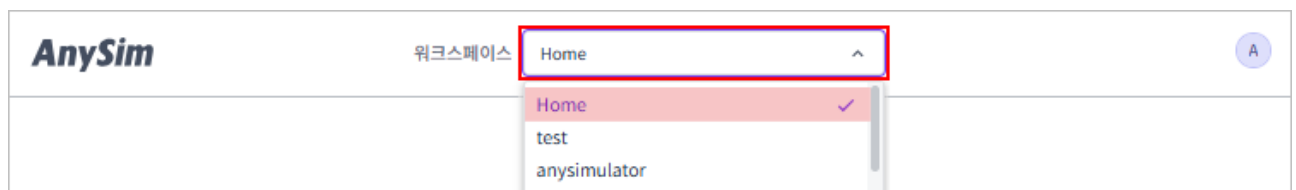
- 로고 클릭하기

상단 네비게이션 바의 왼쪽에 있는 **AnySim** 로고를 클릭합니다.



- 화면 선택하기

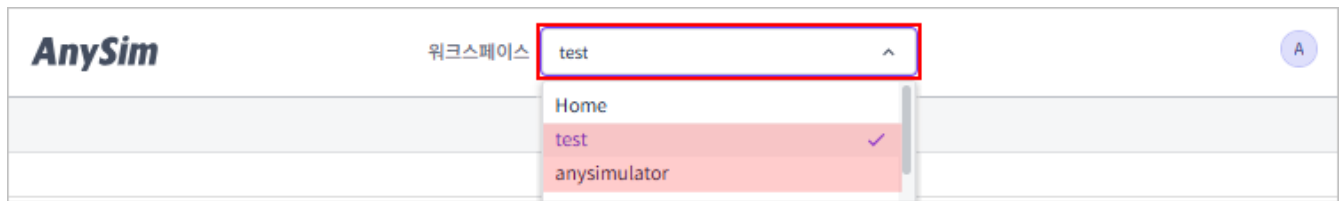
상단 네비게이션 바의 중앙에 있는 워크스페이스 선택 영역을 클릭한 후 **[Home]**을 선택합니다.



1.6.2. 워크스페이스 전환

여러 워크스페이스를 사용하는 경우 원하는 워크스페이스로 쉽게 전환할 수 있습니다.

상단 네비게이션 바의 중앙에 있는 워크스페이스 선택 영역을 클릭한 후 전환할 워크스페이스 이름을 선택합니다.

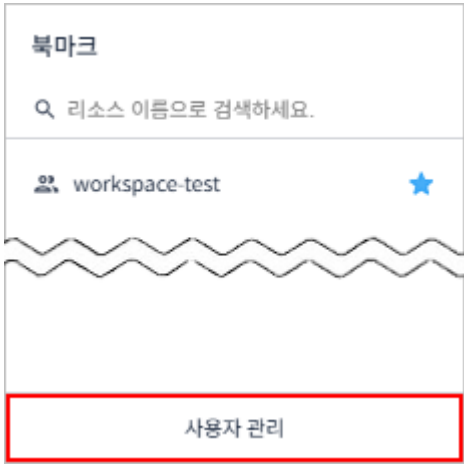


2. 사용자 관리

AnySim의 사용자 관리는 관리자 계정만 수행할 수 있습니다.

관리자는 전체 사용자에게 대해 생성, 삭제, 활성화 여부 설정 등의 작업을 할 수 있습니다.

- 1. 홈 화면의 북마크 영역 하단의 [사용자 관리] 버튼을 클릭합니다.



- 2. 사용자 관리 화면이 열리면 등록된 사용자 목록이 표시됩니다.



항목	설명
사용자 ID	AnySim에 로그인 시 사용되는 ID입니다.
사용자 이름	사용자의 이름입니다.
워크스페이스	사용자가 속한 워크스페이스 이름입니다.
상태	사용자의 활성화 상태입니다.
최근 접속일	사용자가 마지막으로 로그인한 날짜와 시간입니다.

2.1. 사용자 생성

새로운 사용자를 생성할 수 있습니다.

- 1. 사용자 관리 화면에서 [+ 사용자 생성] 버튼을 클릭합니다.

← 사용자 관리					
<div> <div>삭제</div> <div>활성화</div> <div>비활성화</div> </div>		<div>+ 사용자 생성</div>			
<input type="checkbox"/>	사용자 ID	↓ 사용자 이름	워크스페이스	상태	최근 접속일
<input type="checkbox"/>	test	honggildong	honggildong	● 비활성화	2025-06-09 14:26
<input type="checkbox"/>	admin	adminadmin	adminadmin	● 활성화	2025-06-09 14:26
<div> <div>< 1 ></div> <div>페이지당 행: 10 ▼</div> </div>					

2. 사용자 생성 대화상자에서 사용자 정보를 설정합니다. (*: 필수 항목)

사용자 생성

×

사용자 ID *

사용자 ID를 입력하세요.

비밀번호 *

비밀번호를 입력하세요.

비밀번호 재입력 *

비밀번호를 다시 입력하세요.

부서명

부서명을 입력하세요.

연락처

연락처를 입력하세요.

취소

생성

항목	설명
사용자 ID *	로그인 시 사용할 고유한 ID입니다.
비밀번호 *	로그인 시 사용할 비밀번호입니다. ※ 최소 4자 이상 입력해야 합니다.
비밀번호 재입력 *	비밀번호 확인을 위해 동일한 값을 다시 입력합니다.
사용자 이름 *	사용자의 이름입니다. 이때 성과 이름을 구분하여 입력합니다.
이메일 주소 *	비밀번호 초기화 등 시스템 알림을 받을 이메일 주소입니다.
직책	사용자의 직책입니다.
부서명	사용자가 속한 부서 이름입니다.
연락처	사용자의 전화번호입니다.

3. 설정이 완료되면 [생성] 버튼을 클릭합니다.

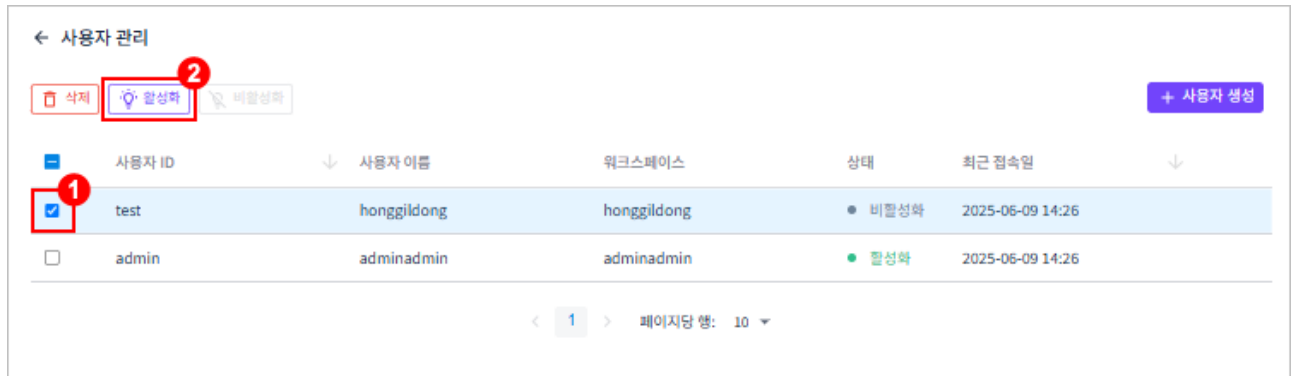
2.2. 사용자 상태 변경


2.2.1. 사용자 활성화

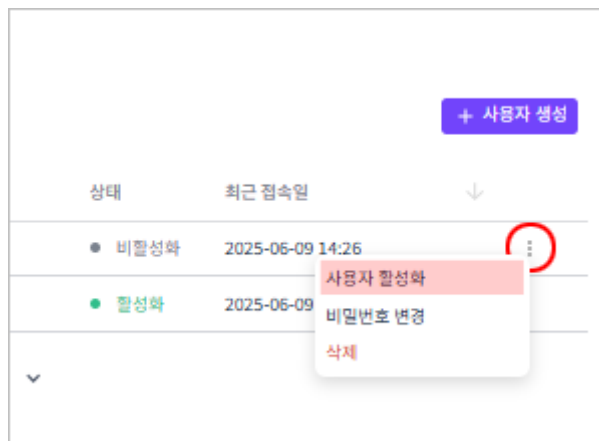
비활성화된 사용자를 다시 활성화할 수 있습니다.

계정이 활성화되면 AnySim에 로그인 가능해지고, 기존에 포함되어 있던 연계 시스템 설정과 역할이 함께 복구됩니다.

1. **사용자 관리** 화면의 목록에서 비활성화 상태인 사용자의 체크박스 선택한 후 **[활성화]** 버튼을 클릭합니다.



사용자를 개별적으로 활성화하려면 해당 사용자의  아이콘을 클릭한 후 **[사용자 활성화]** 메뉴를 선택합니다.



2. **사용자 활성화** 대화상자에서 **[활성화]** 버튼을 클릭합니다.

2.2.2. 사용자 비활성화

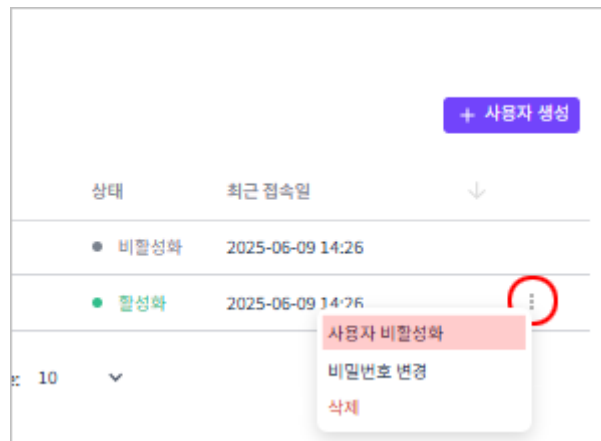
활성화된 사용자를 비활성화할 수 있습니다.

계정이 비활성화되면 AnySim에 로그인이 제한되며, 모든 워크스페이스의 팀 멤버 목록과 연계 시스템의 멤버 구성에서 제외되고, 보유한 역할도 모두 회수됩니다.

1. **사용자 관리** 화면의 목록에서 활성화 상태인 사용자의 체크박스 선택한 후 **[비활성화]** 버튼을 클릭합니다.



사용자를 개별적으로 비활성화하려면 해당 사용자의 아이콘을 클릭한 후 **[사용자 비활성화]** 메뉴를 선택합니다.



2. 사용자 비활성화 대화상자에서 **[비활성화]** 버튼을 클릭합니다.

2.3. 사용자 비밀번호 변경

사용자의 비밀번호를 변경할 수 있습니다.

1. 사용자 관리 화면의 목록에서 특정 행에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에 아이콘이 표시됩니다.



2. 아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[비밀번호 변경]** 메뉴를 선택합니다.
3. 사용자 비밀번호 변경 대화상자에서 변경할 비밀번호를 입력합니다. (*: 필수 항목)

사용자 비밀번호 변경

×

사용자의 비밀번호를 변경 하시겠습니까?

test (honggildong)

새 비밀번호 *

새 비밀번호 확인 *

비밀번호 변경

항목	설명
새 비밀번호 *	변경할 비밀번호입니다. ※ 최소 4자 이상 입력해야 합니다.
새 비밀번호 확인 *	비밀번호 확인을 위해 동일한 값을 다시 입력합니다.

4. 입력이 완료되면 **[비밀번호 변경]** 버튼을 클릭합니다.

2.4. 사용자 삭제

사용하지 않는 사용자를 삭제할 수 있습니다.

삭제 시 해당 사용자의 개인 워크스페이스와 그 안의 모든 리소스도 함께 삭제됩니다. 또한 삭제 대상이 워크스페이스 오너인 경우 오너 역할은 같은 워크스페이스의 다른 멤버에게 자동으로 이관됩니다.

1. **사용자 관리** 화면의 목록에서 삭제할 사용자의 체크박스 선택한 후 **[삭제]** 버튼을 클릭합니다.

← 사용자 관리

삭제

활성화


비활성화

+ 사용자 생성

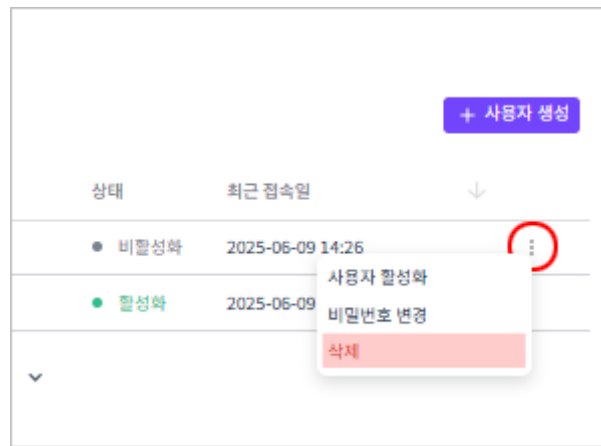
<input checked="" type="checkbox"/>	사용자 ID	↓ 사용자 이름	워크스페이스	상태	최근 접속일	↓
<input checked="" type="checkbox"/>	test	honggildong	honggildong	● 비활성화	2025-06-09 14:26	
<input checked="" type="checkbox"/>	admin	adminadmin	adminadmin	● 활성화	2025-06-09 14:26	

< 1 >

페이지당 행: 10 ▼

사용자를 개별적으로 삭제하려면 해당 사용자의  아이콘을 클릭한 후 **[삭제]** 메뉴를 선택합니다.





2. 사용자 삭제 대화상자에서 [삭제] 버튼을 클릭합니다.

3. 워크스페이스

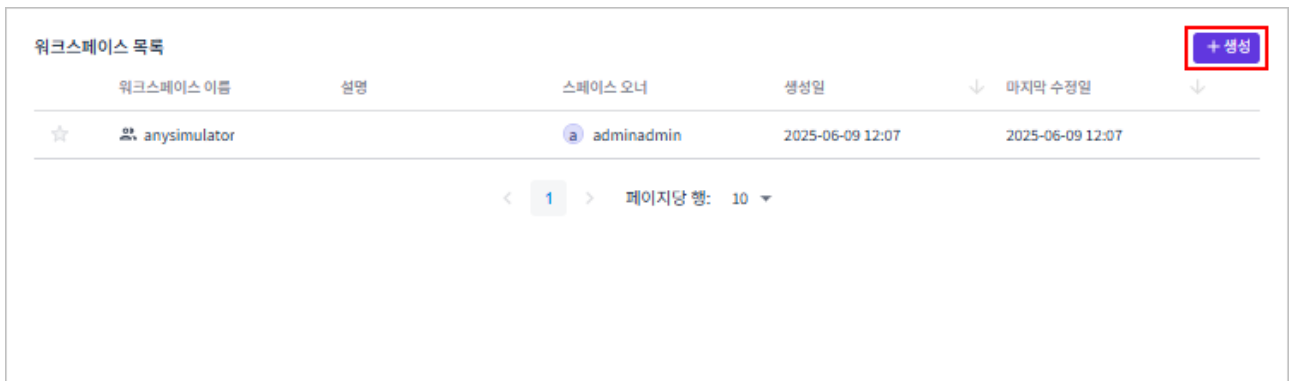
워크스페이스는 '개인 워크스페이스'와 '팀 워크스페이스'로 구분됩니다.

개인 워크스페이스는 사용자별로 하나씩 자동 생성되며, 추가로 생성할 수 없습니다. 팀 워크스페이스는 관리자만 생성할 수 있으며, 팀 멤버로 등록된 사용자만 접근이 가능합니다.

3.1. 팀 워크스페이스 생성

관리자는 새로운 팀 워크스페이스를 생성할 수 있습니다.

1. 홈 화면의 '워크스페이스 목록' 영역에서 **[+ 생성]** 버튼을 클릭합니다.



2. 팀 워크스페이스 생성 화면에서 워크스페이스 정보를 설정합니다. (*: 필수 항목)

팀 워크스페이스 생성

워크스페이스 이름 *

설명

<input type="checkbox"/>	사용자 ID	사용자 이름	역할	최근 접속일
<input type="checkbox"/>	admin	adminadmin	스페이스오너	-


항목	설명
워크스페이스 이름 *	워크스페이스의 이름입니다.
설명	워크스페이스에 대한 간략한 설명입니다.
팀 멤버 목록	워크스페이스에 속한 멤버입니다. [+ 사용자 추가] 버튼으로 멤버를 추가하고, [삭제] 버튼으로 제외할 수 있습니다.

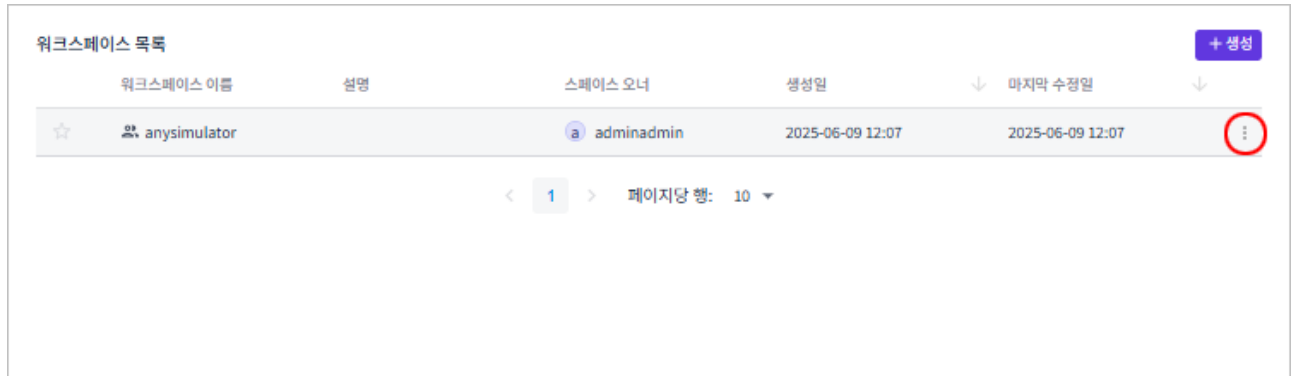
3. 설정이 완료되면 **[저장]** 버튼을 클릭합니다.


3.2. 워크스페이스 멤버 관리

3.2.1. 워크스페이스 멤버 추가

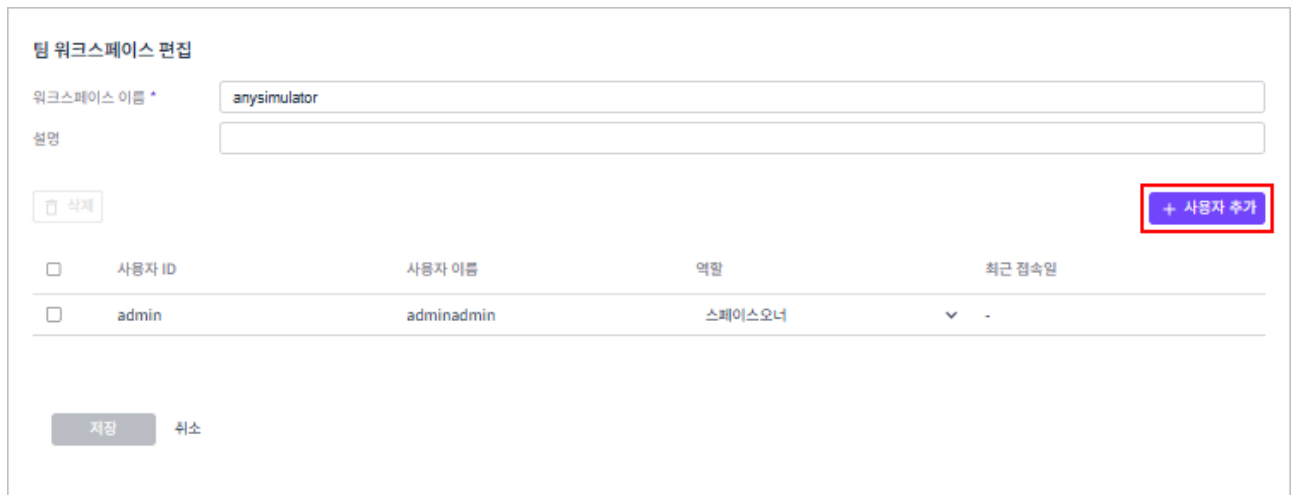
워크스페이스에 새로운 멤버를 추가할 수 있습니다. 추가된 멤버는 해당 워크스페이스에 접근할 수 있습니다.

1. 홈 화면의 '워크스페이스 목록' 영역에서 특정 행에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.

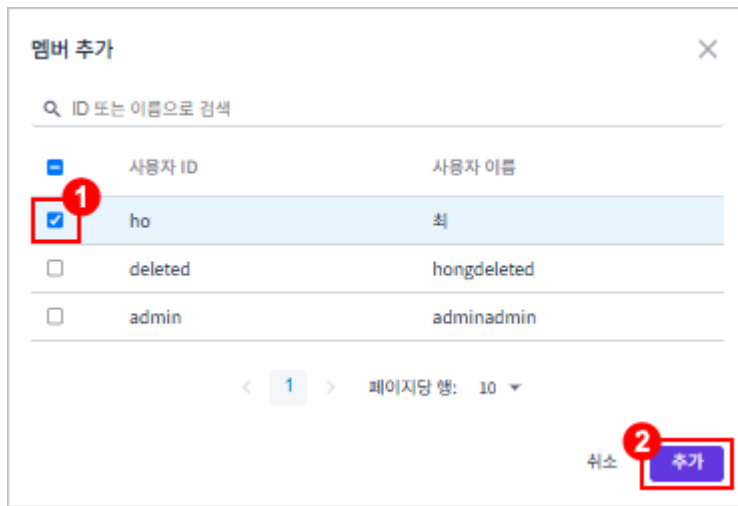


2.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[편집]** 메뉴를 선택합니다.

3. 팀 워크스페이스 편집 화면에서 **[+ 사용자 추가]** 버튼을 클릭합니다.




4. 멤버 추가 대화상자에서 멤버로 추가할 사용자의 체크박스를 선택한 후 **[추가]** 버튼을 클릭합니다.

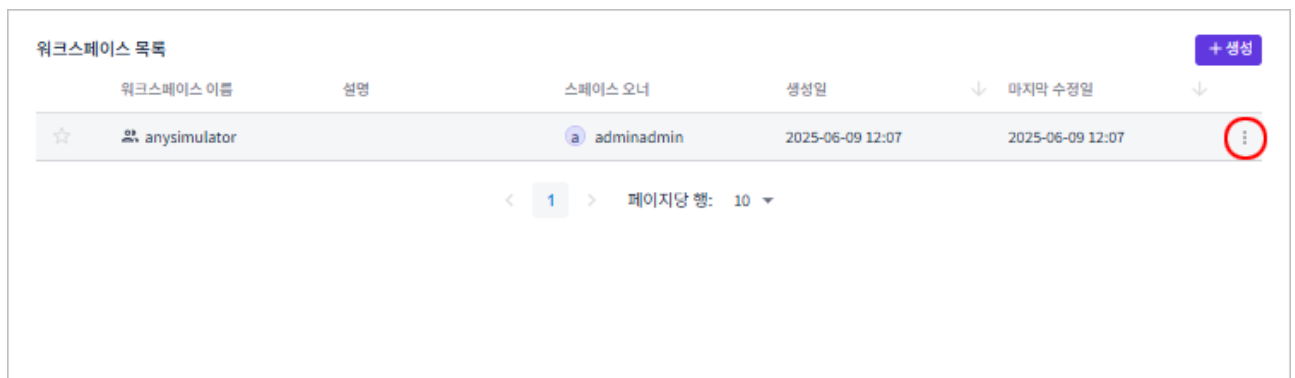



5. 팀 워크스페이스 편집 화면에서 [저장] 버튼을 클릭합니다.

3.2.2. 워크스페이스 멤버 제외

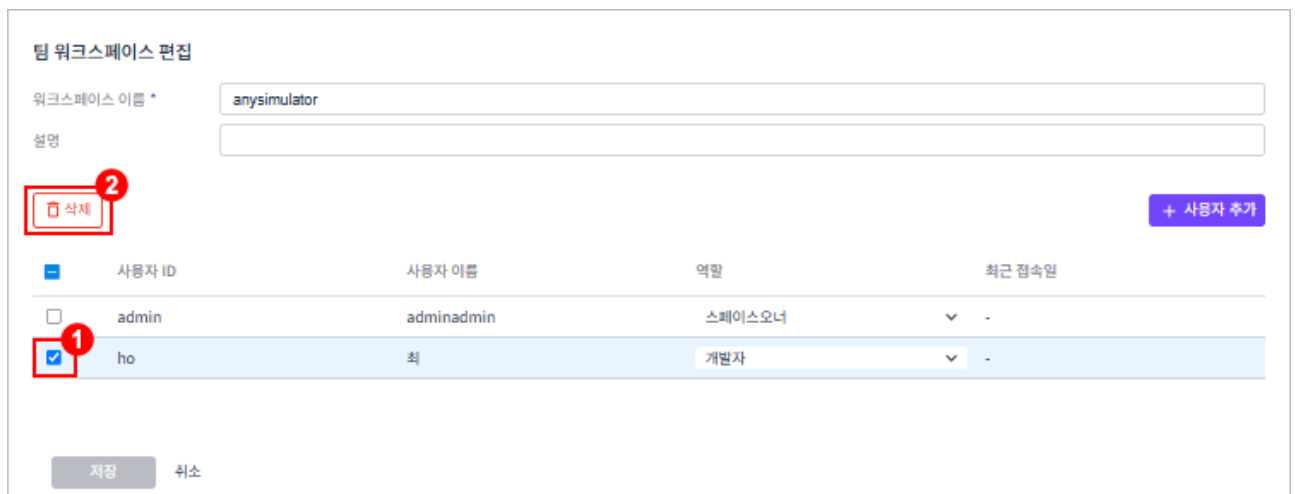
워크스페이스에서 특정 멤버를 제외할 수 있습니다. 제외된 멤버는 해당 워크스페이스에 접근할 수 없습니다.

1. 홈 화면의 '워크스페이스 목록' 영역에서 특정 행에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.



2.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 [편집] 메뉴를 선택합니다.

3. 팀 워크스페이스 편집 화면의 팀 멤버 목록에서 대상 멤버의 체크박스를 선택한 후 [삭제] 버튼을 클릭합니다.




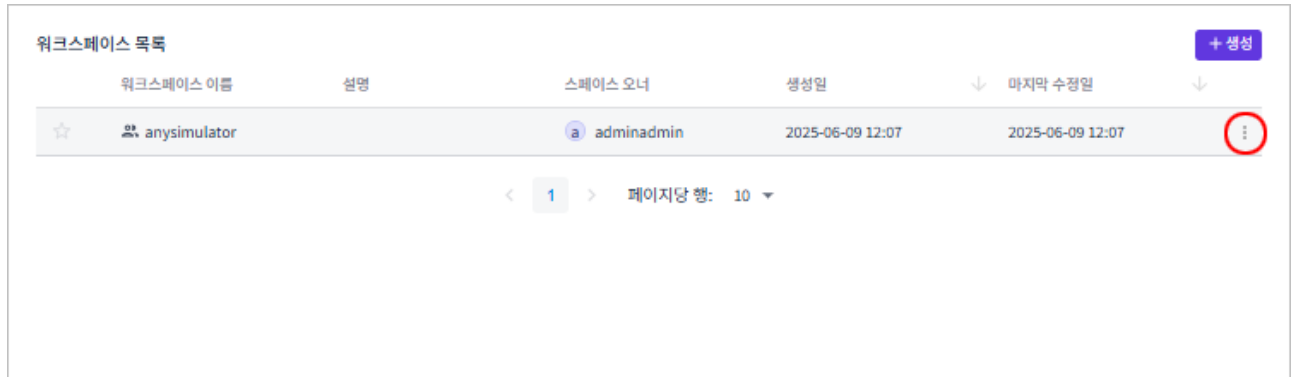
4. 팀 워크스페이스 편집 화면에서 [저장] 버튼을 클릭합니다.


3.2.3. 워크스페이스 오너 역할 이관

워크스페이스 오너 역할을 다른 멤버에게 이관할 수 있습니다.

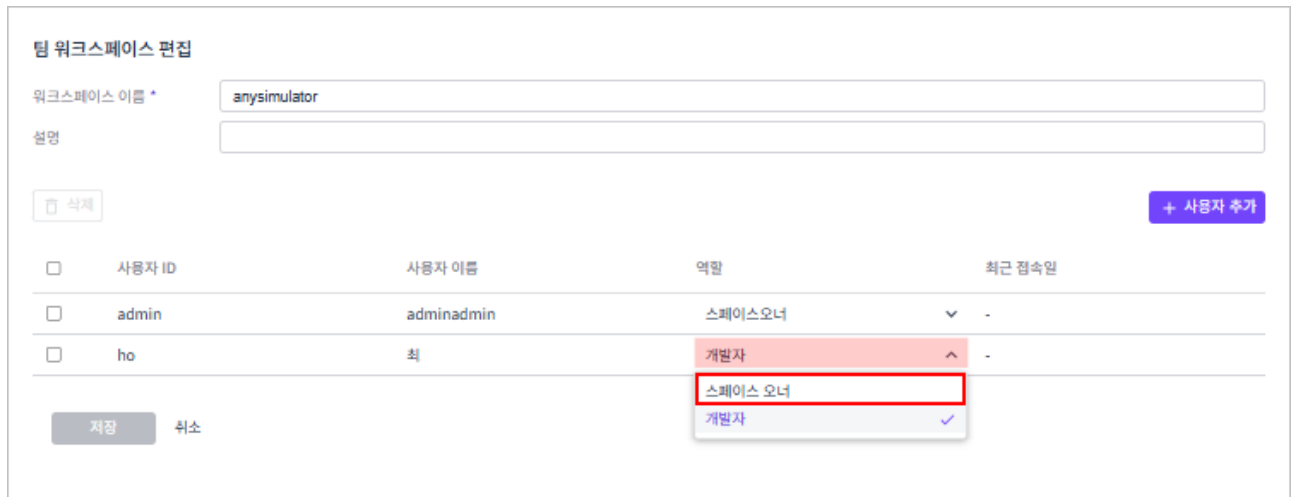
멤버의 역할은 '스페이스 오너', '개발자'로 구분됩니다. 스페이스 오너 역할은 한 명만 지정할 수 있으며 워크스페이스 편집 권한을 가집니다. 나머지 멤버는 모두 자동으로 개발자 역할이 부여됩니다.

1. 홈 화면의 '워크스페이스 목록' 영역에서 특정 행에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.

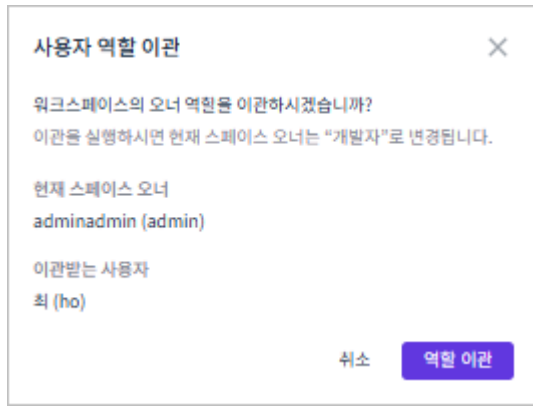


2.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 [편집] 메뉴를 선택합니다.

3. 팀 워크스페이스 편집 화면의 팀 멤버 목록에서 대상 멤버의 역할 항목을 [스페이스 오너]로 선택합니다.



4. 사용자 역할 이관 대화상자에서 현재 오너와 변경될 사용자 정보를 확인한 후 [역할 이관] 버튼을 클릭합니다.



5. 팀 워크스페이스 편집 화면에서 [저장] 버튼을 클릭합니다.

3.3. 워크스페이스 북마크 관리

3.3.1. 워크스페이스 북마크 추가

자주 사용하는 워크스페이스를 북마크에 추가할 수 있습니다.

홈 화면의 '워크스페이스 목록' 또는 '최근 접속한 워크스페이스' 영역에서 ☆ 아이콘을 클릭하면 해당 워크스페이스가 북마크에 추가됩니다.

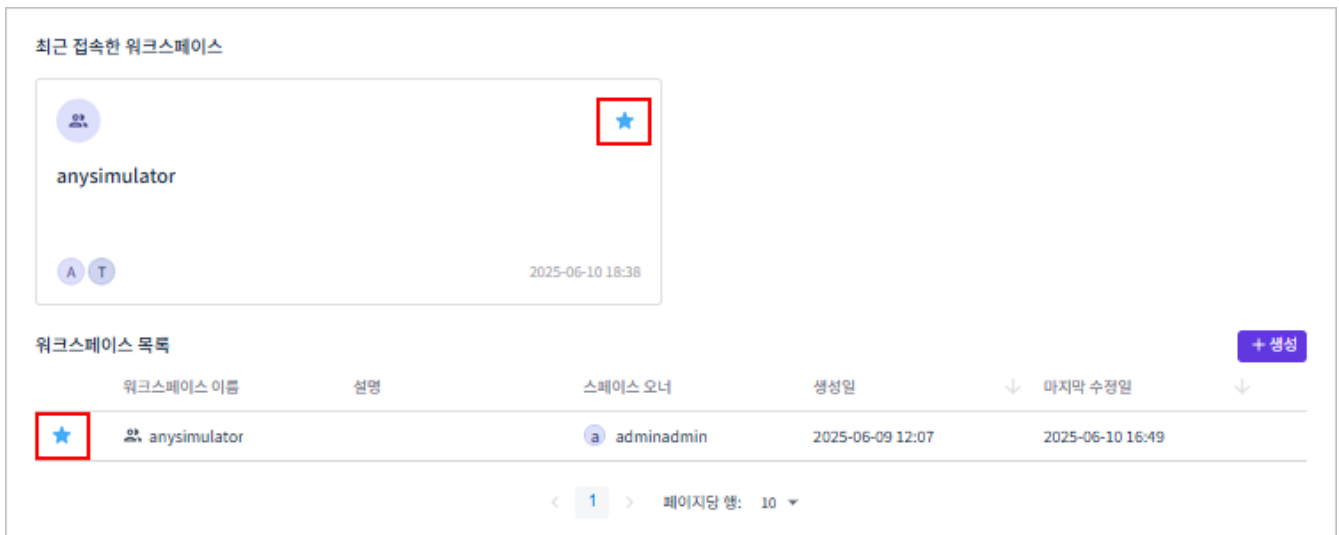


북마크에 추가된 워크스페이스는 홈 화면의 '북마크' 영역에서 확인할 수 있습니다.

3.3.2. 워크스페이스 북마크 해제


자주 사용하지 않는 워크스페이스를 북마크에서 해제할 수 있습니다.

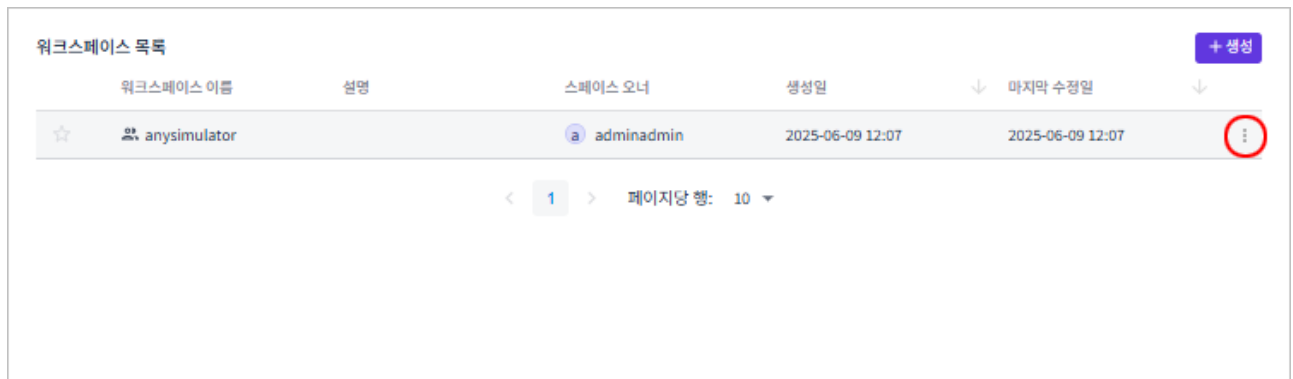
홈 화면의 '워크스페이스 목록' 또는 '최근 접속한 워크스페이스' 영역에서 ★ 아이콘을 클릭하면 해당 워크스페이스가 북마크에서 해제됩니다.




3.4. 워크스페이스 삭제

사용하지 않는 워크스페이스를 삭제할 수 있습니다.

1. 홈 화면의 '워크스페이스 목록' 영역에서 특정 행에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.



2.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[삭제]** 메뉴를 선택합니다.
3. 워크스페이스 삭제 대화상자가 열리면 **[삭제]** 버튼을 클릭합니다.

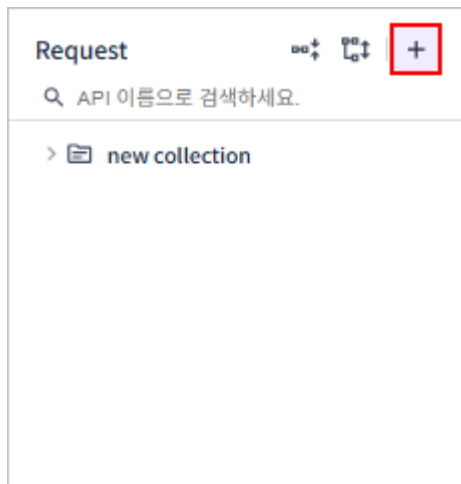
4. 컬렉션

리소스를 컬렉션 단위로 묶어 효율적으로 관리할 수 있습니다.

4.1. 컬렉션 생성

새로운 컬렉션을 생성할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Request]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역 오른쪽 상단의 **[+]** 버튼을 클릭합니다.



생성된 컬렉션이 없는 경우 리소스 영역 내에 표시되는 **[+ 컬렉션 생성]** 버튼을 클릭해도 컬렉션을 생성할 수 있습니다.

3. **[new collection]** 탭 화면이 열리면 컬렉션의 기본 정보를 설정합니다. (*: 필수 항목)

항목	설명
컬렉션 이름 *	컬렉션의 이름입니다.
설명	컬렉션에 대한 간략한 설명입니다.

4. 설정이 완료되면 **[저장]** 버튼을 클릭합니다.
5. 생성된 컬렉션은 리소스 영역 목록의 맨 위에 표시됩니다.

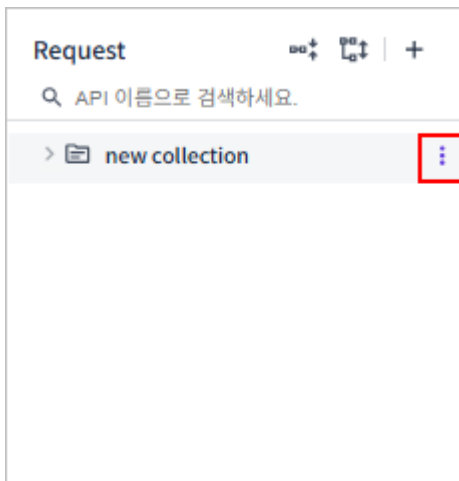
4.2. 컬렉션 폴더 관리

컬렉션 내에 폴더를 생성해 리소스를 폴더 단위로 묶어 관리할 수 있습니다.

4.2.1. 폴더 생성

새로운 폴더를 생성할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Request]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 특정 컬렉션(또는 폴더)에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에 **⋮** 아이콘이 표시됩니다.

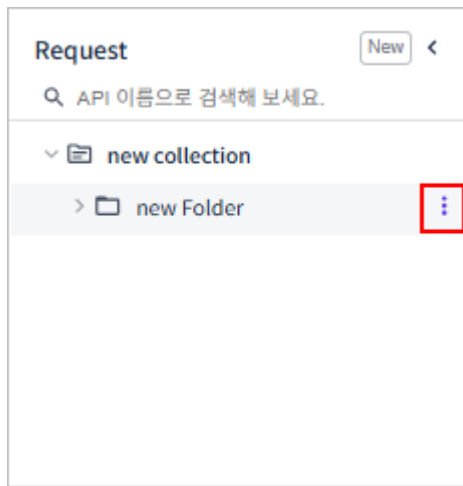


3. **⋮** 아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[폴더 생성]** 메뉴를 선택합니다.
4. 생성된 폴더는 해당 컬렉션(또는 폴더) 내 목록의 맨 위에 표시됩니다.

4.2.2. 폴더 이름 변경

생성한 폴더의 이름을 변경할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Request]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 폴더에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에 **⋮** 아이콘이 표시됩니다.



3. ⋮ 아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[폴더 수정]** 메뉴를 선택합니다.
4. **폴더 수정** 대화상자가 열리면 '폴더 이름' 입력란에 변경할 이름을 입력합니다.

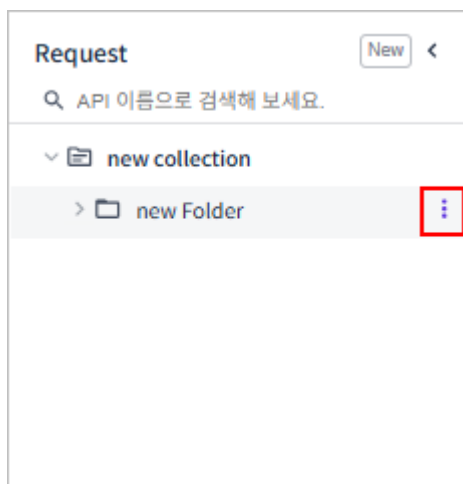


5. 입력이 완료되면 **[수정]** 버튼을 클릭합니다.

4.2.3. 폴더 삭제

사용하지 않는 폴더를 삭제할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Request]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 폴더에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에 ⋮ 아이콘이 표시됩니다.



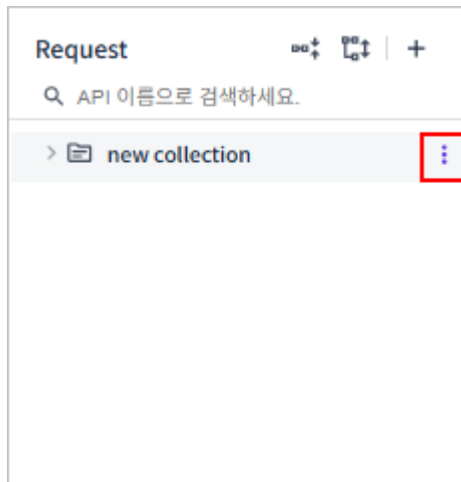
3. ⋮ 아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[폴더 삭제]** 메뉴를 선택합니다.

4. **폴더 삭제** 대화상자가 열리면 **[삭제]** 버튼을 클릭합니다.

4.3. 컬렉션 삭제

사용하지 않는 컬렉션을 삭제할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Request]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 특정 컬렉션에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에 **⋮** 아이콘이 표시됩니다.




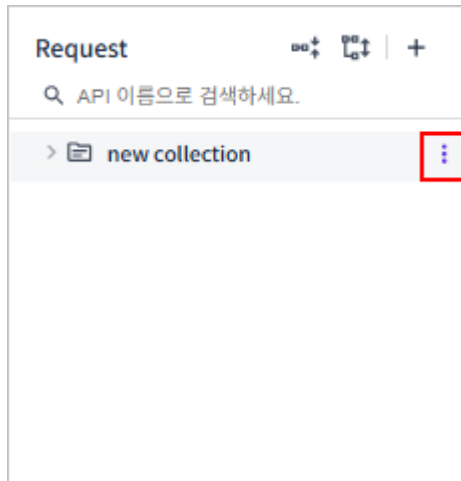
3. **⋮** 아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[컬렉션 삭제]** 메뉴를 선택합니다.
4. **컬렉션 삭제** 대화상자가 열리면 **[삭제]** 버튼을 클릭합니다.


5. HTTP 요청

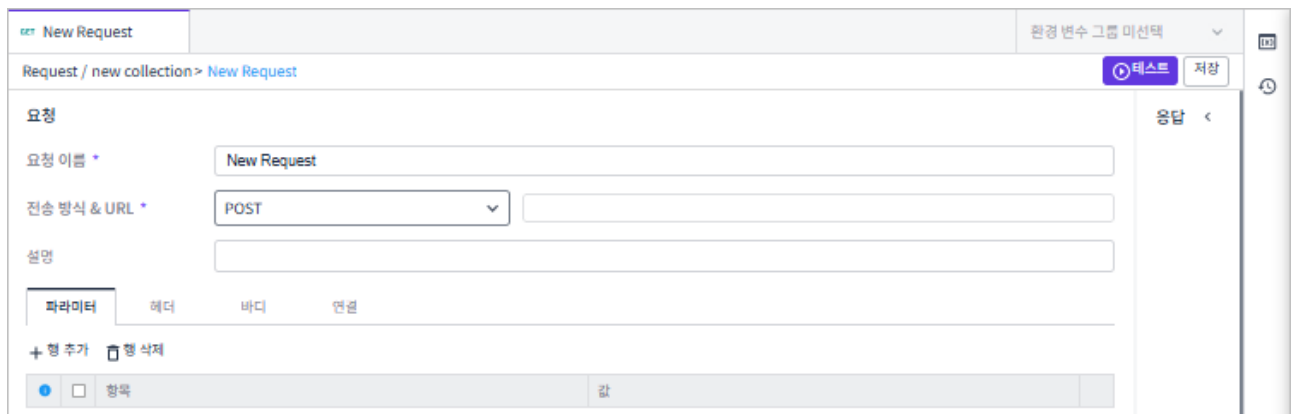
5.1. HTTP 요청 생성

새로운 HTTP 요청을 생성할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Request]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 특정 컬렉션(또는 폴더)에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.



3.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[HTTP 요청 생성]** 메뉴를 선택합니다.
4. **[New Request]** 탭 화면이 열리면 HTTP 요청의 정보를 설정합니다. (*: 필수 항목)



항목	설명
요청 이름 *	요청의 이름입니다.
전송 방식 & URL *	API 호출 방식(GET, POST, PUT, DELETE)과 요청을 보낼 URL입니다.
설명	요청에 대한 간략한 설명입니다.
[파라미터] 탭	요청에 사용할 쿼리 파라미터를 설정합니다. 자세한 내용은 쿼리 파라미터 설정 을 참고합니다.

항목	설명
[헤더] 탭	요청에 포함할 헤더 정보를 설정합니다. 자세한 내용은 헤더 정보 설정 을 참고합니다.
[바디] 탭	요청에 포함할 메시지 본문을 설정합니다. ※ 전송 방식이 'GET'인 경우에는 설정할 수 없습니다. 자세한 내용은 전송 메시지 설정 을 참고합니다.
[응답] 탭	요청의 연결 방식을 설정합니다. 자세한 내용은 연결 정보 설정 을 참고합니다.

5. 설정이 완료되면 **[저장]** 버튼을 클릭합니다.

5.1.1. 쿼리 파라미터 설정

[파라미터] 탭에서는 요청에 사용할 쿼리 파라미터를 추가하거나 삭제할 수 있습니다.

• 파라미터 추가

[+ 행 추가] 버튼을 클릭하여 새로운 쿼리 파라미터를 입력할 수 있는 행을 추가합니다.

항목	설명
항목	파라미터의 이름입니다.
값	파라미터에 설정할 값입니다.

• 파라미터 삭제

삭제할 파라미터의 체크박스를 선택한 후 **[행 삭제]** 버튼을 클릭하거나, 각 행의 아이콘을 클릭합니다.

5.1.2. 헤더 정보 설정

[헤더] 탭에서는 요청에 포함할 헤더 정보를 추가하거나 삭제할 수 있습니다.

• 헤더 추가

[+ 행 추가] 버튼을 클릭하여 새로운 헤더 정보를 입력할 수 있는 행을 추가합니다.

항목	설명
활성화	헤더의 적용 여부입니다. <ul style="list-style-type: none"><input checked="" type="checkbox"/> : 적용함<input type="checkbox"/> : 적용 안 함
항목	헤더의 이름입니다.
값	헤더에 설정할 값입니다.
설명	헤더에 대한 간략한 설명입니다.

• 헤더 삭제

삭제할 헤더의 체크박스를 선택한 후 [행 삭제] 버튼을 클릭하거나, 각 행의 아이콘을 클릭합니다.

5.1.3. 전송 메시지 설정

[바디] 탭에서는 요청에 포함할 메시지 본문을 설정할 수 있습니다.

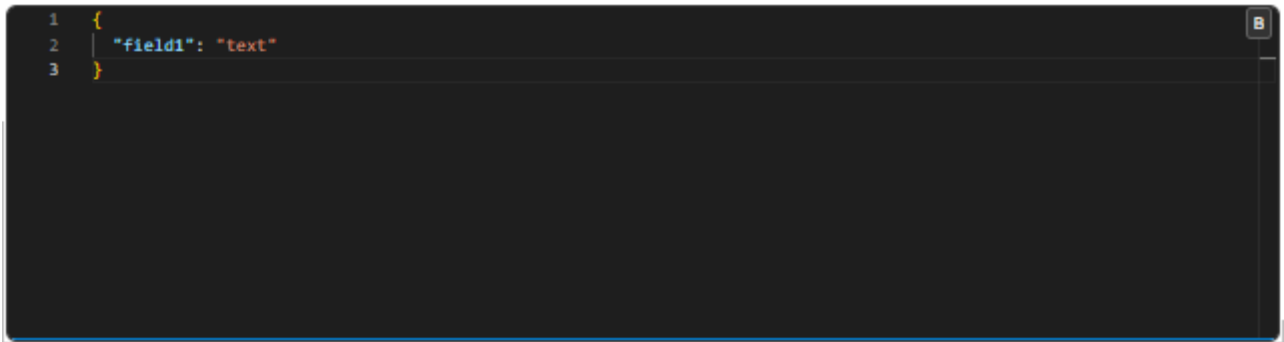
지원하는 데이터 입력 방식은 다음과 같습니다.

입력 방식	설명
None	요청 본문을 입력하지 않습니다.
Raw	요청 본문을 직접 입력합니다. <ul style="list-style-type: none">◦ TEXT: 문자열을 그대로 입력 (에디터 모드 지원)◦ JSON: JSON 형식으로 입력 (에디터, 테이블 모드 지원)◦ XML: XML 형식으로 입력(에디터 모드 지원)

5.1.3.1. 에디터 모드

코드 블록에 요청 데이터를 직접 입력합니다.

JSON 또는 XML 형식에서는 코드 블록 오른쪽 상단의 **B** 버튼을 클릭하면 데이터가 자동으로 정렬되어 보기 쉽게 표시됩니다.



5.1.3.2. 테이블 모드

표 형태로 요청 데이터를 구성합니다.

+ 행 추가 🗑️ 형 삭제				
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	필드	타입	값
+	<input type="checkbox"/>	field1	String	text

• 데이터 추가

[+ 행 추가] 버튼을 클릭하여 새로운 요청 데이터를 입력할 수 있는 행을 추가합니다.

항목	설명
필드	데이터의 필드 이름입니다.

항목	설명
타입	데이터의 타입입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ String ◦ Number ◦ Boolean ◦ Object ◦ Array
값	필드에 입력할 실제 값입니다.

• 데이터 삭제

삭제할 요청 데이터의 체크박스를 선택한 후 **[행 삭제]** 버튼을 클릭하거나, 각 행의  아이콘을 클릭합니다.

5.1.4. 연결 정보 설정

[연결] 탭에서는 요청의 연결 방식을 설정할 수 있습니다.

파라미터

헤더

바디

연결

인코딩

UTF_8

요청 타임아웃 (ms)

3000

응답 타임아웃 (ms)

3000

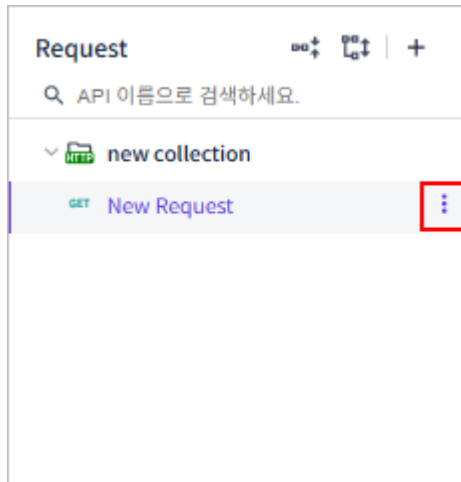
항목	설명
인코딩	서버와 데이터를 주고받을 때 사용하는 문자 인코딩 방식입니다.
요청 타임아웃	서버에 요청을 보내고 응답이 시작되기까지 기다리는 최대 시간입니다. 시간이 초과하면 요청이 실패합니다. (단위: 밀리초)
응답 타임아웃	서버가 응답을 완료할 때까지 기다리는 최대 시간입니다. 시간이 초과하면 연결이 종료됩니다. (단위: 밀리초)


5.2. HTTP 요청 삭제

사용하지 않는 HTTP 요청을 삭제할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Request]** 메뉴를 선택합니다.

2. 리소스 영역의 목록에서 HTTP 요청에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.




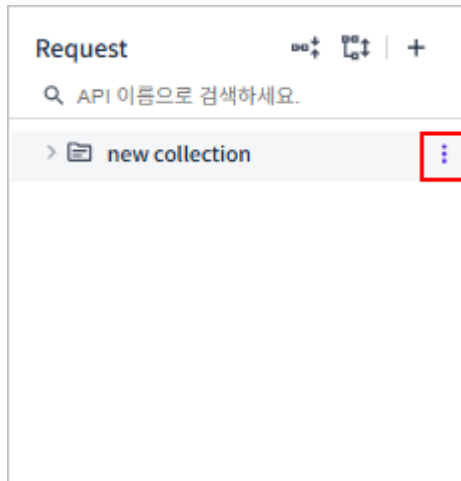
3.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[리소스 삭제]** 메뉴를 선택합니다.
4. **리소스 삭제** 대화상자가 열리면 **[삭제]** 버튼을 클릭합니다.


6. TCP 요청

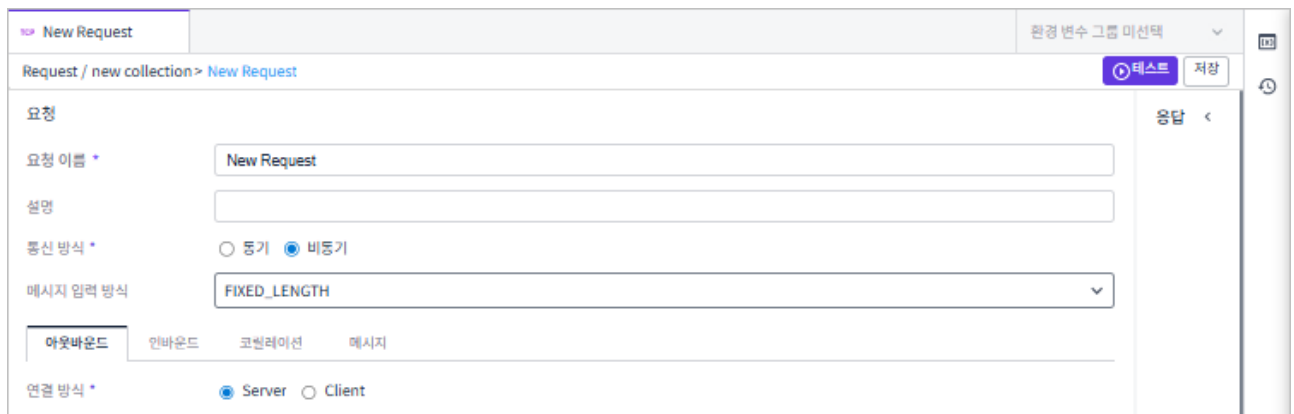
6.1. TCP 요청 생성

새로운 TCP 요청을 생성할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Request]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 특정 컬렉션(또는 폴더)에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.



3.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[TCP 요청 생성]** 메뉴를 선택합니다.
4. **[New Request]** 탭 화면이 열리면 TCP 요청의 정보를 설정합니다. (*: 필수 항목)



항목	설명
요청 이름 *	요청의 이름입니다.
설명	요청에 대한 간략한 설명입니다.
통신 방식 *	요청 전송 시 사용할 통신 방식입니다. <ul style="list-style-type: none">◦ 동기: 요청을 전송한 후 응답이 올 때까지 대기◦ 비동기: 요청을 전송하고 즉시 다음 작업을 수행하며, 응답은 나중에 처리

항목	설명
메시지 입력 방식	요청 본문 데이터를 전송할 형식입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ FIXED_LENGTH: 고정 길이 형식으로 전송 ◦ JSON: JSON 형식으로 전송 ◦ XML: XML 형식으로 전송
[아웃바운드] 탭	요청 전송을 위한 연결 정보를 설정합니다. 자세한 내용은 아웃바운드 설정 을 참고합니다.
[인바운드] 탭	요청 수신을 위한 연결 정보를 설정합니다. ※ 통신 방식이 '비동기'인 경우에만 설정할 수 있습니다. 자세한 내용은 인바운드 설정 을 참고합니다.
[코릴레이션] 탭	요청과 응답 메시지를 매칭하기 위한 식별 조건을 설정합니다. ※ 통신 방식이 '비동기'인 경우에만 설정할 수 있고, 비동기 테스트 시 반드시 설정해야 합니다. 자세한 내용은 코릴레이션 조건 설정 을 참고합니다.
[메시지] 탭	전송할 메시지의 내용을 설정합니다. 자세한 내용은 전송 메시지 설정 을 참고합니다.

5. 설정이 완료되면 [저장] 버튼을 클릭합니다.

6.1.1. 아웃바운드 설정

[아웃바운드] 탭에서는 요청 전송을 위한 연결 정보를 설정할 수 있습니다. (*: 필수 항목)

아웃바운드

인바운드

코릴레이션

메시지

연결 방식 *

Server

Client

IP

192.168.1.1

포트

0

인코딩 *

UTF_8

디코딩 *

UTF_8

최대 연결 수

10

항목	설명
연결 방식 *	연결 시 수행할 역할입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Server ◦ Client
IP	연결 대상의 IP 주소입니다. ※ 연결 방식이 'Client'인 경우에만 설정할 수 있습니다. (필수)
포트	연결 대상의 포트 번호입니다.
인코딩 *	요청 메시지 전송 시 적용할 문자 인코딩 방식입니다.
디코딩 *	응답 메시지 수신 시 적용할 문자 디코딩 방식입니다.
최대 연결 수	동시에 유지할 수 있는 최대 연결 수입니다. ※ 연결 방식이 'Server'인 경우에만 설정할 수 있습니다.
연결 타임아웃	연결 시 허용하는 최대 대기 시간입니다. (단위: 밀리초) ※ 연결 방식이 'Client'인 경우에만 설정할 수 있습니다.
유휴 타임아웃	데이터 전송 없이 연결을 유지하는 최대 시간입니다. (단위: 밀리초) ※ 연결 방식이 'Client'인 경우에만 설정할 수 있습니다.

6.1.2. 인바운드 설정

[인바운드] 탭에서는 요청 수신을 위한 연결 정보를 설정할 수 있습니다. (*: 필수 항목)

아웃바운드
인바운드
코렐레이션
메시지

아웃바운드와 동일
☐

연결 방식 *
☒ Server
☐ Client

IP
192.168.1.1

포트
0

인코딩 *
UTF_8

디코딩 *
UTF_8

최대 연결 수
10

항목	설명
아웃바운드와 동일	[아웃바운드] 탭에서 설정한 연결 정보를 그대로 적용할지 여부입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ <input checked="" type="checkbox"/>: 아웃바운드 설정과 동일하게 사용 ◦ <input type="checkbox"/>: 아웃바운드 설정과 다르게 별도로 설정
연결 방식 *	연결 시 수행할 역할입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Server ◦ Client

항목	설명
IP	연결 대상의 IP 주소입니다. ※ 연결 방식이 'Client'인 경우에만 설정할 수 있습니다. (필수)
포트	연결 대상의 포트 번호입니다.
인코딩 *	수신 메시지 처리 시 적용할 문자 인코딩 방식입니다.
디코딩 *	응답 메시지 전송 시 적용할 문자 디코딩 방식입니다.
최대 연결 수	동시에 유지할 수 있는 최대 연결 수입니다. ※ 연결 방식이 'Server'인 경우에만 설정할 수 있습니다.
연결 타임아웃	연결 시 허용하는 최대 대기 시간입니다. (단위: 밀리초) ※ 연결 방식이 'Client'인 경우에만 설정할 수 있습니다.
유휴 타임아웃	데이터 전송 없이 연결을 유지하는 최대 시간입니다. (단위: 밀리초) ※ 연결 방식이 'Client'인 경우에만 설정할 수 있습니다.

6.1.3. 코릴레이션 조건 설정

[코릴레이션] 탭에서는 요청과 응답 메시지를 매칭하기 위한 식별 조건을 설정할 수 있습니다.

설정된 조건을 전송 메시지와 수신 메시지에서 추출하여 비교합니다. 이때 두 값이 일치하면 검증 및 테스트가 완료되고, 일치하지 않으면 타임아웃이 발생할 때까지 대기합니다.

• 조건 추가

[+ 행 추가] 버튼을 클릭하여 새로운 조건 정보를 입력할 수 있는 행을 추가합니다.

메시지 입력 방식에 따라 설정할 수 있는 조건 항목은 다음과 같습니다.

메시지 입력 방식	항목	설명
FIXED_LENGTH	오프셋	비교를 시작할 위치입니다.
	길이	비교할 데이터의 길이입니다.
JSON	필드	필드 이름입니다.
XML	필드	태그 이름입니다.

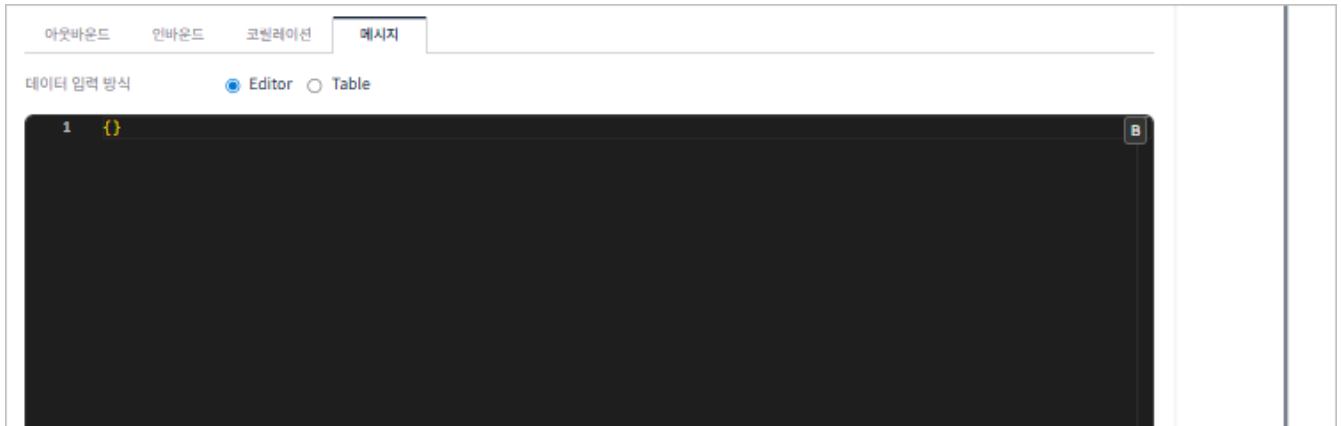
- 조건 삭제

삭제할 조건의 체크박스를 선택한 후 **[행 삭제]** 버튼을 클릭하거나, 각 행의  아이콘을 클릭합니다.

6.1.4. 전송 메시지 설정

[메시지] 탭에서는 전송할 메시지의 내용을 설정할 수 있습니다.

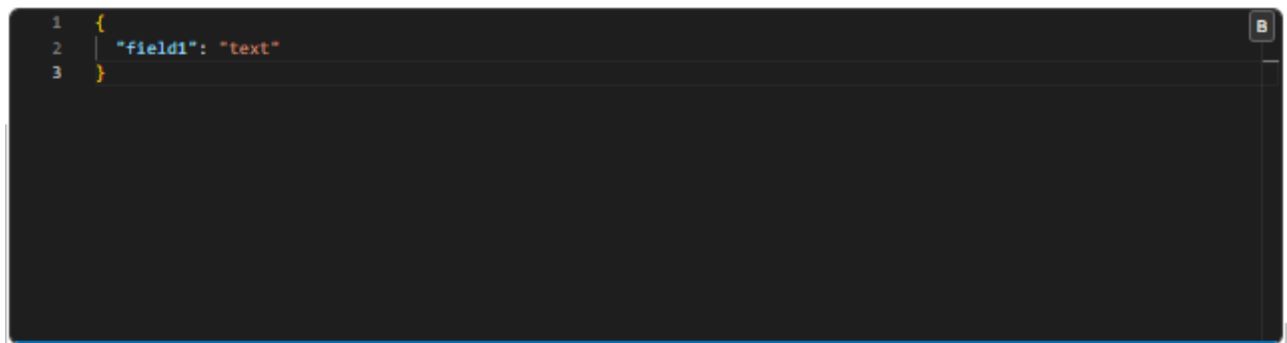
데이터 입력 방식으로 에디터 모드와 테이블 모드를 지원하며, 메시지 입력 방식이 FIXED_LENGTH 또는 XML인 경우에는 에디터 모드만 사용할 수 있습니다.



6.1.4.1. 에디터 모드

코드 블록에 요청 데이터를 직접 입력합니다.

메시지 입력 방식이 JSON 또는 XML인 경우 코드 블록 오른쪽 상단의 **B** 버튼을 클릭하면 데이터가 자동으로 정렬되어 보기 쉽게 표시됩니다.



6.1.4.2. 테이블 모드

표 형태로 요청 데이터를 구성합니다.

+ 행 추가
행 삭제


필드	타입	값	
<input checked="" type="checkbox"/> field1	String	▼ text	<input type="checkbox"/>

• 데이터 추가

[+ 행 추가] 버튼을 클릭하여 새로운 요청 데이터를 입력할 수 있는 행을 추가합니다.


항목	설명
필드	데이터의 필드 이름입니다.
타입	데이터의 타입입니다. <div><div>◦ String</div><div>◦ Number</div><div>◦ Boolean</div><div>◦ Object</div><div>◦ Array</div></div>
값	필드에 입력할 실제 값입니다.

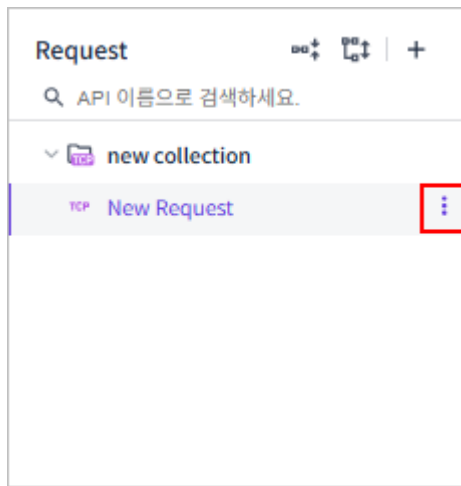
• 데이터 삭제


삭제할 요청 데이터의 체크박스를 선택한 후 [행 삭제] 버튼을 클릭하거나, 각 행의  아이콘을 클릭합니다.

6.2. TCP 요청 삭제

사용하지 않는 TCP 요청을 삭제할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 [Request] 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 TCP 요청에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.



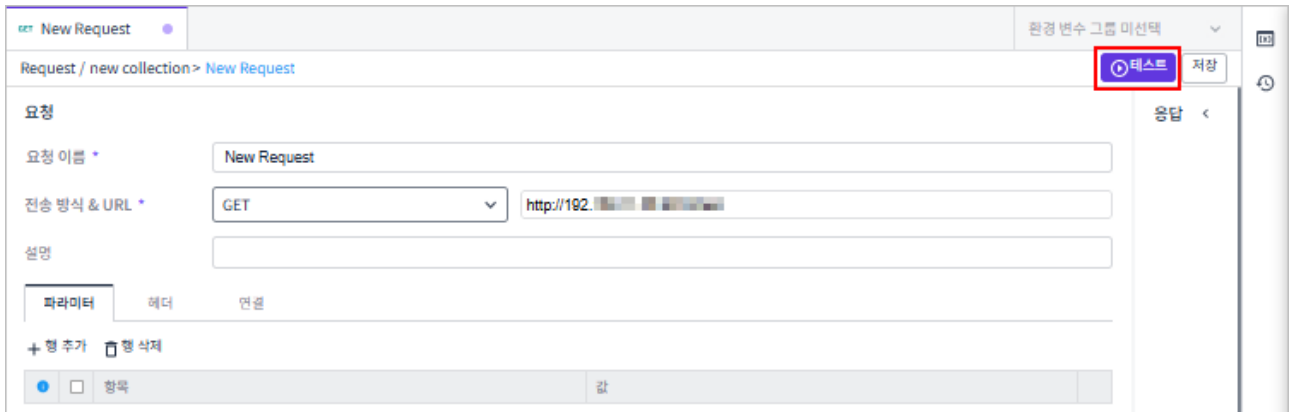
3.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[리소스 삭제]** 메뉴를 선택합니다.
4. **리소스 삭제** 대화상자가 열리면 **[삭제]** 버튼을 클릭합니다.

7. HTTP 요청 테스트

7.1. HTTP 요청 테스트 실행

생성한 HTTP 요청을 실제로 실행하여 응답을 확인하고, 동작 여부를 검증할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Request]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 테스트할 HTTP 요청을 선택합니다.
3. **[HTTP 요청]** 탭 화면 오른쪽 상단의 **[테스트]** 버튼을 클릭합니다. 설정된 요청값에 문제가 없으면 테스트가 정상 실행됩니다.



설정된 요청값에 오류가 있으면 오류 부분이 표시되고, 화면 왼쪽 하단에 알림 메시지가 나타납니다.



필수 입력 항목이 누락되었거나 입력값이 올바르지 않습니다. ✕

7.1.1. 검증 조건 설정



HTTP 요청에 대한 응답이 예상한 결과를 만족하는지 확인하기 위해 검증 조건을 설정할 수 있습니다.

[HTTP 요청] 탭 화면 맨 아래 '응답 검증' 영역에서 조건을 설정합니다.



• 조건 추가

[+ 행 추가] 버튼을 클릭하여 새로운 조건을 입력할 수 있는 행을 추가합니다.

항목	설명
활성화	<p>조건의 적용 여부입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> : 적용함 : 적용 안 함
카테고리	<p>검증 대상 항목입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> RESPONSE_BODY: 응답으로 온 JSON 전체 문자열 값 비교 RESPONSE_CODE: 응답 상태 코드값 비교 RESPONSE_TIME: 총 응답 시간값 비교 (호출 후 응답이 오기까지 걸린 시간) JSON_PATH: JSON 응답 바디 내 특정 필드값 비교 (입력 예시: a.b) CONTENT_TYPE: 응답 콘텐츠 타입값 비교 XML_PATH: XML 응답 내 특정 태그값 비교 (입력 예시: /a/b) CONTENT_LENGTH: 응답 콘텐츠 길이값 비교
조건	<p>응답값과 검증값을 비교하는 조건입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> = (Equal): 검증값과 결과값이 일치하는지 확인 != (Not Equal): 검증값과 결과값이 일치하지 않는지 확인 () (Contains): 결과값에 검증값이 포함되어 있는지 확인 !() (Not Contains): 결과값에 검증값이 포함되어 있지 않은지 확인 < (Less Than): 결과값이 검증값보다 작은지 확인 <= (Less or Equal): 결과값이 검증값보다 작거나 같은지 확인 > (Greater Than): 결과값이 검증값보다 큰지 확인 >= (Greater Or Equal): 결과값이 검증값보다 크거나 같은지 확인
검증값	비교 기준이 되는 기대값입니다.
결과	테스트 실행 후 실제 응답 결과가 표시됩니다.

• 조건 삭제

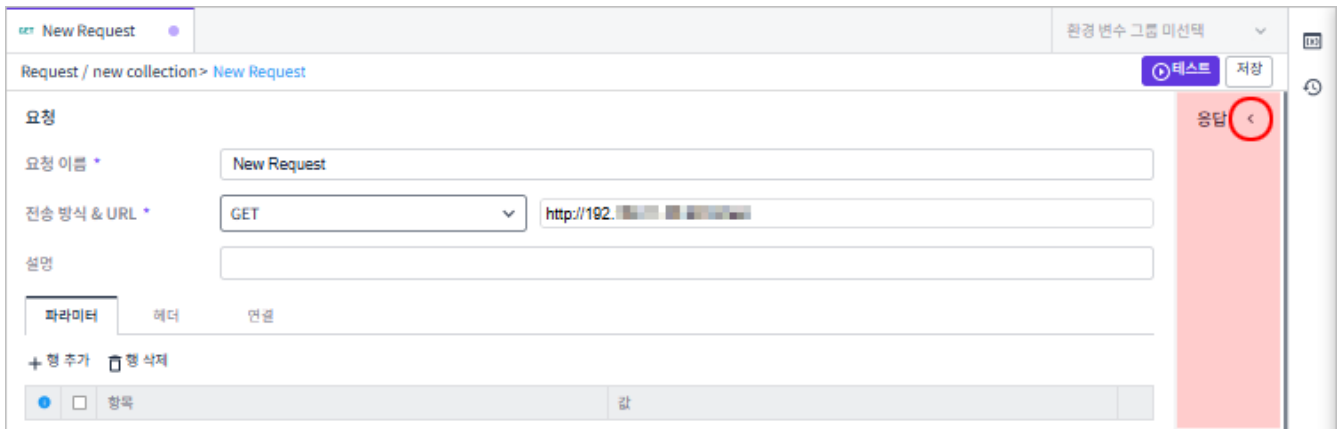
삭제할 조건의 체크박스를 선택한 후 [행 삭제] 버튼을 클릭하거나, 각 행의  아이콘을 클릭합니다.

7.2. HTTP 요청 테스트 결과 조회

7.2.1. 응답 결과 확인

HTTP 요청 테스트 실행 후 반환된 응답 결과를 확인할 수 있습니다.

응답 결과는 **[HTTP 요청]** 탭 화면 왼쪽의 '응답' 영역에서 제공됩니다. '응답' 영역의 < 아이콘을 클릭하면 응답 세부 항목이 펼쳐집니다.



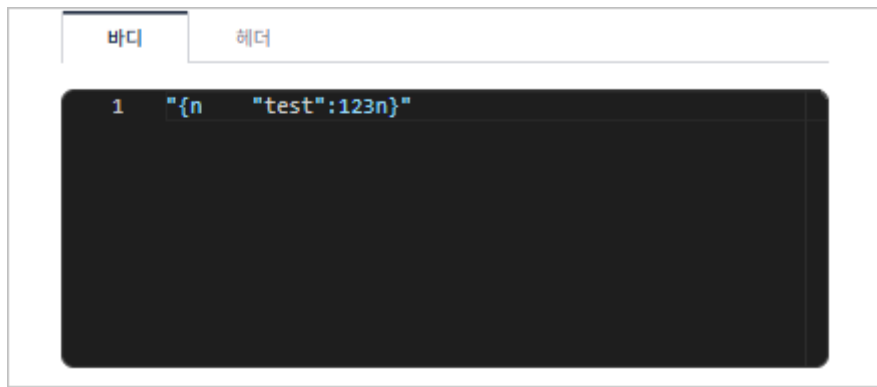
• 기본 정보

응답			
테스트 실행 시간	2025-06-10 12:08	응답 결과	success
응답 코드	200	응답 시간	9 ms

항목	설명
테스트 실행 시간	테스트가 실행된 날짜와 시간입니다.
응답 결과	응답 메시지의 수신 여부입니다. <ul style="list-style-type: none">◦ success◦ fail
응답 코드	응답 코드입니다.
응답 시간	요청을 보낸 후 응답을 받기까지 걸린 시간입니다.

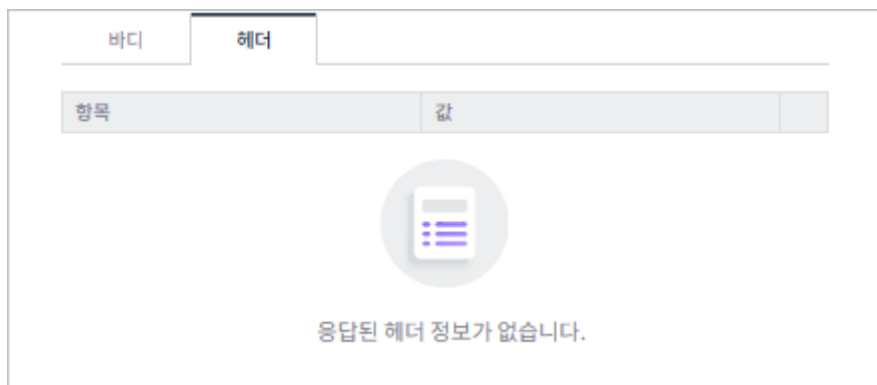
• 본문 내용

[바디] 탭에서 응답 본문의 내용을 확인할 수 있습니다.



- 헤더 정보

[헤더] 탭에서 응답 헤더의 이름과 값 정보를 확인할 수 있습니다.



7.2.2. 검증 결과 확인

설정한 검증 조건에 따라 응답이 예상한 값과 일치하는지 여부를 확인할 수 있습니다.


검증 결과는 [HTTP 요청] 탭 화면 맨 아래의 '응답 검증' 영역에서 제공됩니다. 이때 표의 '결과' 항목에는 각 조건에 대한 실제 응답값이 표시되며, 조건을 충족하지 못한 항목은 표 오른쪽에 별도로 요약되어 표시됩니다.

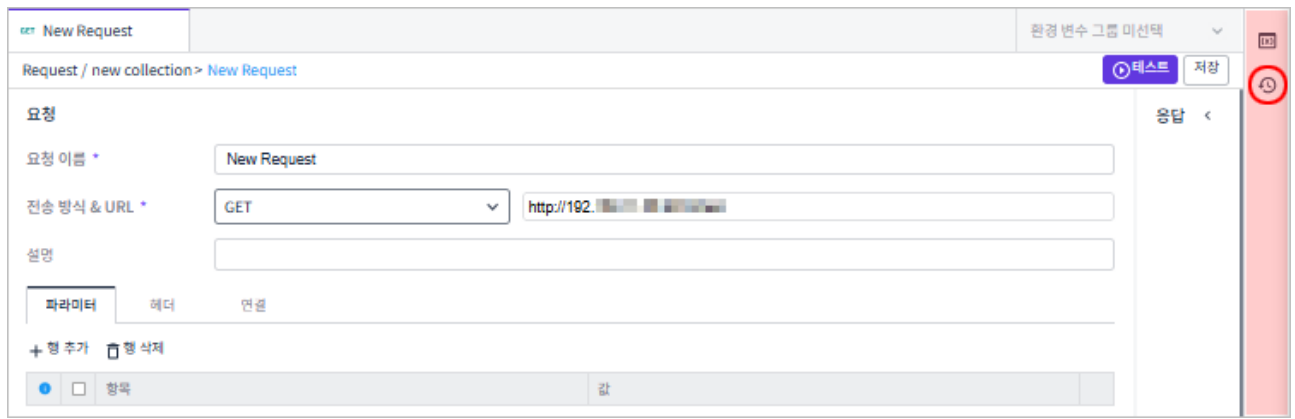



화면 오른쪽 하단의 **응답 검증** 버튼을 클릭하면 '응답 검증' 영역으로 자동 스크롤됩니다.

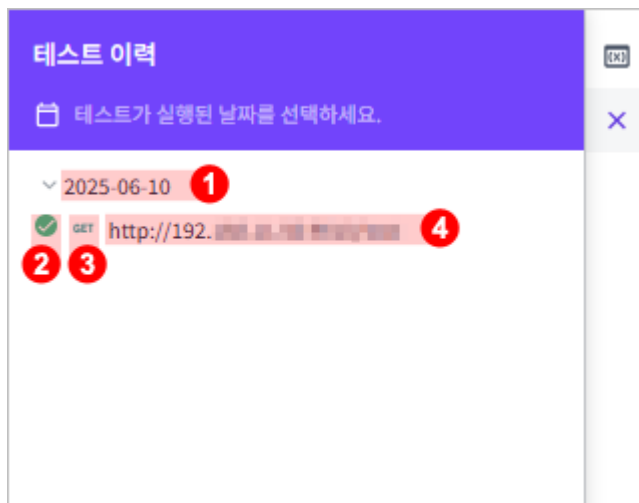
7.3. HTTP 요청 테스트 이력

실행한 HTTP 요청 테스트의 이력을 조회할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 [Request] 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 테스트 이력을 조회할 HTTP 요청을 선택합니다.
3. 화면 왼쪽의 '사이드바' 영역에서  아이콘을 클릭합니다.



4. '테스트 이력' 영역이 확장되면 해당 HTTP 요청의 전체 테스트 이력이 표시됩니다. 이때  아이콘을 클릭하여 조회할 특정 날짜를 선택할 수 있습니다.

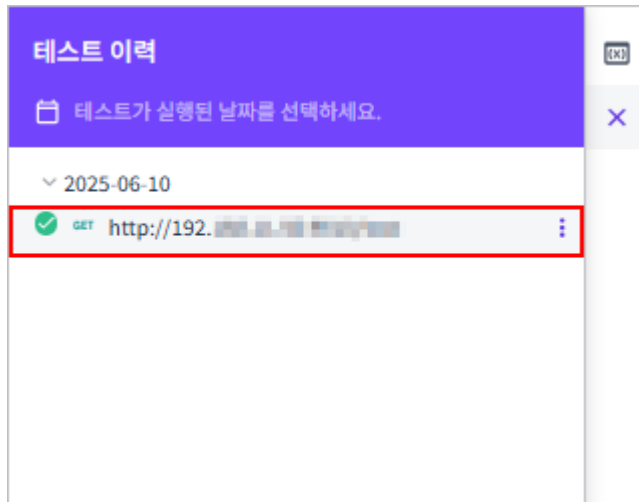


구분	설명
①	테스트가 실행된 날짜입니다.
②	테스트 결과입니다. <ul style="list-style-type: none"> ✓: 성공 ✗: 실패
③	요청 방식입니다. <ul style="list-style-type: none"> GET POST PUT DELETE
④	요청을 보낸 URL입니다.

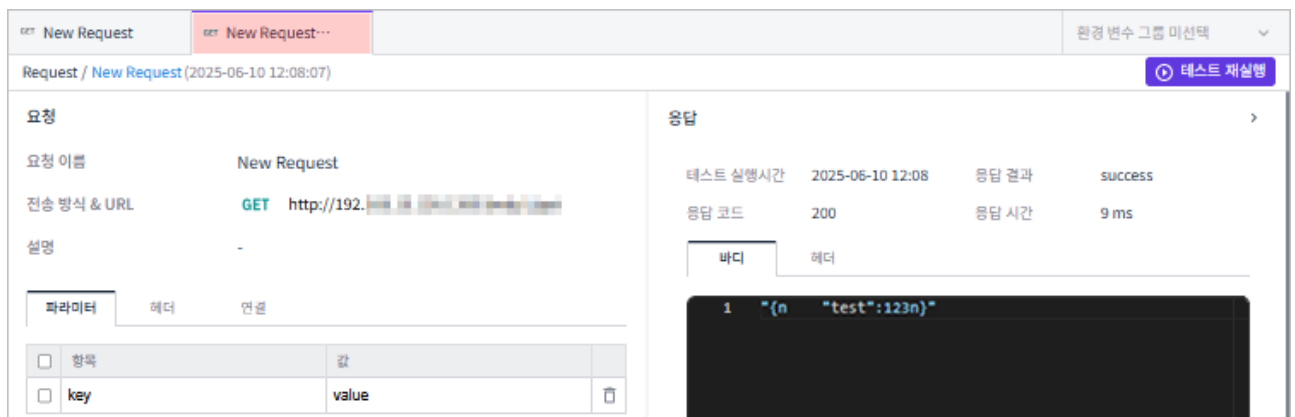
7.3.1. HTTP 요청 테스트 이력 상세 조회

특정 HTTP 요청 테스트 이력의 요청 정보, 응답 결과, 검증 상태를 상세히 확인할 수 있습니다.

1. '테스트 이력' 영역에서 상세 조회할 이력을 클릭합니다.



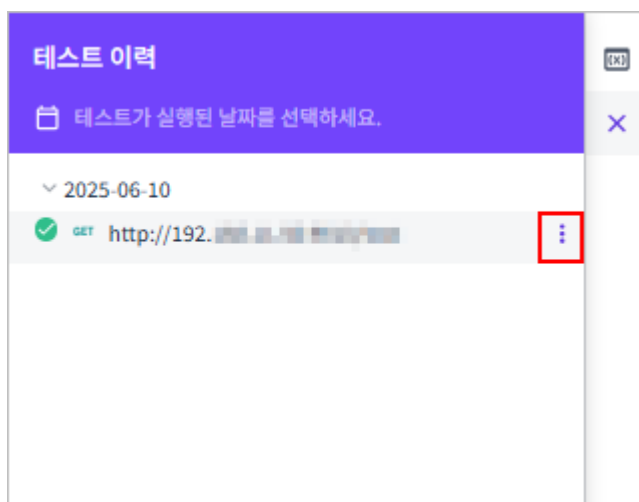
2. 해당 테스트 이력의 상세 정보가 새 탭으로 열립니다. 이때 요청, 응답, 응답 검증 정보는 모두 읽기 전용으로 제공됩니다.




7.3.2. HTTP 요청 테스트 이력 삭제

더 이상 필요하지 않은 HTTP 요청 테스트 이력을 삭제할 수 있습니다.

1. 테스트 이력' 영역에서 삭제할 이력에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.



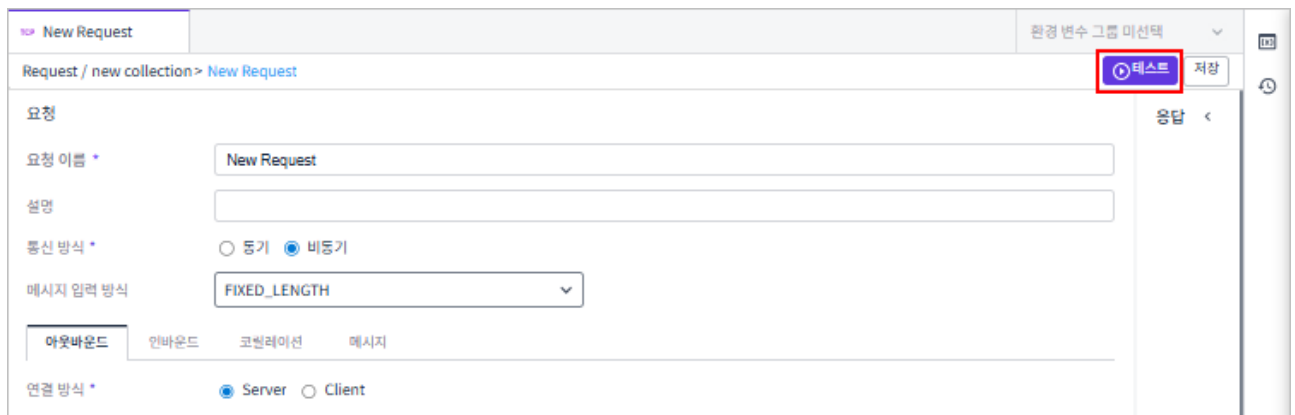
2.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[이력 삭제]** 메뉴를 선택합니다.

8. TCP 요청 테스트

8.1. TCP 요청 테스트 실행

생성한 TCP 요청을 실제로 실행하여 응답을 확인하고, 동작 여부를 검증할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Request]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 테스트할 TCP 요청을 선택합니다.
3. **[TCP 요청]** 탭 화면 오른쪽 상단의 **[테스트]** 버튼을 클릭합니다. 설정된 요청값에 문제가 없으면 테스트가 정상 실행됩니다.



설정된 요청값에 오류가 있으면 오류 부분이 표시되고, 화면 왼쪽 하단에 알림 메시지가 나타납니다.

필수 입력 항목이 누락되었거나 입력값이 올바르지 않습니다. ✕

8.1.1. 검증 조건 설정

TCP 요청에 대한 응답이 예상한 결과를 만족하는지 확인하기 위해 검증 조건을 설정할 수 있습니다.


[TCP 요청] 탭 화면 맨 아래 '응답 검증' 영역에서 조건을 설정합니다.



활성화	카테고리	조건	검증값	결과
<input checked="" type="checkbox"/>	MESSAGE_LENGTH	=(Equal)		

• 조건 추가

[+ 행 추가] 버튼을 클릭하여 새로운 조건을 입력할 수 있는 행을 추가합니다.

항목	설명
활성화	<p>조건의 적용 여부입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> : 적용함 : 적용 안 함
카테고리	<p>검증 대상 항목입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> MESSAGE_LENGTH: 응답 메시지의 길이값 비교 MESSAGE_OFFSET_LENGTH: 응답 메시지에서 오프셋과 길이만큼 추출한 값 비교 (입력 예시: 0,5) JSON_PATH: JSON 응답 바디 내 특정 필드값 비교 (입력 예시: a.b) XML_PATH: XML 응답 내 특정 태그값 비교 (입력 예시: /a/b)
조건	<p>응답값과 검증값을 비교하는 조건입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> = (Equal): 검증값과 결과값이 일치하는지 확인 != (Not Equal): 검증값과 결과값이 일치하지 않는지 확인 () (Contains): 결과값에 검증값이 포함되어 있는지 확인 !() (Not Contains): 결과값에 검증값이 포함되어 있지 않은지 확인 < (Less Than): 결과값이 검증값보다 작은지 확인 <= (Less or Equal): 결과값이 검증값보다 작거나 같은지 확인 > (Greater Than): 결과값이 검증값보다 큰지 확인 >= (Greater Or Equal): 결과값이 검증값보다 크거나 같은지 확인
검증값	비교 기준이 되는 기대값입니다.
결과	테스트 실행 후 실제 응답 결과가 표시됩니다.


• 조건 삭제

삭제할 조건의 체크박스를 선택한 후 [행 삭제] 버튼을 클릭하거나, 각 행의  아이콘을 클릭합니다.

8.2. TCP 요청 테스트 결과 조회

8.2.1. 응답 결과 확인

TCP 요청 테스트 실행 후 반환된 응답 결과를 확인할 수 있습니다.

응답 결과는 [TCP 요청] 탭 화면 왼쪽의 '응답' 영역에서 제공됩니다. '응답' 영역의  아이콘을 클릭하면 응답 세부 항목이 펼쳐집니다.

New Request

환경 변수 그룹 미선택

Request / new collection > New Request

요청

요청 이름 *

New Request

설명

통신 방식 *

☐ 동기
☒ 비동기

메시지 입력 방식

FIXED_LENGTH

아웃바운드

인바운드

코릴레이션

메시지

연결 방식 *

☒ Server
☐ Client

테스트

저장

응답

• 기본 정보

응답			
테스트 실행 시간	2025-06-10 12:08	응답 결과	success
응답 시간	9 ms		

항목	설명
테스트 실행 시간	테스트가 실행된 날짜와 시간입니다.
응답 결과	응답 메시지의 수신 여부입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ success ◦ fail
응답 시간	요청을 보낸 후 응답을 받기까지 걸린 시간입니다.

• 본문 내용

응답 본문의 내용을 확인할 수 있습니다.

```

1  "{n  "test":123n}"


```

8.2.2. 검증 결과 확인

설정된 검증 조건에 따라 응답이 예상한 값과 일치하는지 여부를 확인할 수 있습니다.


검증 결과는 **[TCP 요청]** 탭 화면 맨 아래의 '응답 검증' 영역에서 제공됩니다. 이때 표의 '결과' 항목에는 각 조건에 대한 실제 응답값이 표시되며, 조건을 충족하지 못한 항목은 표 오른쪽에 별도로 요약되어 표시됩니다.

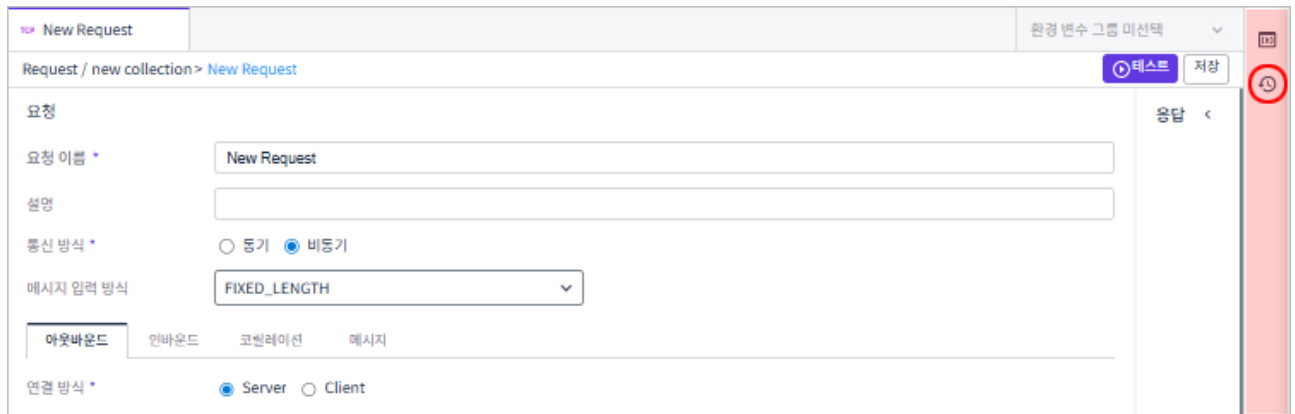



화면 오른쪽 하단의  버튼을 클릭하면 '응답 검증' 영역으로 자동 스크롤됩니다.

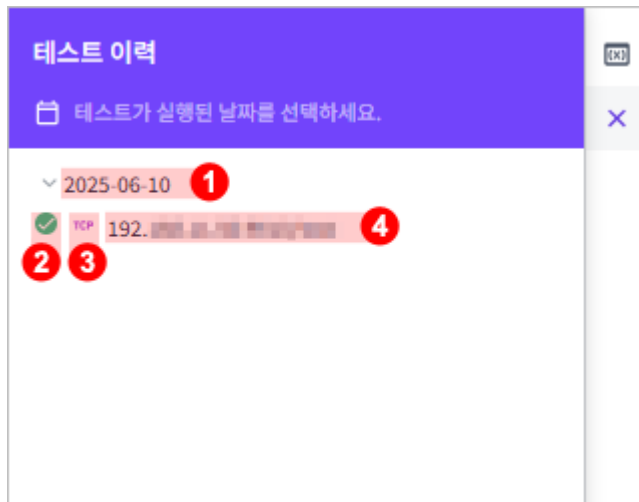
8.3. TCP 요청 테스트 이력

실행한 TCP 요청 테스트의 이력을 조회할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Request]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 테스트 이력을 조회할 TCP 요청을 선택합니다.
3. 화면 왼쪽의 '사이드바' 영역에서  아이콘을 클릭합니다.



4. '테스트 이력' 영역이 확장되면 해당 TCP 요청의 전체 테스트 이력이 표시됩니다. 이때  아이콘을 클릭하여 조회할 특정 날짜를 선택할 수 있습니다.



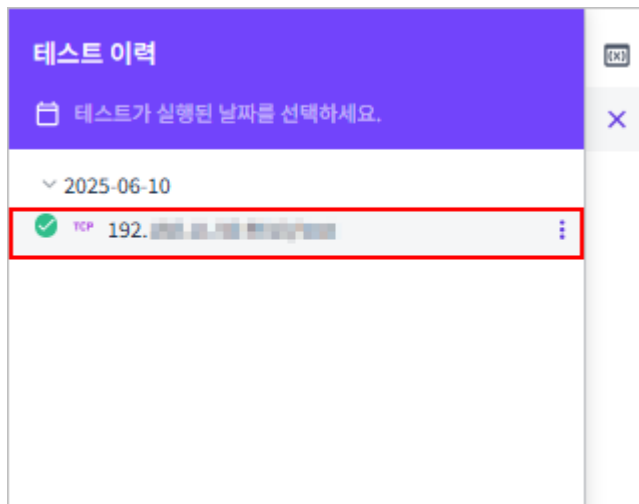
구분	설명
①	테스트가 실행된 날짜입니다.
②	테스트 결과입니다. <ul style="list-style-type: none"> ✓: 성공 ✗: 실패

구분	설명
③	요청 방식입니다. ◦ TCP
④	요청을 보낸 URL입니다.

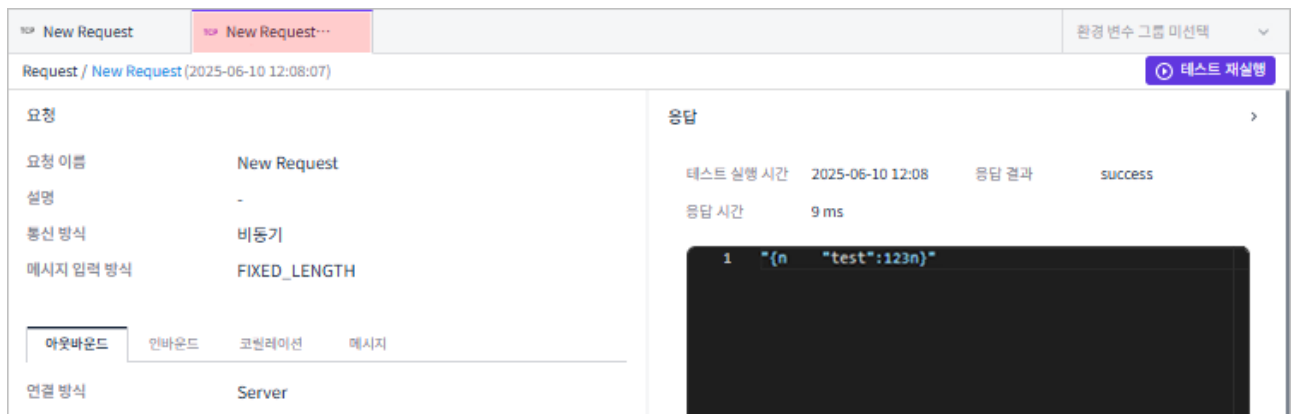
8.3.1. TCP 요청 테스트 이력 상세 조회

특정 TCP 요청 테스트 이력의 요청 정보, 응답 결과, 검증 상태를 상세히 확인할 수 있습니다.

1. '테스트 이력' 영역에서 상세 조회할 이력을 클릭합니다.



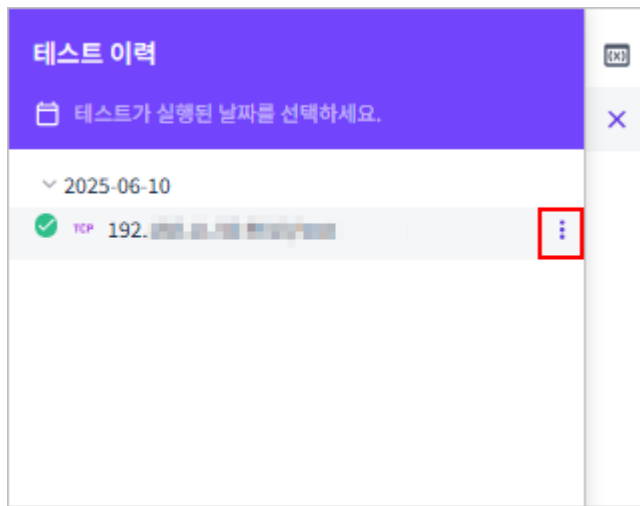
2. 해당 테스트 이력의 상세 정보가 새 탭으로 열립니다. 이때 요청, 응답, 응답 검증 정보는 모두 읽기 전용으로 제공됩니다.



8.3.2. TCP 요청 테스트 이력 삭제

더 이상 필요하지 않은 TCP 요청 테스트 이력을 삭제할 수 있습니다.

1. 테스트 이력' 영역에서 삭제할 이력에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에 아이콘이 표시됩니다.



2. ⋮ 아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[이력 삭제]** 메뉴를 선택합니다.

9. 목 서버

9.1. 목 서버 생성

새로운 목 서버를 생성할 수 있습니다. 이때 기존에 생성된 컬렉션을 기반으로 자동 생성하거나, 서버 정보를 직접 설정하여 수동으로 생성할 수 있습니다.

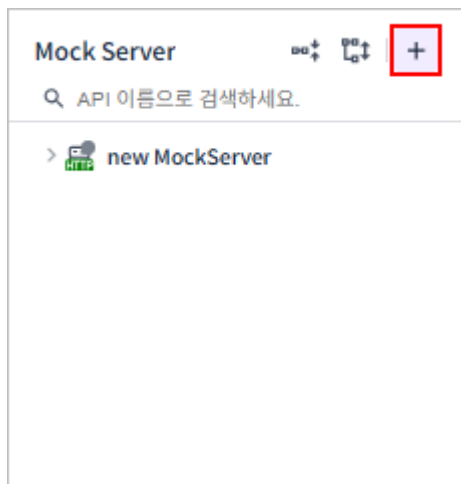
9.1.1. 컬렉션에서 가져오기

기존에 등록된 HTTP 컬렉션을 불러와 목 서버를 자동으로 생성합니다. 이때 생성된 목 서버의 이름은 컬렉션의 이름과 동일하게 지정되며, 해당 컬렉션에 포함된 요청은 목 리소스로 자동 변환됩니다.



HTTP 컬렉션만 가져올 수 있으며, 대상 컬렉션에 포함된 요청이 없으면 목 서버가 생성되지 않습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Mock Server]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역 오른쪽 상단의 **[+]** 버튼을 클릭합니다.




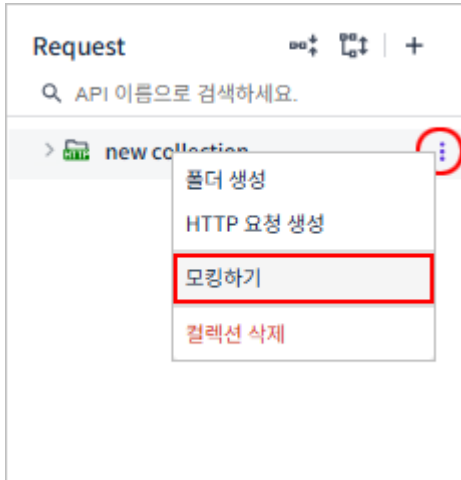
3. 드롭다운 메뉴가 열리면 **[컬렉션에서 가져오기]** 메뉴를 선택합니다.
4. **Import HTTP Collection** 대화상자에서 목 서버를 생성할 컬렉션을 선택한 후 **[생성]** 버튼을 클릭합니다.



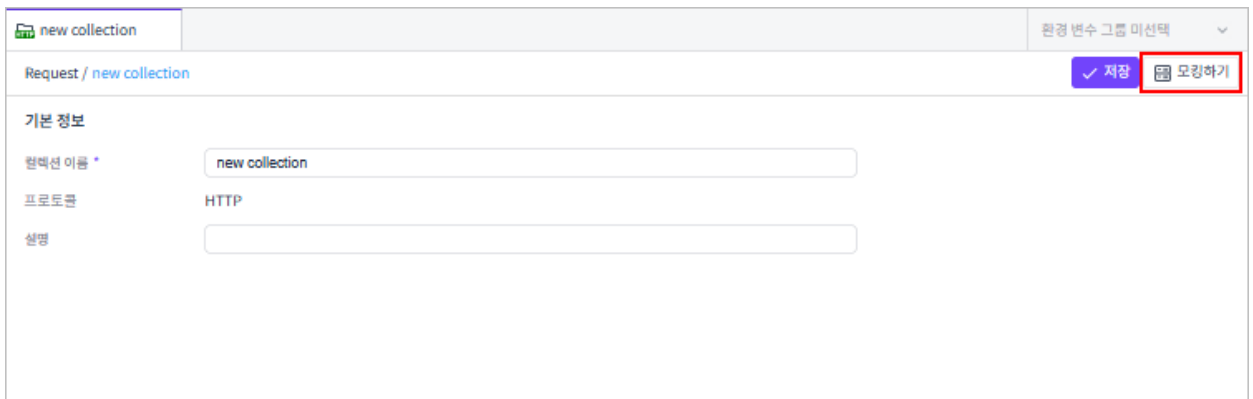
☞ 더 알아보기

[Request] 메뉴에서도 목 서버를 자동으로 생성할 수 있습니다.

- 컬렉션 목록에서 HTTP 컬렉션의  아이콘을 클릭한 후 드롭다운 메뉴에서 [모킹하기]를 선택합니다.



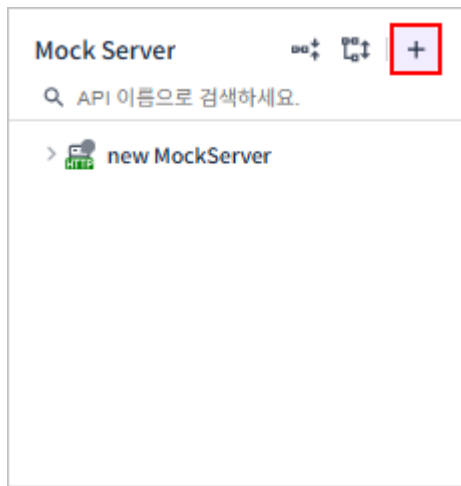
- [컬렉션] 탭 화면 오른쪽 상단의 [모킹하기] 버튼을 클릭합니다.



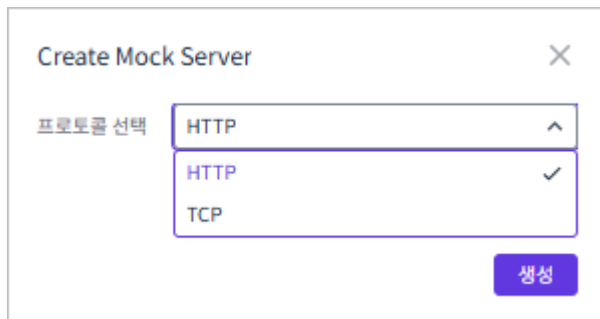
9.1.2. 새 목 서버 생성

서버 정보를 직접 설정하여 목 서버를 수동으로 생성합니다.

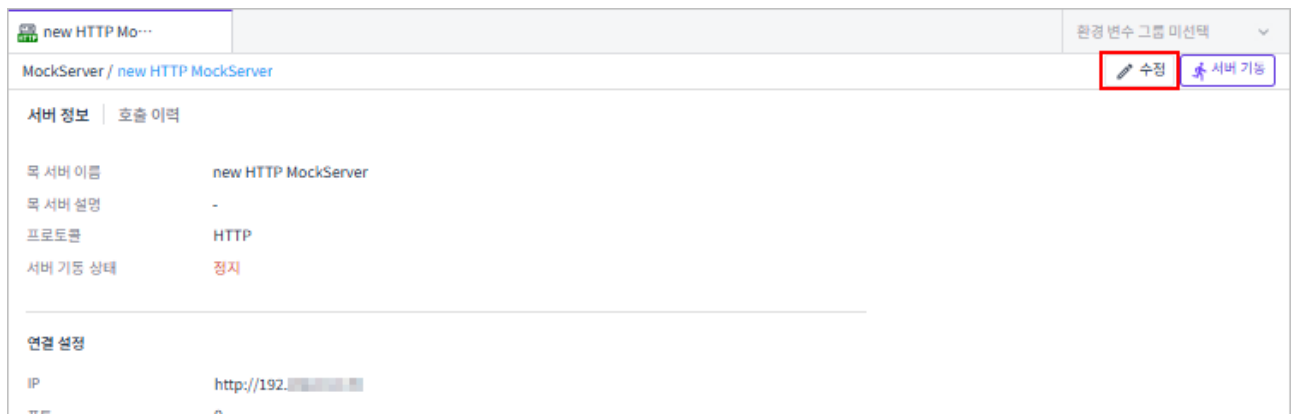
1. 워크스페이스 화면에서 [Mock Server] 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역 오른쪽 상단의 [+] 버튼을 클릭합니다.



3. 드롭다운 메뉴가 열리면 **[새 목 서버 생성]** 메뉴를 선택합니다.
4. **Create Mock Server** 대화상자에서 목 서버가 수신할 요청의 프로토콜을 선택합니다.



5. **[new {프로토콜} MockServer]** 탭 화면이 열리면 오른쪽 상단의 **[수정]** 버튼을 클릭합니다.



6. 수정 모드로 전환되면 목 서버의 정보를 설정합니다. (*: 필수 항목)

new HTTP Mo...

환경 변수 그룹 미선택

MockServer / new HTTP MockServer

× 취소 ✓ 저장

서버 정보

호출 이력

목 서버 이름 *

new HTTP MockServer

목 서버 설명

프로토콜

HTTP

서버 기동 상태

정지

연결 설정

IP

http://192.168.1.100:8080

◦ 공통 정보

항목	설명
목 서버 이름 *	목 서버의 이름입니다.
목 서버 설명	목 서버에 대한 간략한 설명입니다.

◦ 연결 설정 정보 (※ HTTP 프로토콜만 해당)

항목	설명
포트	목 서버가 요청을 수신할 포트 번호입니다.
응답 지연 시간 (ms)	요청에 대한 응답을 지연시킬 시간입니다. (단위: 밀리초)
디코딩 방식	목 서버가 수신한 요청 데이터의 문자 디코딩 방식입니다.

◦ 엔드포인트 설정 정보 (※ TCP 프로토콜만 해당)

항목	설명
연결 방식	연결 시 수행할 역할입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ SERVER ◦ CLIENT
IP *	TCP 연결에 사용할 서버의 IP 주소입니다. ※ 연결 방식이 'CLIENT'인 경우에만 설정할 수 있습니다.
포트 *	TCP 연결에 사용할 포트 번호입니다.
메시지 인코딩 방식	메시지를 송신할 때 적용할 문자 인코딩 방식입니다.
메시지 디코딩 방식	메시지를 수신할 때 적용할 문자 디코딩 방식입니다.
연결 유지 여부	TCP 연결을 지속적으로 유지할지 여부입니다.
최대 연결 수	동시에 유지할 수 있는 최대 연결 수입니다. ※ 연결 방식이 'SERVER'인 경우에만 설정할 수 있습니다.
연결 타임아웃 (ms)	연결 시 허용하는 최대 대기 시간입니다. (단위: 밀리초) ※ 연결 방식이 'CLIENT'인 경우에만 설정할 수 있습니다.

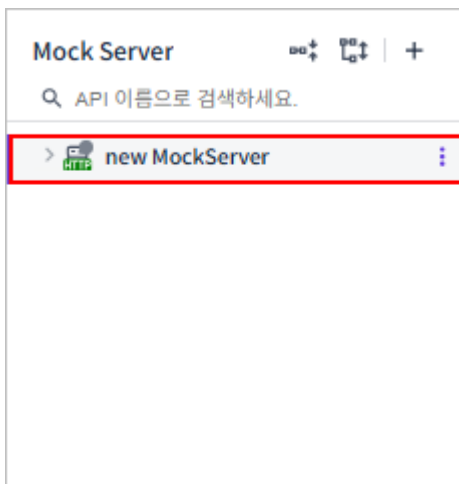
항목	설명
유휴 타임아웃 (ms)	데이터 전송 없이 연결을 유지하는 최대 시간입니다. (단위: 밀리초) ※ 연결 방식이 'CLIENT'인 경우에만 설정할 수 있습니다.

7. 설정이 완료되면 **[저장]** 버튼을 클릭합니다.

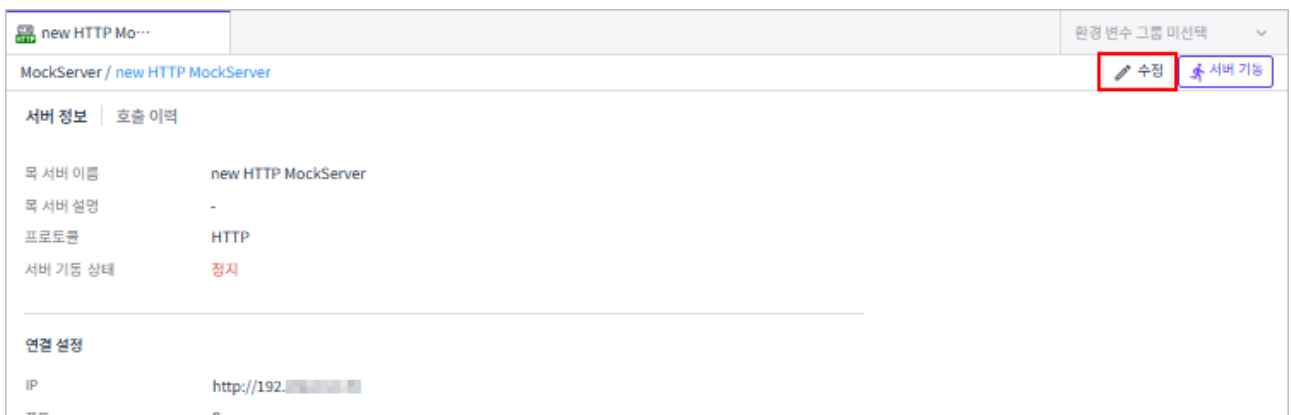
9.2. 목 서버 정보 수정

생성된 목 서버의 정보를 수정할 수 있습니다. 단, 목 서버가 '정지' 상태일 때만 수정이 가능합니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Mock Server]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 수정할 목 서버를 클릭합니다.



3. **[목 서버]** 탭 화면이 열리면 오른쪽 상단의 **[수정]** 버튼을 클릭합니다.



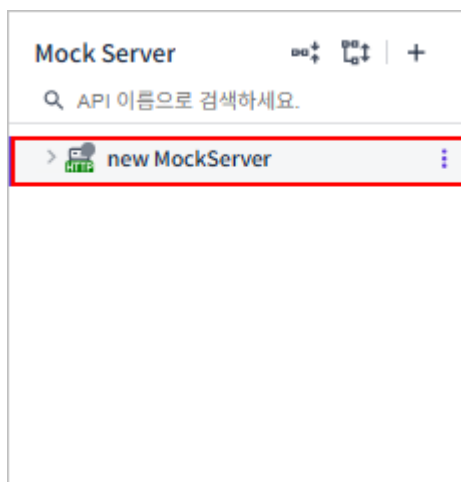
4. 수정 모드로 전환되면 목 서버의 정보를 수정합니다.

5. 수정이 완료되면 **[저장]** 버튼을 클릭합니다.

9.3. Mock 서버 상세 정보 확인

생성된 Mock 서버의 설정 정보 및 호출 이력을 확인할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Mock Server]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 상세 정보를 확인할 Mock 서버를 클릭합니다.

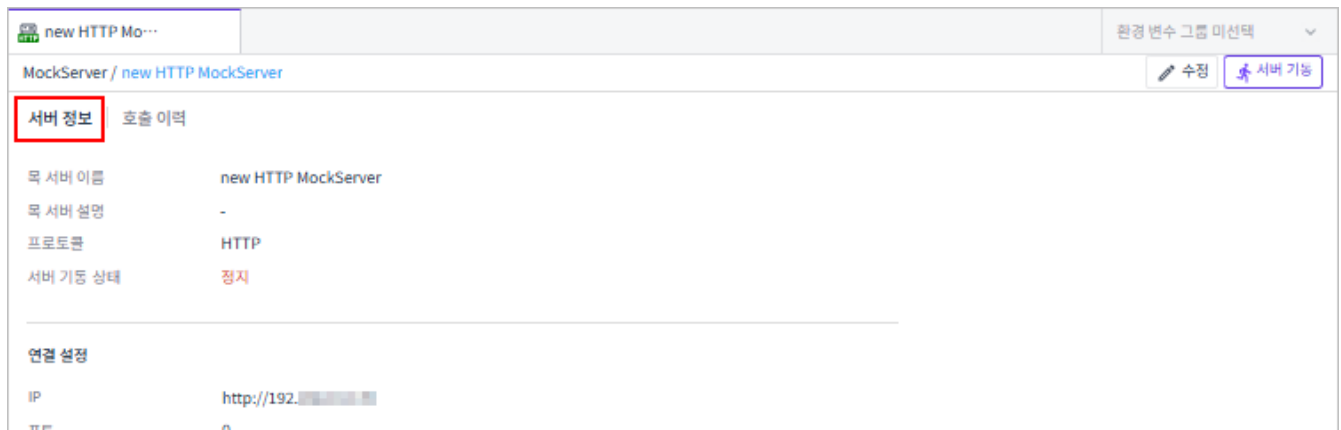


3. **[Mock 서버]** 탭 화면이 열리면 화면 상단의 항목을 클릭하여 관련 정보를 조회할 수 있습니다.

항목	설명
서버 정보	목 서버의 이름, 네트워크 정보 등 생성 시 설정한 기본 정보를 제공합니다.
호출 이력	해당 목 서버로 수신된 요청의 이력을 제공합니다.

9.3.1. 서버 정보 조회

[목 서버] 탭 화면 상단에서 '서버 정보'를 클릭하면 생성 시 설정한 목 서버의 이름과 네트워크 정보 등 기본 정보를 확인할 수 있습니다.



• 공통 정보

항목	설명
목 서버 이름	목 서버의 이름입니다.
목 서버 설명	목 서버에 대한 간략한 설명입니다.

• 연결 설정 정보 (※ HTTP 프로토콜만 해당)

항목	설명
포트	목 서버가 요청을 수신할 포트 번호입니다.
응답 지연 시간 (ms)	요청에 대한 응답을 지연시킬 시간입니다. (단위: 밀리초)
디코딩 방식	목 서버가 수신한 요청 데이터의 문자 디코딩 방식입니다.

• 엔드포인트 설정 정보 (※ TCP 프로토콜만 해당)

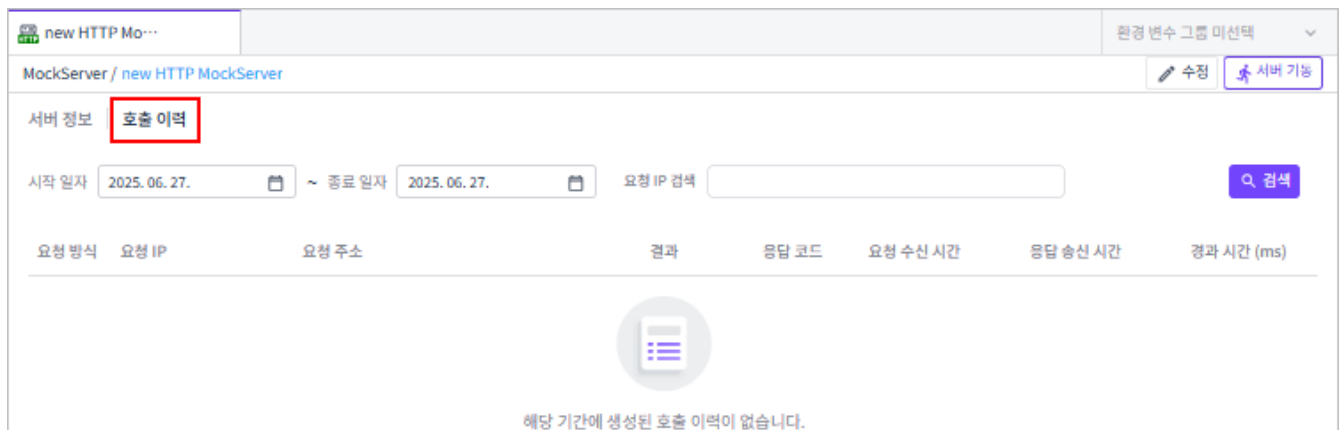
항목	설명
연결 방식	연결 시 수행할 역할입니다.
IP	TCP 연결에 사용할 서버의 IP 주소입니다.
포트	TCP 연결에 사용할 포트 번호입니다.
메시지 인코딩 방식	메시지를 송신할 때 적용할 문자 인코딩 방식입니다.
메시지 디코딩 방식	메시지를 수신할 때 적용할 문자 디코딩 방식입니다.

항목	설명
연결 유지 여부	TCP 연결을 지속적으로 유지할지 여부입니다.
최대 연결 수	동시에 유지할 수 있는 최대 연결 수입니다. ※ 연결 방식이 'SERVER'인 경우에만 표시됩니다.
연결 타임아웃 (ms)	연결 시 허용하는 최대 대기 시간입니다. (단위: 밀리초) ※ 연결 방식이 'CLIENT'인 경우에만 표시됩니다.
유휴 타임아웃 (ms)	데이터 전송 없이 연결을 유지하는 최대 시간입니다. (단위: 밀리초) ※ 연결 방식이 'CLIENT'인 경우에만 표시됩니다.

9.3.2. 호출 이력 조회

[목 서버] 탭 화면 상단에서 '호출 이력'을 클릭하면 해당 목 서버로 수신된 요청의 이력을 확인할 수 있습니다.

이때 검색 조건으로 '시작 일자', '종료 일자', '요청 IP 검색'을 설정한 후 [검색] 버튼을 클릭하면 조건에 일치하는 이력만 조회가 가능합니다.



다음은 조회 결과 항목에 대한 설명입니다.

항목	설명
요청 방식	요청에 사용된 전송 방식입니다. (※ HTTP 프로토콜에서만 제공)
응답 타입	요청에 사용된 응답(동기/비동기) 타입입니다. (※ TCP 프로토콜에서만 제공)
요청 IP	요청을 보낸 클라이언트의 IP 주소입니다.
요청 주소	목 서버로 들어온 요청의 전체 URL입니다. (※ HTTP 프로토콜에서만 제공)
처리 주소	요청을 처리한 목 서버의 IP 주소와 포트 번호입니다. (※ TCP 프로토콜에서만 제공)
결과	요청 처리 결과입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ Success ◦ Fail
응답 코드	서버가 반환한 응답 상태 코드입니다. (※ HTTP 프로토콜에서만 제공)
요청 수신 시간	목 서버가 요청을 수신한 날짜와 시간입니다.



항목	설명
응답 송신 시간	목 서버가 응답을 전송한 날짜와 시간입니다.
경과 시간 (ms)	요청 수신부터 응답 송신까지 걸린 시간입니다. (단위: 밀리초)

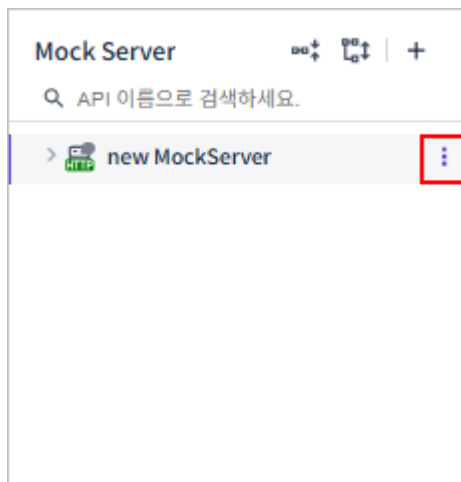
9.4. 목 서버 상태 관리


등록된 목 서버를 실행하거나 중지하여 서버의 동작 상태를 전환할 수 있습니다.

9.4.1. 목 서버 기동

중지된 목 서버를 기동하여 요청을 수신할 수 있는 상태로 전환합니다. 단, 기동을 위해서는 포트를 지정하고, 하나 이상의 목 리소스가 생성되어 있어야 합니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Mock Server]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 중지 상태()인 목 서버에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.

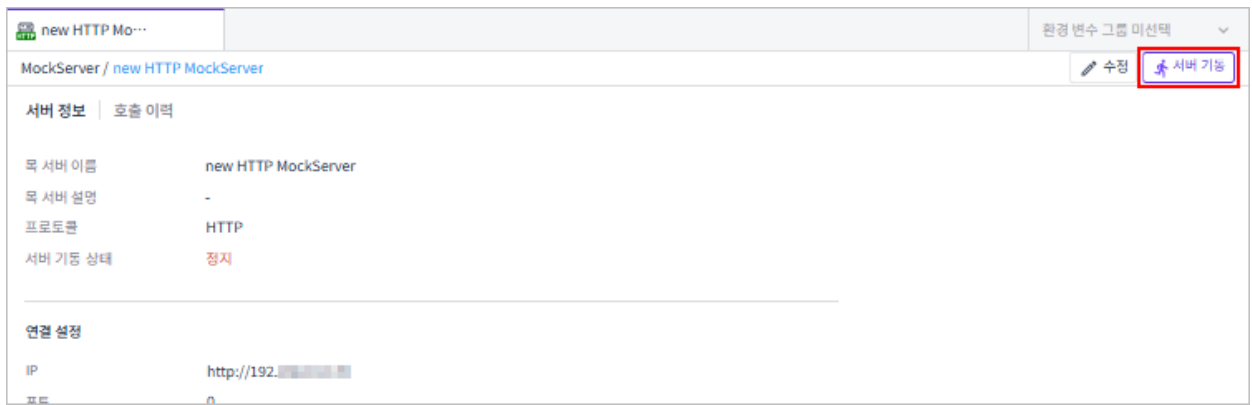


3.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[서버 기동]** 메뉴를 선택합니다.

더 알아보기

다음 방법으로도 목 서버를 기동할 수 있습니다.

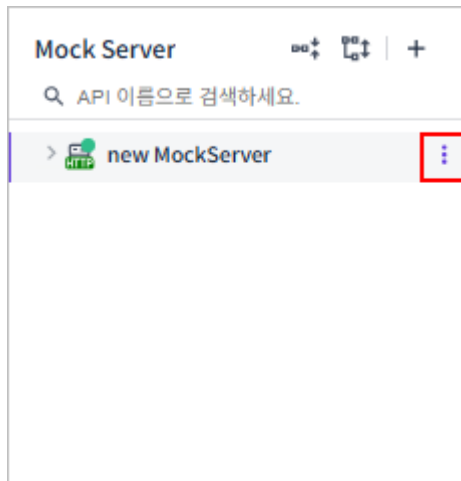
- **[목 서버]** 탭 화면 오른쪽 상단의 **[서버 기동]** 버튼을 클릭합니다.



9.4.2. 목 서버 중지

기동 중인 목 서버를 중지하여 요청 수신을 일시적으로 차단합니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Mock Server]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 기동 상태(🟢)인 목 서버에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에 ⋮ 아이콘이 표시됩니다.

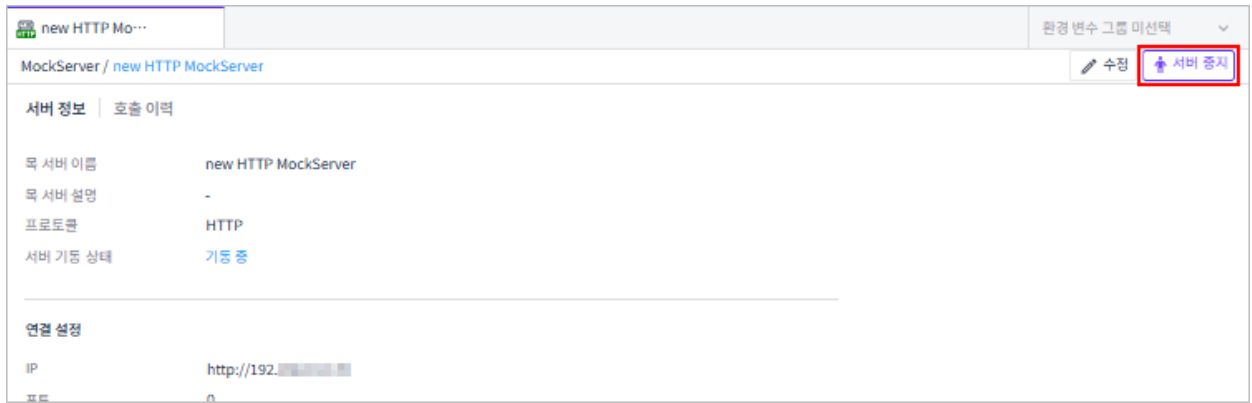


3. ⋮ 아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[서버 중지]** 메뉴를 선택합니다.

🔍 더 알아보기

다음 방법으로도 목 서버를 중지할 수 있습니다.

- **[목 서버]** 탭 화면 오른쪽 상단의 **[서버 중지]** 버튼을 클릭합니다.




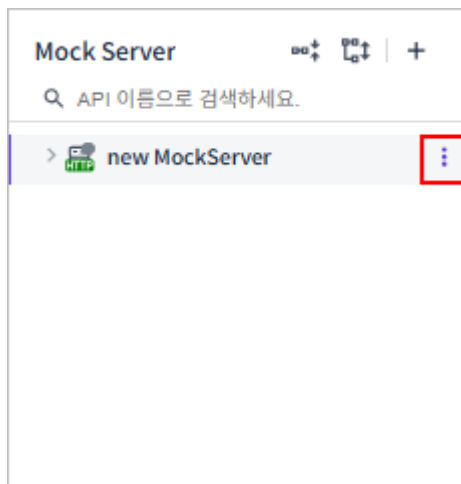
9.5. Mock 서버 폴더 관리


Mock 서버 내에 폴더를 생성해 리소스를 폴더 단위로 묶어 관리할 수 있습니다.

9.5.1. 폴더 생성

새로운 폴더를 생성할 수 있습니다.


1. 워크스페이스 화면에서 **[Mock Server]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 특정 Mock 서버(또는 폴더)에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.

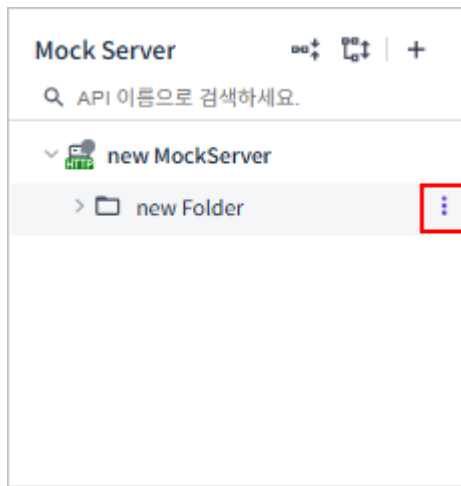


3.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[폴더 생성]** 메뉴를 선택합니다.
4. 생성된 폴더는 해당 Mock 서버(또는 폴더) 내 목록의 맨 위에 표시됩니다.

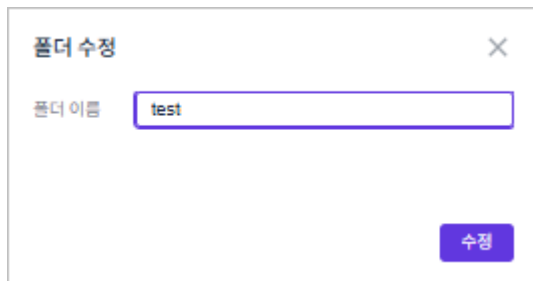
9.5.2. 폴더 이름 변경

생성한 폴더의 이름을 변경할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Mock Server]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 폴더에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.



3. ⋮ 아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[폴더 수정]** 메뉴를 선택합니다.
4. **폴더 수정** 대화상자가 열리면 '폴더 이름' 입력란에 변경할 이름을 입력합니다.

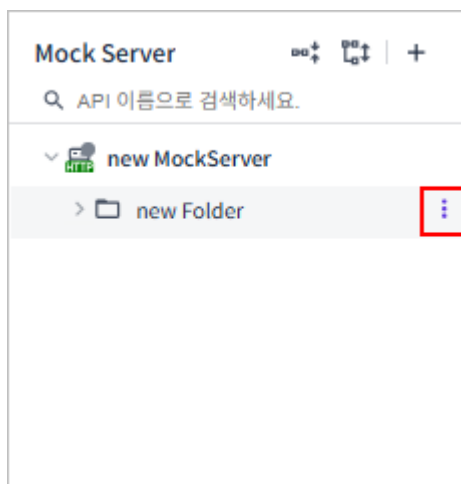


5. 입력이 완료되면 **[수정]** 버튼을 클릭합니다.

9.5.3. 폴더 삭제

사용하지 않는 폴더를 삭제할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Mock Server]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 폴더에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에 ⋮ 아이콘이 표시됩니다.



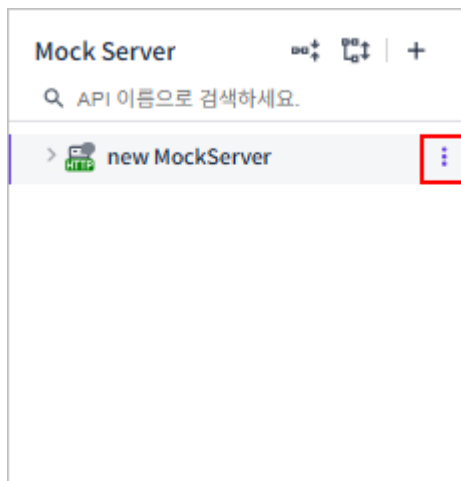
3. ⋮ 아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[폴더 삭제]** 메뉴를 선택합니다.

4. **폴더 삭제** 대화상자가 열리면 **[삭제]** 버튼을 클릭합니다.

9.6. 목 서버 삭제

사용하지 않는 목 서버를 삭제할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Mock Server]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 특정 목 서버에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에 **⋮** 아이콘이 표시됩니다.



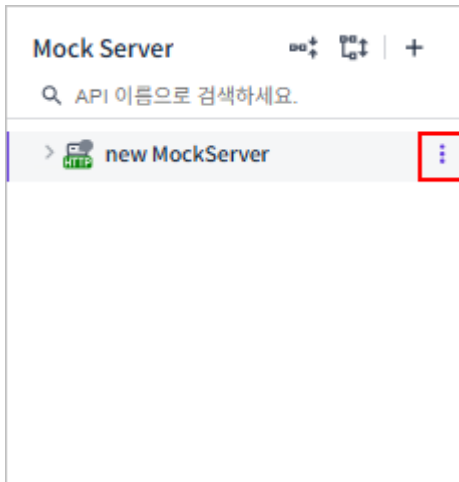
3. **⋮** 아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[서버 삭제]** 메뉴를 선택합니다.
4. **서버 삭제** 대화상자가 열리면 **[삭제]** 버튼을 클릭합니다.

10. HTTP 리소스

10.1. HTTP 리소스 생성

목 서버에 새로운 HTTP 리소스를 생성할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Mock Server]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 HTTP 목 서버(또는 하위 폴더)에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에 **⋮** 아이콘이 표시됩니다.



3. **⋮** 아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[HTTP 리소스 생성]** 메뉴를 선택합니다.
4. **[new Mock Resource]** 탭 화면이 열리면 HTTP 리소스의 정보를 설정합니다. (*: 필수 항목)

◦ 기본 정보

항목	설명
목 파일 이름 *	HTTP 리소스의 이름입니다.
전송 방식 & URL *	API 호출 방식(GET, POST, PUT, DELETE)과 요청을 보낼 URL입니다.
설명	HTTP 리소스에 대한 간략한 설명입니다.

◦ 응답

항목	설명
응답 유형 이름 *	<p>응답 유형의 이름입니다. 기본적으로 '기본 응답'이 제공되고, 새로운 응답 유형을 추가할 수 있습니다.</p> <p>자세한 내용은 응답 유형 관리를 참고합니다.</p>
기본 응답 설정 *	<p>기본 응답으로 사용할지 여부입니다. 기본 응답으로 설정된 응답 유형은 조건을 만족하지 않는 모든 요청에 대해 자동으로 반환됩니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> : 사용함 : 사용 안 함 <p>기본 응답은 하나만 지정할 수 있으며, 다른 응답 유형이 기본 응답으로 지정되면 기존의 기본 응답은 자동으로 해제됩니다.</p>
응답 코드 *	응답 시 반환할 HTTP 상태 코드입니다.
[조건] 탭	<p>응답 반환 조건을 설정합니다. 조건이 충족된 경우에만 해당 응답이 반환됩니다.</p> <p>※ '기본 응답'으로 지정된 응답 유형은 조건을 설정할 수 없습니다.</p> <p>자세한 내용은 응답 조건 설정을 참고합니다.</p>
[헤더] 탭	<p>응답에 포함할 헤더 정보를 설정합니다.</p> <p>자세한 내용은 헤더 정보 설정을 참고합니다.</p>
[바디] 탭	<p>응답에 포함할 메시지 본문을 설정합니다.</p> <p>자세한 내용은 전송 메시지 설정을 참고합니다.</p>

5. 설정이 완료되면 화면 오른쪽 상단의 **[저장]** 버튼을 클릭합니다.

10.1.1. 응답 유형 관리

10.1.1.1. 응답 유형 생성

새로운 응답 유형을 생성할 수 있습니다.

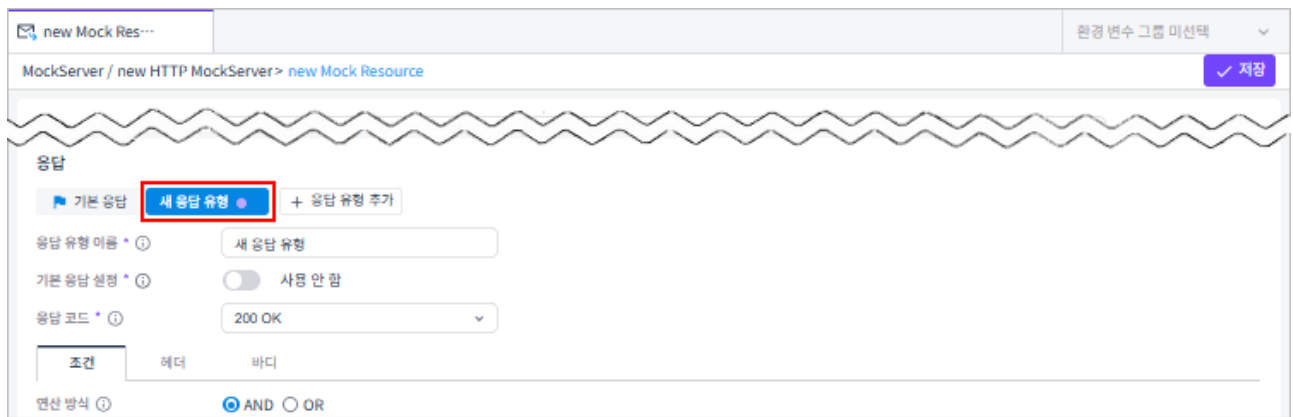
[HTTP 리소스] 탭 화면의 '응답' 영역에서 **[+ 응답 유형 추가]** 버튼을 클릭하면 새 응답 유형이 추가됩니다.



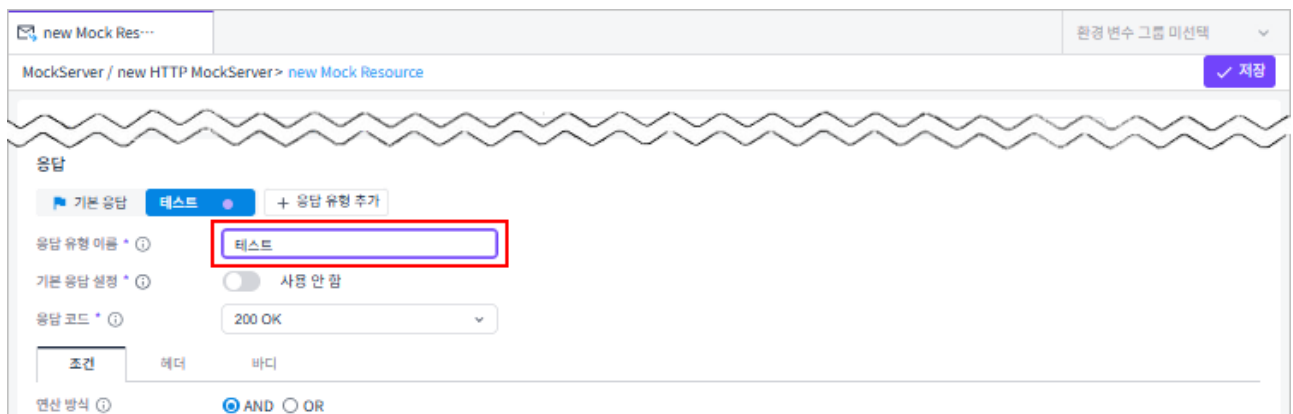
10.1.1.2. 응답 유형 이름 변경

응답 유형의 이름을 변경하여 식별하기 쉽게 설정할 수 있습니다.

1. [HTTP 리소스] 탭 화면의 '응답' 영역에서 이름을 변경할 응답 유형을 선택합니다.



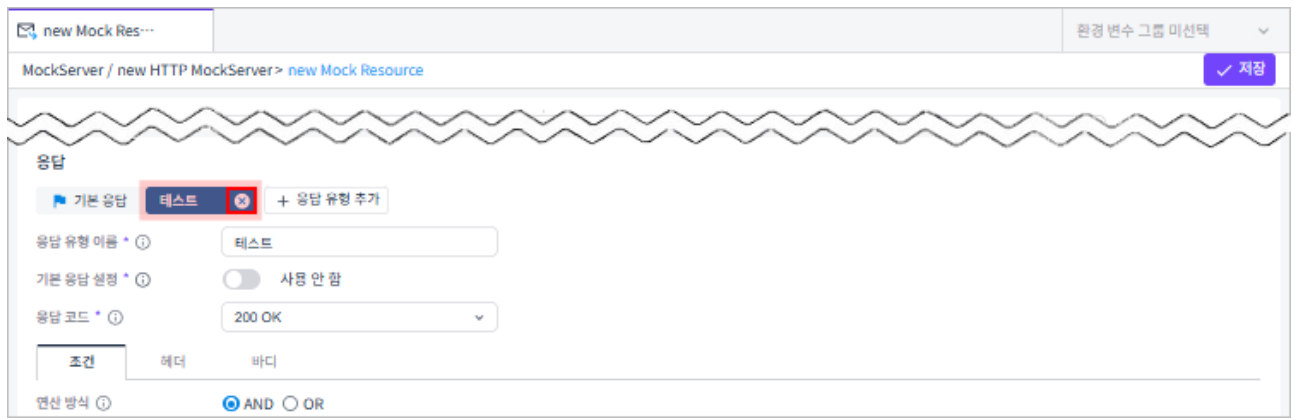
2. '응답 유형 이름' 입력란에 새로운 이름을 입력합니다.



10.1.1.3. 응답 유형 삭제

사용하지 않는 응답 유형을 삭제할 수 있습니다. 단, '기본 응답'으로 지정된 응답 유형은 삭제할 수 없습니다.

1. [HTTP 리소스] 탭 화면의 '응답' 영역에서 삭제할 응답 유형에 마우스를 올린 후  아이콘을 클릭합니다.

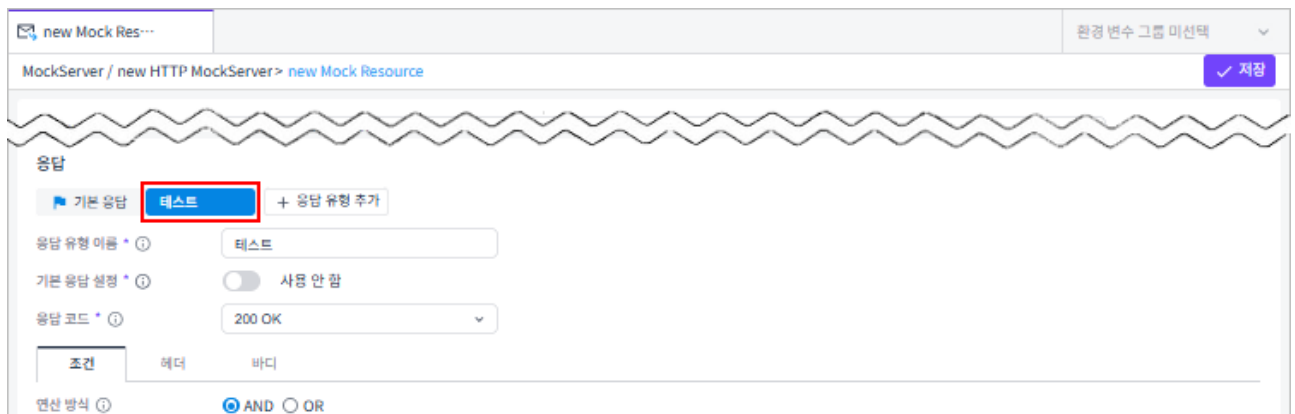


2. 응답 유형 삭제 대화상자가 열리면 **[삭제]** 버튼을 클릭합니다.

10.1.2. 응답 조건 설정

특정 조건이 충족될 경우에만 해당 응답이 반환되도록 조건을 설정할 수 있습니다. 단, '기본 응답'으로 지정된 응답 유형은 조건 설정이 불가능합니다.

1. **[HTTP 리소스]** 탭 화면의 '응답' 영역에서 조건을 설정할 응답 유형을 선택합니다.



2. **[조건]** 탭을 클릭한 후 조건을 설정합니다.



이때 조건은 여러 개 추가할 수 있으며, '연산 방식' 항목의 설정에 따라 조건 검증 방식이 달라집니다. **AND**를 선택하면 모든 조건을 만족해야 응답이 반환되고, **OR**를 선택하면 조건 중 하나만 만족해도 응답이 반환됩니다.

◦ 조건 추가

[+ 행 추가] 버튼을 클릭하여 새로운 조건을 입력할 수 있는 행을 추가합니다.

항목	설명
카테고리	조건을 검사할 영역입니다. <ul style="list-style-type: none">◦ BODY: 목 요청 바디 내 특정 필드값 비교◦ HEADER: 목 요청 헤더 내 특정 속성값 비교◦ QUERY_PARAMETER: 목 요청 쿼리 파라미터값 비교
필드	검증할 값을 확인할 대상입니다. 다음은 카테고리별 입력 예시입니다. <ul style="list-style-type: none">◦ BODY: a.b◦ HEADER: Content-Type◦ QUERY_PARAMETER: param1
조건	필드에서 추출한 값과 검증값을 비교할 때 사용할 연산자입니다. <ul style="list-style-type: none">◦ = (Equal): 검증값과 결과값이 일치하는지 확인◦ != (Not Equal): 검증값과 결과값이 일치하지 않는지 확인◦ () (Contains): 결과값에 검증값이 포함되어 있는지 확인◦ !() (Not Contains): 결과값에 검증값이 포함되어 있지 않은지 확인◦ < (Less Than): 결과값이 검증값보다 작은지 확인◦ <= (Less or Equal): 결과값이 검증값보다 작거나 같은지 확인◦ > (Greater Than): 결과값이 검증값보다 큰지 확인◦ >= (Greater Or Equal): 결과값이 검증값보다 크거나 같은지 확인
검증값	필드에서 추출한 값과 비교할 기준값입니다.

◦ 조건 삭제

삭제할 조건의 체크박스를 선택한 후 [행 삭제] 버튼을 클릭하거나, 각 행의  아이콘을 클릭합니다.

10.1.3. 헤더 정보 설정

[헤더] 탭에서는 요청 또는 응답에 포함할 헤더 정보를 추가하거나 삭제할 수 있습니다.

조건
헤더
바디

+ 행 추가
행 삭제

	활성화	항목	값	설명	
+	<input checked="" type="checkbox"/>	Cache-control	no-cache	클라이언트와 서버 간의 캐싱 동작을 제어	

• 헤더 추가

[+ 행 추가] 버튼을 클릭하여 새로운 헤더 정보를 입력할 수 있는 행을 추가합니다.

항목	설명
활성화	헤더의 적용 여부입니다. <ul style="list-style-type: none"> : 적용함 : 적용 안 함
항목	헤더의 이름입니다.
값	헤더에 설정할 값입니다.
설명	헤더에 대한 간략한 설명입니다.

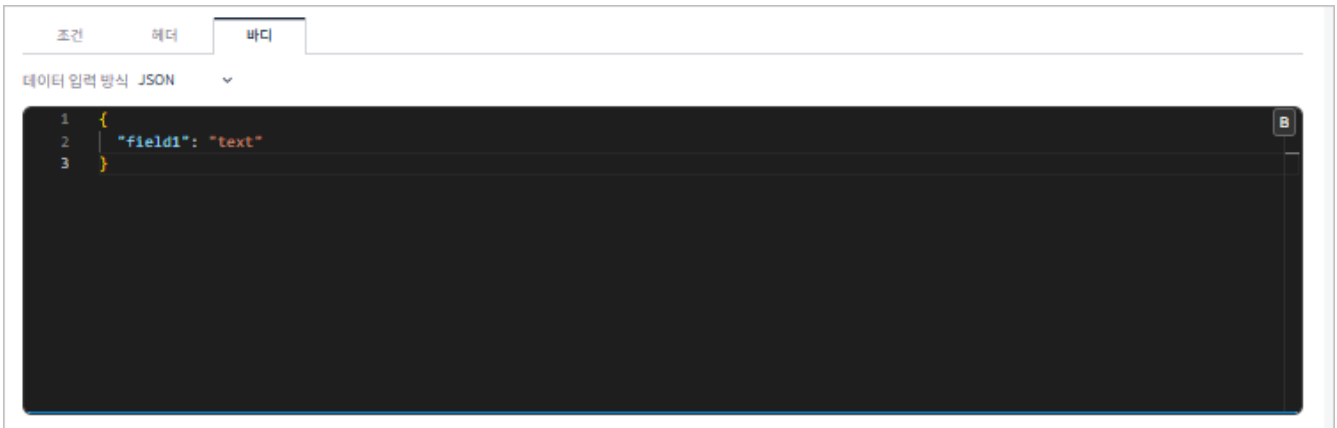
• 헤더 삭제

삭제할 헤더의 체크박스를 선택한 후 [행 삭제] 버튼을 클릭하거나, 각 행의 아이콘을 클릭합니다.

10.1.4. 전송 메시지 설정


[바디] 탭에서는 요청 또는 응답에 포함할 메시지 본문을 설정할 수 있습니다. 이때 입력 방식으로 에디터 모드를 지원하며, 코드 블록에 요청 또는 응답 데이터를 직접 입력합니다.

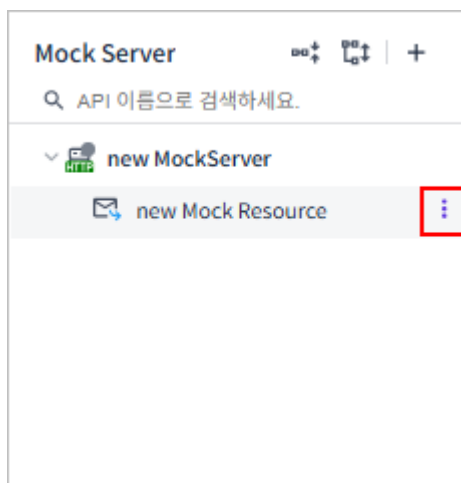
JSON 또는 XML 형식에서는 코드 블록 오른쪽 상단의 **B** 버튼을 클릭하면 데이터가 자동으로 정렬되어 보기 쉽게 표시됩니다.




10.2. HTTP 리소스 삭제

사용하지 않는 HTTP 리소스를 삭제할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Mock Server]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 HTTP 리소스에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.




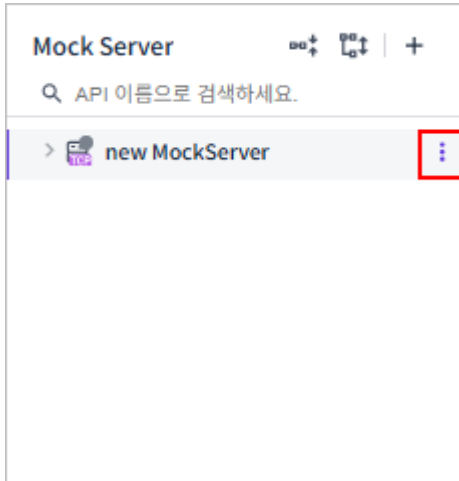
3.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[리소스 삭제]** 메뉴를 선택합니다.
4. **리소스 삭제** 대화상자가 열리면 **[삭제]** 버튼을 클릭합니다.


11. TCP 리소스

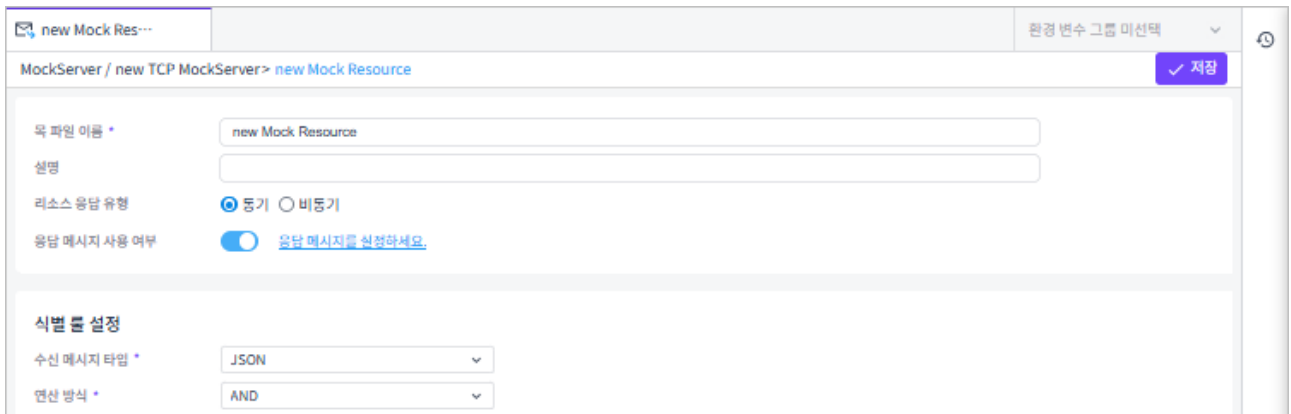
11.1. TCP 리소스 생성

목 서버에 새로운 TCP 리소스를 생성할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Mock Server]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 TCP 목 서버(또는 하위 폴더)에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에  아이콘이 표시됩니다.



3.  아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[TCP 리소스 생성]** 메뉴를 선택합니다.
4. **[new Mock Resource]** 탭 화면이 열리면 TCP 리소스의 정보를 설정합니다. (*: 필수 항목)



◦ 기본 정보

항목	설명
목 파일 이름 *	TCP 리소스의 이름입니다.
설명	TCP 리소스에 대한 간략한 설명입니다.
리소스 응답 유형	응답을 반환하는 방식입니다. <ul style="list-style-type: none">◦ 동기◦ 비동기

항목	설명
응답 메시지 사용 여부	<p>응답 메시지의 사용 여부입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> : 사용함 <input type="checkbox"/> : 사용 안 함

◦ 비동기 아웃바운드 연결 설정

외부 시스템과 통신하기 위한 연결 정보를 설정합니다. 단, 리소스 응답 유형이 '비동기'일 경우에만 설정할 수 있습니다.

자세한 내용은 [비동기 아웃바운드 연결 설정](#)을 참고합니다.

◦ 식별 룰 설정

요청을 구분하는 규칙을 설정합니다. 요청 메시지의 특정 패턴이나 조건을 지정하여, 해당 규칙에 따라 적절한 응답을 반환할 수 있습니다.

자세한 내용은 [식별 룰 설정](#)을 참고합니다.

◦ 응답 메시지 설정

요청을 식별한 후 반환할 응답 메시지를 설정합니다.

자세한 내용은 [응답 메시지 설정](#)을 참고합니다.

◦ 반환 메시지 설정

요청 처리 결과를 반환하는 메시지를 설정합니다. 단, 리소스 응답 유형이 '비동기'일 경우에만 설정할 수 있습니다.

자세한 내용은 [반환 메시지 설정](#)을 참고합니다.

5. 설정이 완료되면 화면 오른쪽 상단의 **[저장]** 버튼을 클릭합니다.

11.1.1. 비동기 아웃바운드 연결 설정

[TCP 리소스] 탭 화면의 '비동기 아웃바운드 연결 설정' 영역에서는 외부 시스템과 통신하기 위한 연결 정보를 설정할 수 있습니다. (*: 필수 항목)

비동기 아웃바운드 연결 설정

연결 방식

☒ SERVER
☐ CLIENT

IP

192.168.19.145

포트 *

0

메시지 인코딩 방식

UTF_8

연결 유지 여부

☐

반환 메시지 사용 여부

☒
[반환 메시지를 설정하세요.](#)

최대 연결 수

0

항목	설명
연결 방식	연결 시 수행할 역할입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ SERVER ◦ CLIENT
IP *	TCP 연결에 사용할 서버의 IP 주소입니다. ※ 연결 방식이 'CLIENT'인 경우에만 설정할 수 있습니다.
포트 *	TCP 연결에 사용할 포트 번호입니다.
메시지 인코딩 방식	메시지를 송신할 때 적용할 문자 인코딩 방식입니다.
연결 유지 여부	TCP 연결을 지속적으로 유지할지 여부입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ : 유지함 ◦ : 유지 안 함
반환 메시지 사용 여부	요청 처리 결과를 반환하는 메시지의 사용 여부입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ : 사용함 ◦ : 사용 안 함
최대 연결 수	동시에 유지할 수 있는 최대 연결 수입니다. ※ 연결 방식이 'SERVER'인 경우에만 설정할 수 있습니다.
연결 타임아웃 (ms)	연결 시 허용하는 최대 대기 시간입니다. (단위: 밀리초) ※ 연결 방식이 'CLIENT'인 경우에만 설정할 수 있습니다.
유휴 타임아웃 (ms)	데이터 전송 없이 연결을 유지하는 최대 시간입니다. (단위: 밀리초) ※ 연결 방식이 'CLIENT'인 경우에만 설정할 수 있습니다.

11.1.2. 식별 룰 설정

[TCP 리소스] 탭 화면의 '식별 룰 설정' 영역에서는 요청을 구분하는 규칙을 설정할 수 있습니다.

1. '수신 메시지 타입' 항목에서 수신할 메시지의 타입을 설정합니다.

식별 룰 설정

수신 메시지 타입 *

JSON

연산 방식 *

AND

+ 형 추가

- 형 삭제

	필드	조건	값	
+	JSONPath ex) \$.parent1.parent2.key	= (Equal)		

다음은 수신 메시지 타입별 조건 비교 방식에 대한 설명입니다.

수신 메시지 타입	조건 비교 방식
JSON	JSON 형식의 수신 메시지에서 지정한 필드의 값을 추출하여 조건과 비교합니다.
FIXED_LENGTH	수신 메시지에서 오프셋과 길이만큼의 값을 추출하여 조건과 비교합니다.

수신 메시지 타입	조건 비교 방식
DELIMITER	수신 메시지를 구분 문자를 기준으로 분리한 뒤 지정한 인덱스의 값을 추출하여 조건과 비교합니다. ※ DELIMITER를 선택하면 '구분 문자' 항목이 추가로 표시되며, 메시지를 나누는 기준 문자를 반드시 입력해야 합니다. (예: 8)
XML	XML 형식의 수신 메시지에서 지정한 태그의 값을 추출하여 조건과 비교합니다.

2. '연산 방식' 항목에서 수신한 메시지의 특정 값이나 패턴을 확인하기 위한 조건을 설정합니다.

식별 룰 설정

수신 메시지 타입 * JSON

연산 방식 * AND

+ 행 추가

필드

조건

검증값

+

JSONPath ex) \$.parent1.parent2.key

= (Equal)

이때 조건은 여러 개 추가할 수 있으며, '연산 방식' 항목의 설정에 따라 조건 검증 방식이 달라집니다. **AND**를 선택하면 모든 조건을 만족해야 응답이 반환되고, **OR**을 선택하면 조건 중 하나만 만족해도 응답이 반환됩니다.

◦ 조건 추가

[+ 행 추가] 버튼을 클릭하여 새로운 조건을 입력할 수 있는 행을 추가합니다.

항목	설명
필드	검증할 값을 확인할 대상입니다. 다음은 수신 메시지 타입별 입력 예시입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ FIXED_LENGTH: 0,5 ◦ JSON: a.b ◦ XML: /a/b ◦ DELIMITER: 2
조건	필드에서 추출한 값과 검증값을 비교할 때 사용할 연산자입니다. <ul style="list-style-type: none"> ◦ = (Equal): 필드값이 검증값과 일치하는지 확인 ◦ != (Not Equal): 필드값이 검증값과 일치하지 않는지 확인 ◦ () (Contains): 필드값에 검증값이 포함되어 있는지 확인 ◦ !() (Not Contains): 필드값에 검증값이 포함되어 있지 않은지 확인
검증값	필드에서 추출한 값과 비교할 기준값입니다.

◦ 조건 삭제

삭제할 조건의 체크박스를 선택한 후 **[행 삭제]** 버튼을 클릭하거나, 각 행의  아이콘을 클릭합니다.

11.1.3. 응답 메시지 설정

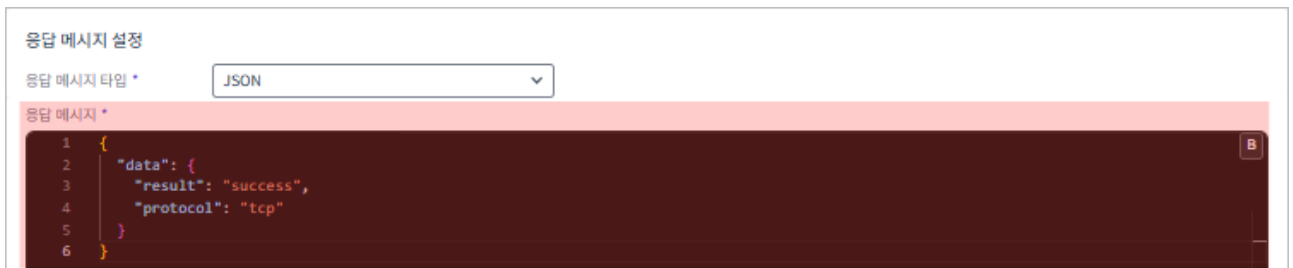
[TCP 리소스] 탭 화면의 '응답 메시지 설정' 영역에서는 요청을 식별한 후 반환할 응답 메시지를 설정할 수 있습니다.

1. '응답 메시지 타입' 항목에서 응답할 메시지의 타입을 설정합니다.



2. '응답 메시지' 항목에서 응답할 메시지의 내용을 입력합니다.

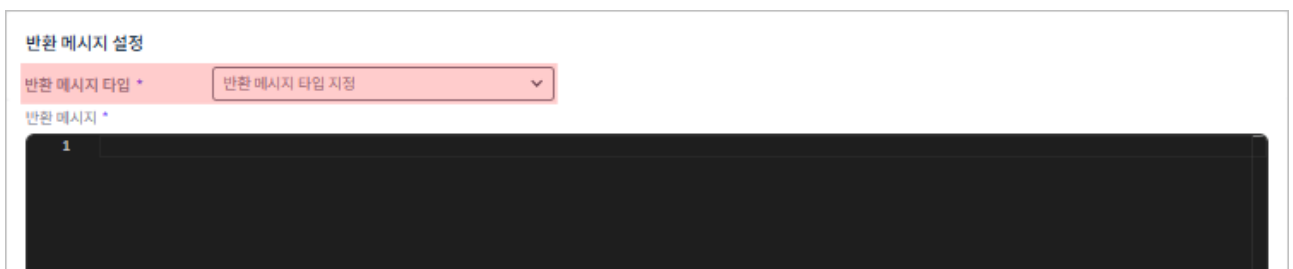
JSON 또는 XML 형식에서는 코드 블록 오른쪽 상단의 **B** 버튼을 클릭하면 데이터가 자동으로 정렬되어 보기 쉽게 표시됩니다.



11.1.4. 반환 메시지 설정

[TCP 리소스] 탭 화면의 '반환 메시지 설정' 영역에서는 요청 처리 결과를 반환하는 메시지를 설정할 수 있습니다.

1. '반환 메시지 타입' 항목에서 반환할 메시지의 타입을 설정합니다.



2. '반환 메시지' 항목에서 반환할 메시지의 내용을 입력합니다.

JSON 또는 XML 형식에서는 코드 블록 오른쪽 상단의 **B** 버튼을 클릭하면 데이터가 자동으로 정렬되어 보기 쉽게 표시됩니다.

반환 메시지 설정

반환 메시지 타입 *

JSON

반환 메시지 *

```
1 {  
2   "data": {  
3     "result": "success",  
4     "protocol": "tcp"  
5   }  
6 }
```

B

12. 환경 변수

환경 변수는 요청 테스트 시 URL, 파라미터, 헤더, 바디 등에서 반복적으로 사용하는 값을 저장하고 참조하는 변수입니다.

AnySim에서 제공하는 환경 변수의 종류는 다음과 같습니다.

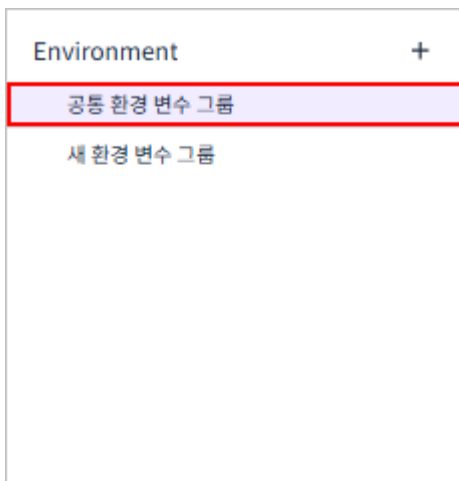
종류	설명
공통 환경 변수	워크스페이스별 공통으로 사용할 수 있는 환경 변수입니다. 기본적으로 공통 환경 변수 그룹 하나만 제공되며, 그 안에 변수를 등록하여 관리합니다.
로컬 환경 변수	활성화된 상태에서만 사용할 수 있는 환경 변수입니다. 필요에 따라 로컬 환경 변수 그룹을 여러 개 생성할 수 있으며, 그 안에 변수를 등록하여 관리합니다.

12.1. 환경 변수 생성

12.1.1. 공통 환경 변수 생성

새로운 공통 환경 변수를 생성할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Environment]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 **[공통 환경 변수 그룹]**을 클릭합니다.



3. **[공통 환경 변수 그룹]** 탭 화면이 열리면 생성할 변수의 정보를 설정합니다.

공통 환경 변수 ...

환경 변수 그룹 미선택

Environment / 공통 환경 변수 그룹

공통 환경 변수 그룹

+ 행 추가
행 삭제

<input checked="" type="checkbox"/>	변수명	공유값	사용자별 환경값	설명	
<input type="checkbox"/>	GLOBAL_IP	1.1.1.1	2.2.2.2		

◦ 변수 추가

[+ 행 추가] 버튼을 클릭하여 새로운 변수를 입력할 수 있는 행을 추가합니다.

항목	설명
변수명	변수의 이름입니다.
공유값	변수의 기본값입니다.
사용자별 환경값	환경에 따라 변수가 사용될 때 실제로 적용되는 값입니다.
설명	변수에 대한 간략한 설명입니다.

◦ 변수 삭제

삭제할 변수의 체크박스를 선택한 후 [행 삭제] 버튼을 클릭하거나, 각 행의  아이콘을 클릭합니다.

4. 설정이 완료되면 화면 오른쪽 상단의 [저장] 버튼을 클릭합니다.

12.1.2. 로컬 환경 변수 생성

새로운 로컬 환경 변수를 생성할 수 있습니다.

- 워크스페이스 화면에서 [Environment] 메뉴를 선택합니다.
- 리소스 영역 오른쪽 상단의 [+] 버튼을 클릭합니다.

Environment

+

공통 환경 변수 그룹

새 환경 변수 그룹

3. [새 환경 변수 그룹] 탭 화면이 열리면 생성할 변수의 정보를 설정합니다.

새 환경 변수 그룹

환경 변수 그룹 미선택

Environment / 새 환경 변수 그룹

환경 변수 그룹

환경 변수 그룹 이름

새 환경 변수 그룹

+ 행 추가

<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	변수명	공유값	사용자별 환경값	설명	
+	<input type="checkbox"/>	LOCAL_IP	1.1.1.1	20.20.20.20		

◦ 기본 정보

항목	설명
환경 변수 그룹 이름	로컬 환경 변수 그룹의 이름입니다.

◦ 변수 추가

[+ 행 추가] 버튼을 클릭하여 새로운 변수를 입력할 수 있는 행을 추가합니다.

항목	설명
변수명	변수의 이름입니다.
공유값	변수의 기본값입니다.
사용자별 환경값	환경에 따라 변수가 사용될 때 실제로 적용되는 값입니다.
설명	변수에 대한 간략한 설명입니다.

◦ 변수 삭제

삭제할 변수의 체크박스를 선택한 후 [행 삭제] 버튼을 클릭하거나, 각 행의  아이콘을 클릭합니다.

4. 설정이 완료되면 화면 오른쪽 상단의 [저장] 버튼을 클릭합니다.

12.2. 환경 변수 사용

환경 변수는 요청 생성 시 `${{변수 이름}}` 형식으로 사용하며, 테스트 시 변수의 '사용자별 환경값'으로 자동 적용됩니다.



JSON 형식 메시지 설정 시 에디터 모드에서 환경 변수를 사용하려면 반드시 큰따옴표로 감싸야 합니다.

예시

```
{
  "testKey": "${{변수 이름}}"
}
```

환경 변수의 사용 범위는 다음과 같습니다.

프로토콜	사용 위치
HTTP 요청	<ul style="list-style-type: none">◦ URL◦ [파라미터] 탭: 항목값◦ [헤더] 탭: 항목값◦ [바디] 탭: 필드값◦ 응답 검증: 검증값
TCP 요청	<ul style="list-style-type: none">◦ [아웃바운드] 탭: 엔드포인트 IP 주소 (연결 방식이 'Client'인 경우만)◦ [인바운드] 탭: 엔드포인트 IP 주소 (연결 방식이 'Client'인 경우만)◦ [메시지] 탭: 필드값◦ 응답 검증: 검증값



공통 환경 변수와 로컬 환경 변수의 이름이 중복될 경우, 로컬 환경 변수가 우선 적용됩니다.

12.2.1. 공통 환경 변수 사용

공통 환경 변수는 워크스페이스 내의 모든 요청에서 공통으로 사용할 수 있습니다.

별도의 과정 없이 공통 환경 변수 그룹에 등록된 변수 이름을 **{{변수 이름}}** 형식으로 입력하면 해당 변수의 '사용자별 환경값'이 테스트 시 자동으로 적용됩니다.

요청	
요청 이름 *	<input type="text" value="New Request"/>
전송 방식 & URL *	<div><div>POST ▼</div><div><code>{{GLOBAL_IP}}</code></div></div>
설명	<input type="text"/>

이때 입력된 변수 위에 마우스를 올리면 적용될 값을 미리 확인할 수 있습니다.

요청

요청 이름 *

전송 방식 & URL *
☒ Global ☐

설명

등록되지 않은 환경 변수를 사용한 경우 해당 변수에 마우스를 올리면 다음과 같은 안내 문구가 표시됩니다.



요청

요청 이름 *

전송 방식 & URL *

설명

▲ 해당 값을 가진 환경 변수가 없습니다.

12.2.2. 로컬 환경 변수 사용

로컬 환경 변수는 활성화된 상태에서만 사용할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Environment]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 로컬 환경 변수 그룹 이름에 마우스를 올린 후 아이콘을 클릭하면 해당 로컬 환경 변수가 활성화됩니다.

Environment +

공통 환경 변수 그룹

새 환경 변수 그룹

3. 변수를 사용할 위치에 활성화된 로컬 환경 변수 그룹에 등록된 변수 이름을 **`${{변수 이름}}`** 형식으로 입력하면 해당 변수의 '사용자별 환경값'이 테스트 시 자동으로 적용됩니다.

요청

요청 이름 *

전송 방식 & URL *

설명

이때 입력된 변수 위에 마우스를 올리면 적용될 값을 미리 확인할 수 있습니다.

요청

요청 이름 * New Request

전송 방식 & URL * POST 20.20.20.20 Local {{LOCAL_IP}}

설명

등록되지 않은 환경 변수 또는 활성화되지 않은 로컬 환경 변수를 사용한 경우 해당 변수에 마우스를 올리면 다음과 같은 안내 문구가 표시됩니다.



요청

요청 이름 * New Request

전송 방식 & URL * POST 해당 값을 가진 환경 변수가 없습니다. {{IP}}

설명

더 알아보기

다음 방법으로도 로컬 환경 변수를 활성화할 수 있습니다.

- 탭 화면 오른쪽 상단의 환경 변수 선택란에서 활성화할 로컬 환경 변수 그룹의 이름을 선택합니다.

New Request

Request / new collection > New Request

요청

요청 이름 * New Request

전송 방식 & URL * POST

설명

환경 변수 그룹 미선택

선택 안 함

Local_Env_1

Local_Env_2

파라미터 헤더 바디 연필

+ 형 추가 - 형 삭제

● □ 항목 값

12.2.3. 활성화된 환경 변수 확인

현재 활성화된 환경 변수의 목록을 조회할 수 있습니다. 활성화된 환경 변수는 요청 생성 시 사용이 가능합니다.

1. [요청] 탭 화면 왼쪽의 '사이드바' 영역에서 아이콘을 클릭합니다.

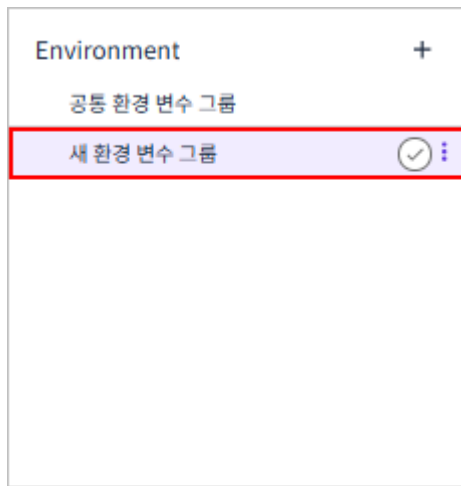
2. '환경 변수' 영역이 확장되면 현재 사용 가능한 변수 목록이 표시됩니다. 이때 각 변수 이름을 클릭하면 `${{변수 이름}}` 형식으로 복사되어 원하는 위치에 바로 붙여넣어 사용할 수 있습니다.

구분	설명
환경 변수 그룹	활성화된 로컬 환경 변수 그룹에 포함된 변수 목록
공통 환경 변수 그룹	공통 환경 변수 그룹에 포함된 변수 목록

12.3. 사용자별 환경값 수정

테스트 실행 시 실제로 사용되는 환경 변수값을 수정할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Environment]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 변수값을 수정할 환경 변수 그룹을 클릭합니다.



3. [환경 변수 그룹] 탭 화면이 열리면 변수 테이블에서 '사용자별 환경값'을 수정합니다.

변수명	공유값	사용자별 환경값	설명
LOCAL_IP	1.1.1.1	40.40.40.40	

4. 수정이 완료되면 화면 오른쪽 상단의 [저장] 버튼을 클릭합니다.

☞ 더 알아보기

다음 방법으로도 변수의 현재 값을 수정할 수 있습니다.

- 변수 적용 후 해당 변수 위에 마우스를 올리면 현재 값이 표시됩니다. 이때 입력란에 값을 수정하고, <Enter> 키를 누릅니다.

- [요청] 탭 화면 왼쪽의 '사이드바' 영역에서 [x] 아이콘을 클릭하면 현재 사용 가능한 변수 목록이 표시됩니다. 이때 입력란에 값을 수정하고, <Enter> 키를 누릅니다.

환경 변수

현재 활성화된 환경 변수 목록입니다.
키가 중복되는 경우 지역 환경 변수가 우선 사용됩니다.
값을 변경한 후 <Enter> 키를 누르면 환경 변수가 변경됩니다.

L 환경 변수 그룹

LOCAL_IP	40.40.40.40
LOCAL_PORT	20

G 공통 환경 변수 그룹

GLOBAL_IP	2.2.2.2
-----------	---------

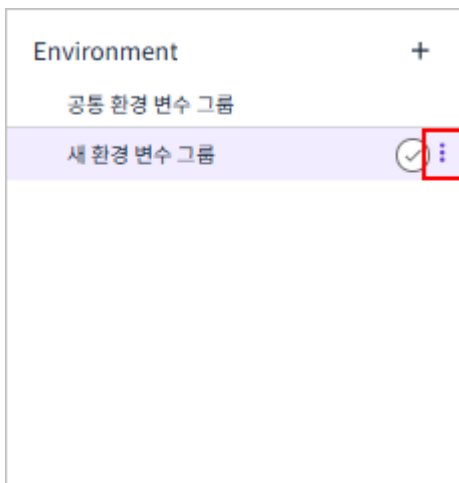
12.4. 환경 변수 그룹 삭제

사용하지 않는 로컬 환경 변수 그룹을 삭제할 수 있습니다.



시스템에서 기본 제공되는 공통 환경 변수 그룹은 삭제할 수 없습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Environment]** 메뉴를 선택합니다.
2. 리소스 영역의 목록에서 삭제할 로컬 환경 변수 그룹에 마우스를 올리면 오른쪽 끝에 **⋮** 아이콘이 표시됩니다.



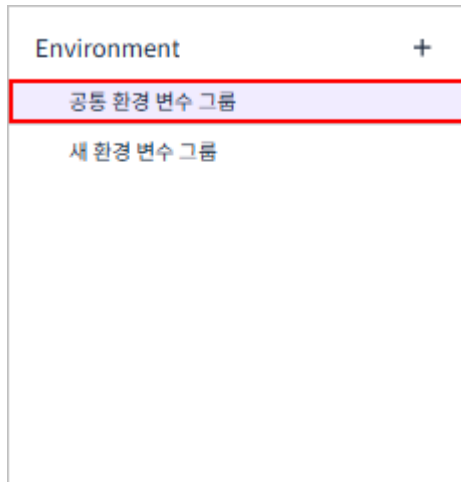
3. **⋮** 아이콘을 클릭하면 드롭다운 메뉴가 열립니다. 이때 **[리소스 삭제]** 메뉴를 선택합니다.
4. **리소스 삭제** 대화상자가 열리면 **[삭제]** 버튼을 클릭합니다.

12.5. 환경 변수 삭제

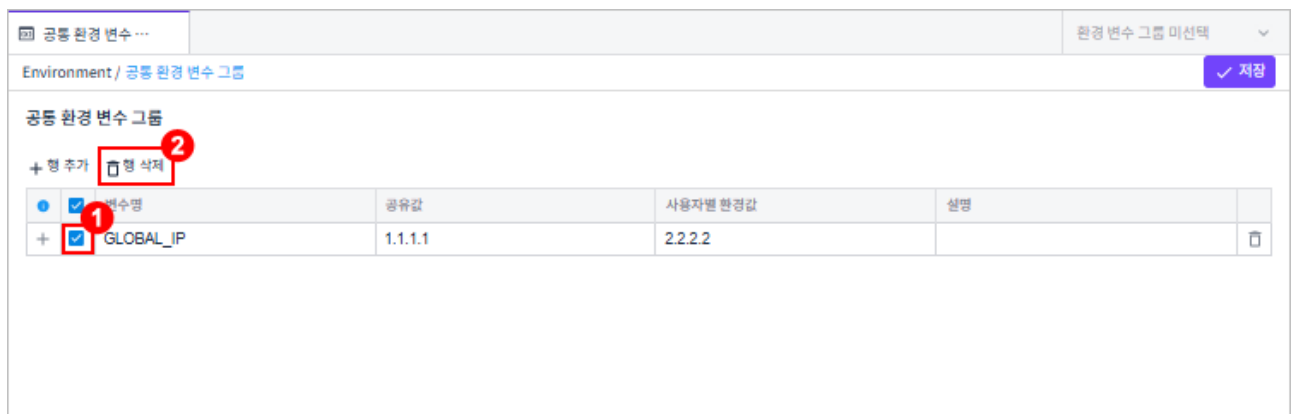
사용하지 않는 환경 변수를 삭제할 수 있습니다.


1. 워크스페이스 화면에서 **[Environment]** 메뉴를 선택합니다.

2. 리소스 영역의 목록에서 변수를 삭제할 환경 변수 그룹을 클릭합니다.



3. [환경 변수 그룹] 탭 화면이 열리면 테이블에서 삭제할 변수의 체크박스를 선택한 후 [행 삭제] 버튼을 클릭합니다.



변수를 개별적으로 삭제하려면 해당 변수의  아이콘을 클릭합니다.

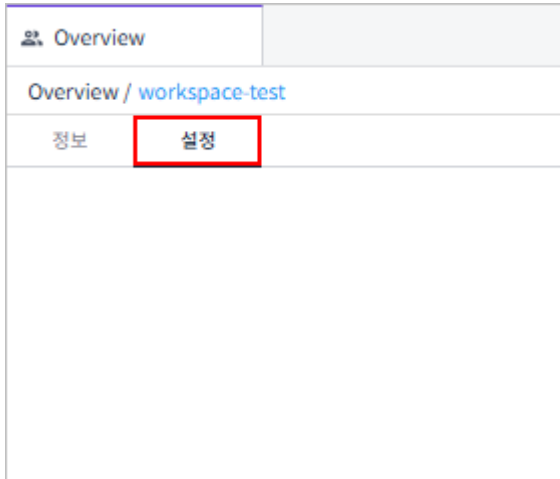
4. 삭제가 완료되면 화면 오른쪽 상단의 [저장] 버튼을 클릭합니다.

13. 설정

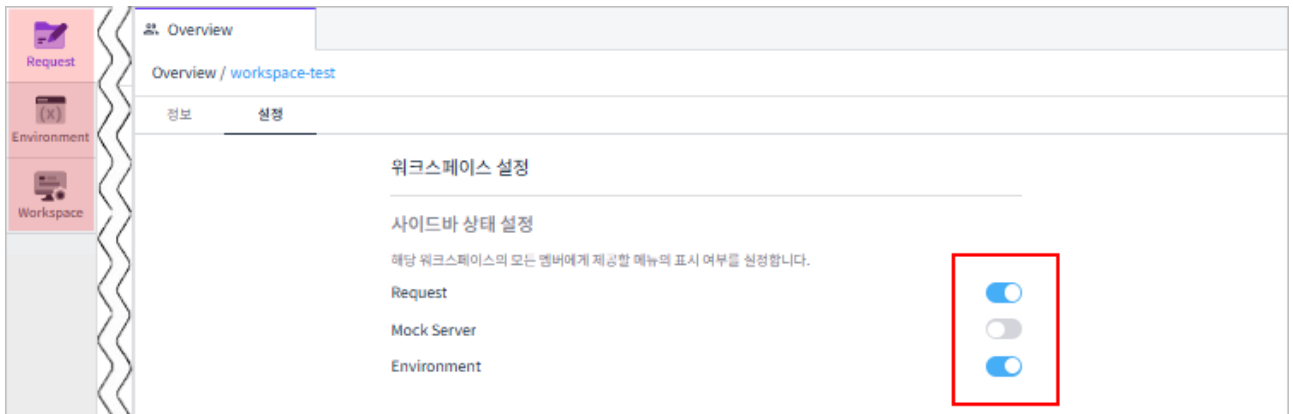
13.1. 메뉴 표시 설정

워크스페이스마다 메뉴 영역에 표시할 메뉴를 선택하여 구성할 수 있습니다.

1. 워크스페이스 화면에서 **[Workspace]** 메뉴를 선택합니다.
2. **[Overview]** 탭 화면이 열리면 **[설정]** 탭을 선택합니다.



3. '사이드바 상태 설정' 영역에서 각 메뉴의 스위치를 사용해 표시 여부를 설정할 수 있습니다. 이때 스위치를 'On'으로 설정한 메뉴만 메뉴 영역에 표시됩니다.



부록 A: 비동기 TCP 요청 테스트 설정 예시

A.1. 동일한 설정의 엔드포인트

아웃바운드 엔드포인트로 메시지를 전송하고, 아웃바운드와 동일한 설정의 인바운드 엔드포인트에서 수신 메시지를 확인하여 식별하는 방식입니다.

A.1.1. 유형 1: 아웃바운드 서버

아웃바운드 엔드포인트가 서버로 동작할 때의 설정 예시와 테스트 절차를 안내합니다.

• 설정 예시

항목	설정값
메시지 입력 방식	XML
[아웃바운드] 탭 > 연결 방식	Sever
[인바운드] 탭 > 아웃바운드와 동일	On
[코릴레이션] 탭 > 필드	/protocol/type
[메시지] 탭	<pre><protocol> <type>tcp</type> <test>request</test> </protocol></pre>

• 테스트 진행 과정

1. [테스트] 버튼 클릭 (아웃바운드 서버 구동)
2. 외부 클라이언트에서 아웃바운드로 연결 요청
3. 아웃바운드 서버에서 외부 클라이언트로 메시지 전송

```
<protocol>
  <type>tcp</type>
  <test>request</test>
</protocol>
```

4. 외부 클라이언트에서 메시지 수신 확인
5. 외부 클라이언트에서 아웃바운드 서버로 메시지 전송
6. 코릴레이션 검증 성공
7. 응답 반환
8. 아웃바운드 서버 소켓 종료

A.1.2. 유형 2: 아웃바운드 클라이언트

아웃바운드 엔드포인트가 클라이언트로 동작할 때의 설정 예시와 테스트 절차를 안내합니다.

• 설정 예시

항목	설정값
메시지 입력 방식	JSON
[아웃바운드] 탭 > 연결 방식	Client
[인바운드] 탭 > 아웃바운드와 동일	On
[코릴레이션] 탭 > 필드	protocol.type
[메시지] 탭	<pre>{ "protocol": { "type":"tcp", "test":"request" } }</pre>

• 테스트 진행 과정

1. **(사전 준비)** 아웃바운드 클라이언트에서 연결할 외부 서버 구동
2. **[테스트]** 버튼 클릭 (아웃바운드 클라이언트에서 외부 서버로 연결 요청)
3. 아웃바운드 클라이언트에서 아웃바운드로 연결 요청
4. 아웃바운드 서버에서 외부 서버로 메시지 전송
5. 외부 서버에서 메시지 수신 확인
6. 외부 서버에서 아웃바운드 클라이언트로 메시지 전송
7. 코릴레이션 검증 성공
8. 응답 반환
9. 아웃바운드 클라이언트 소켓 종료

A.2. 서로 다른 설정의 엔드포인트

아웃바운드 엔드포인트로 메시지를 전송하고, 설정이 다른 인바운드 엔드포인트에서 수신 메시지를 확인하여 식별하는 방식입니다.

A.2.1. 유형 1: 아웃바운드 서버 / 인바운드 서버

아웃바운드 엔드포인트가 서버로 동작하고, 인바운드 엔드포인트가 서버로 동작할 때의 설정 예시와 테스트 절차를 안내합니다.

• 설정 예시

항목	설정값
메시지 입력 방식	FIXED_LENGTH
[아웃바운드] 탭 > 연결 방식	Server
[인바운드] 탭 > 아웃바운드와 동일	Off
[인바운드] 탭 > 연결 방식	Server
[코릴레이션] 탭 > 오프셋	0
[코릴레이션] 탭 > 길이	5
[메시지] 탭	<div>Hello it's AnySim TCP server</div>

• 테스트 진행 과정

1. [테스트] 버튼 클릭 (아웃바운드 서버 구동, 인바운드 서버 구동)
2. 외부 클라이언트 1에서 아웃바운드 서버로 연결 요청
3. 외부 클라이언트 2에서 인바운드 서버로 연결 요청
4. **(사전 준비)** 아웃바운드 서버에서 메시지 전송 전 아웃바운드 서버, 인바운드 서버 모두 외부에서 연결 요청 완료 필요
5. 아웃바운드 서버에서 외부 클라이언트 1로 메시지 전송
6. 외부 클라이언트 1에서 메시지 수신 확인
7. 외부 클라이언트 2에서 인바운드 서버로 메시지 전송
8. 코릴레이션 검증 성공
9. 응답 반환
10. 아웃바운드 서버 소켓 종료
11. 인바운드 서버 소켓 종료

A.2.2. 유형 2: 아웃바운드 서버 / 인바운드 클라이언트

아웃바운드 엔드포인트가 서버로 동작하고, 인바운드 엔드포인트가 클라이언트로 동작할 때의 설정 예시와 테스트 절차를 안내합니다.

• 설정 예시

항목	설정값
메시지 입력 방식	FIXED_LENGTH
[아웃바운드] 탭 > 연결 방식	Server
[인바운드] 탭 > 아웃바운드와 동일	Off
[인바운드] 탭 > 연결 방식	Client

항목	설정값
[코릴레이션] 탭 > 오프셋	0
[코릴레이션] 탭 > 길이	5
[메시지] 탭	Hello it's AnySim TCP server

• 테스트 진행 과정

1. **(사전 준비)** 인바운드 클라이언트에서 연결할 외부 서버 구동
2. **[테스트]** 버튼 클릭 (아웃바운드 서버 구동, 인바운드 클라이언트 → 외부 서버로 연결 요청)
3. 외부 클라이언트 → 아웃바운드 서버로 연결 요청
4. 아웃바운드 서버 → 외부 클라이언트로 메시지 전송
5. 외부 클라이언트에서 메시지 수신 확인
6. 외부 서버 → 인바운드 클라이언트로 메시지 전송
7. 코릴레이션 검증 성공
8. 응답 반환
9. 아웃바운드 서버 소켓 종료
10. 인바운드 클라이언트 소켓 종료

A.2.3. 유형 3: 아웃바운드 클라이언트 / 인바운드 서버

아웃바운드 엔드포인트가 클라이언트로 동작하고, 인바운드 엔드포인트가 서버로 동작할 때의 설정 예시와 테스트 절차를 안내합니다.

• 설정 예시

항목	설정값
메시지 입력 방식	FIXED_LENGTH
[아웃바운드] 탭 > 연결 방식	Client
[인바운드] 탭 > 아웃바운드와 동일	Off
[인바운드] 탭 > 연결 방식	Server
[코릴레이션] 탭 > 오프셋	<ul style="list-style-type: none"> • 첫 번째 조건: 0 • 두 번째 조건: 11
[코릴레이션] 탭 > 길이	<ul style="list-style-type: none"> • 첫 번째 조건: 5 • 두 번째 조건: 6
[메시지] 탭	Hello it's AnySim TCP client

• 테스트 진행 과정

1. **(사전 준비)** 아웃바운드 클라이언트에서 연결할 외부 서버 구동
2. **[테스트]** 버튼 클릭 (아웃바운드 클라이언트 → 외부 서버로 연결 요청, 인바운드 서버 구동)
3. 외부 클라이언트 → 인바운드 서버로 연결 요청
4. **(사전 준비)** 아웃바운드 클라이언트 메시지 전송 전 인바운드 서버 외부 연결 완료 필요
5. 아웃바운드 클라이언트 → 외부 서버로 메시지 전송
6. 외부 서버에서 메시지 수신 확인
7. 외부 클라이언트 → 인바운드 서버로 메시지 전송
8. 코릴레이션 검증 성공
9. 응답 반환
10. 아웃바운드 클라이언트 소켓 종료
11. 인바운드 서버 소켓 종료

A.2.4. 유형 4: 아웃바운드 클라이언트 / 인바운드 클라이언트

아웃바운드 엔드포인트가 클라이언트로 동작하고, 인바운드 엔드포인트가 클라이언트로 동작할 때의 설정 예시와 테스트 절차를 안내합니다.

• 설정 예시

항목	설정값
메시지 입력 방식	FIXED_LENGTH
[아웃바운드] 탭 > 연결 방식	Client
[인바운드] 탭 > 아웃바운드와 동일	Off
[인바운드] 탭 > 연결 방식	Client
[코릴레이션] 탭 > 오프셋	<ul style="list-style-type: none"> • 첫 번째 조건: 0 • 두 번째 조건: 11
[코릴레이션] 탭 > 길이	<ul style="list-style-type: none"> • 첫 번째 조건: 5 • 두 번째 조건: 3
[메시지] 탭	<div>Hello it's TCP AnySim client</div>

• 테스트 진행 과정

1. **(사전 준비)** 아웃바운드 클라이언트에서 연결할 외부 서버 1 구동
2. **(사전 준비)** 인바운드 클라이언트에서 연결할 외부 서버 2 구동
3. **[테스트]** 버튼 클릭 (아웃바운드 클라이언트 → 외부 서버 1로 연결 요청, 인바운드 클라이언트 → 외부 서버 2로 연결 요청)
4. 아웃바운드 클라이언트 → 외부 서버 1로 메시지 전송

5. 외부 서버 1에서 메시지 수신 확인
6. 외부 서버 2 → 인바운드 클라이언트로 메시지 전송
7. 코릴레이션 검증 성공
8. 응답 반환
9. 아웃바운드 클라이언트 소켓 종료
10. 인바운드 클라이언트 소켓 종료

부록 B: 비동기 TCP 목 테스트 설정 예시

B.1. 목 서버 엔드포인트가 서버인 경우

B.1.1. 유형 1: 아웃바운드 서버

목 서버 엔드포인트가 서버로 동작하고, 아웃바운드 엔드포인트가 서버로 동작할 때의 설정 예시와 테스트 절차를 안내합니다.

• 설정 예시

항목	설정값
비동기 아웃바운드 연결 설정 > 연결 방식	SERVER
식별 룰 설정 > 수신 메시지 타입	FIXED_LENGTH
식별 룰 설정 > 필드	0,5
식별 룰 설정 > 조건	= (Equal)
식별 룰 설정 > 검증값	Hello

• 수신 메시지 예시

Hello it's external client

• 테스트 진행 과정

1. 목 서버 기동
2. 아웃바운드 서버 기동
3. 외부 클라이언트 1에서 목 서버로 연결 요청
4. 외부 클라이언트 2에서 아웃바운드 서버로 연결 요청
5. **(사전 준비)** 외부 클라이언트 1에서 목 서버로 메시지 전송 전 외부 클라이언트 2에서 아웃바운드 서버로 연결 요청 완료 필요
6. 외부 클라이언트 1에서 목 서버로 메시지 전송
7. 식별 성공
8. 아웃바운드 서버에서 외부 클라이언트 2로 응답(콜백) 메시지 전송
9. 외부 클라이언트 2에서 응답(콜백) 메시지 수신 확인
10. 연결 유지 여부 설정에 따른 연결 해제



['연결 유지 여부' 설정이 On인 경우]

- 목 서버: 외부 클라이언트 1에 대한 연결 유지

- 아웃바운드 서버: 외부 클라이언트 2에 대한 연결 유지

['연결 유지 여부' 설정이 Off인 경우]

- 목 서버: 목 서버에 연결된 외부 클라이언트 1 연결 해제
- 아웃바운드 서버: 아웃바운드 서버에 연결된 외부 클라이언트 2 연결 해제

B.1.2. 유형 2: 아웃바운드 클라이언트

목 서버 엔드포인트가 서버로 동작하고, 아웃바운드 엔드포인트가 클라이언트로 동작할 때의 설정 예시와 테스트 절차를 안내합니다.

• 설정 예시

항목	설정값
비동기 아웃바운드 연결 설정 > 연결 방식	CLIENT
식별 룰 설정 > 수신 메시지 타입	FIXED_LENGTH
식별 룰 설정 > 필드	0,5
식별 룰 설정 > 조건	= (Equal)
식별 룰 설정 > 검증값	abcde

• 수신 메시지 예시

```
abcde it's external client
```

• 테스트 진행 과정

1. 목 서버 기동
2. **(사전 준비)** 아웃바운드 클라이언트에서 연결할 외부 서버 구동
3. 아웃바운드 클라이언트 기동
4. 외부 클라이언트에서 목 서버로 연결 요청
5. 외부 클라이언트에서 목 서버로 메시지 전송
6. 식별 성공
7. 아웃바운드 클라이언트에서 외부 서버로 응답(콜백) 메시지 전송
8. 외부 서버에서 응답(콜백) 메시지 수신 확인
9. 연결 유지 여부 설정에 따른 연결 해제



['연결 유지 여부' 설정이 On인 경우]

- 목 서버: 연결 유지

- 아웃바운드 클라이언트: 연결한 외부 서버에 대한 연결 유지, 아웃바운드 기동 상태

['연결 유지 여부' 설정이 Off인 경우]

- 목 서버: 목 서버에 연결된 외부 클라이언트 연결 해제
- 아웃바운드 클라이언트: 연결한 외부 서버에 대한 연결 해제, 아웃바운드 중지 상태

B.2. 목 서버 엔드포인트가 클라이언트인 경우

B.2.1. 유형 1: 아웃바운드 서버

목 서버 엔드포인트가 클라이언트로 동작하고, 아웃바운드 엔드포인트가 서버로 동작할 때의 설정 예시와 테스트 절차를 안내합니다.

• 설정 예시

항목	설정값
비동기 아웃바운드 연결 설정 > 연결 방식	SERVER
식별 룰 설정 > 수신 메시지 타입	FIXED_LENGTH
식별 룰 설정 > 필드	0,4
식별 룰 설정 > 조건	= (Equal)
식별 룰 설정 > 검증값	hihi

• 수신 메시지 예시

```
hihi it's local server
```

• 테스트 진행 과정

1. **(사전 준비)** 목 클라이언트에서 연결할 외부 서버 구동
2. 목 클라이언트 기동
3. 아웃바운드 서버 기동
4. 외부 클라이언트에서 아웃바운드 서버로 연결 요청
5. **(사전 준비)** 외부 서버에서 목 클라이언트로 메시지 전송 전 외부 클라이언트에서 아웃바운드 서버로 연결 요청 완료 필요
6. 외부 서버에서 목 클라이언트로 메시지 전송
7. 식별 성공
8. 아웃바운드 서버에서 외부 클라이언트로 응답(콜백) 메시지 전송

9. 외부 클라이언트에서 응답(콜백) 메시지 수신 확인

10. 연결 유지 여부 설정에 따른 연결 해제



['연결 유지 여부' 설정이 On인 경우]

- 목 클라이언트: 연결 유지, 목 클라이언트 기동 상태
- 아웃바운드 서버: 연결 유지

['연결 유지 여부' 설정이 Off인 경우]

- 목 클라이언트: 연결한 외부 서버에 대한 연결 해제, 목 클라이언트 중지 상태
- 아웃바운드 서버: 아웃바운드 서버에 연결된 외부 클라이언트 연결 해제

B.2.2. 유형 2: 아웃바운드 클라이언트

목 서버 엔드포인트가 클라이언트로 동작하고, 아웃바운드 엔드포인트가 클라이언트로 동작할 때의 설정 예시와 테스트 절차를 안내합니다.

• **설정 예시**

항목	설정값
비동기 아웃바운드 연결 설정 > 연결 방식	CLIENT
식별 룰 설정 > 수신 메시지 타입	FIXED_LENGTH
식별 룰 설정 > 필드	0,5
식별 룰 설정 > 조건	= (Equal)
식별 룰 설정 > 검증값	aaaaa

• **수신 메시지 예시**

```
aaaaa it's local server
```

• **테스트 진행 과정**

1. **(사전 준비)** 목 클라이언트에서 연결할 외부 서버 1 구동
2. **(사전 준비)** 아웃바운드 클라이언트에서 연결할 외부 서버 2 구동
3. 목 클라이언트 기동
4. 아웃바운드 클라이언트 기동
5. 외부 서버 1에서 목 클라이언트로 메시지 전송
6. 식별 성공
7. 아웃바운드 클라이언트에서 외부 서버 2로 응답(콜백) 메시지 전송

8. 외부 서버 2에서 응답(콜백) 메시지 수신 확인

9. 연결 유지 여부 설정에 따른 연결 해제



['연결 유지 여부' 설정이 On인 경우]

- 목 클라이언트: 연결 유지, 목 클라이언트 기동 상태
- 아웃바운드 클라이언트: 연결 유지, 아웃바운드 클라이언트 기동 상태

['연결 유지 여부' 설정이 Off인 경우]

- 목 클라이언트: 연결한 외부 서버 1에 대한 연결 해제, 목 클라이언트 중지 상태
- 아웃바운드 클라이언트: 연결한 외부 서버 2에 대한 연결 해제, 아웃바운드 클라이언트 중지 상태