[ActionCommand]

Enum型で、サーバ・クライアントに命令を伝える時に用いる。

// アカウントの作成

// 引数: (id, pass(実装予定なし), name, sex, imageNo)

// id: プレイヤーを識別するためのID。

// pass: パスワード。idと一緒に入力してプレイヤー本人か確認する。

// name: ゲーム上で表示する名前。

// sex: プレイヤーの性別

// imageNo: プレイヤーを代替わりとなるモデルの画像番号

// データ: なし

CreateAccount = 0,

// プレイヤーをゲームにログインさせる

// 引数: (id, pass)

// id: ログインするプレイヤーのID

// pass: ログインするプレイヤーのパスワード

// データ: なし

Login = 1,

// ゲームから正規の手段でログアウトする

// 引数: なし

// データ: なし

Logout = 2,

// サーバ、及びクライアントからデータを要求する

// 引数: (dataKind)

// dataKind: 要求するデータの種類

// データ: なし

DataRequest = 3,

// 他のキャラクターの移動等により現在ユーザが保持しているデータが変更

// された場合、変更されたもの通知と共に変更後のデータ送る

// 引数: (dataKind)

// dataKind: 変更されたステータス

// データ: 引数によって参照されるもののデータ

DataUpdate = 4,

// マップを移動する

// 引数: (x, y, mapId)

// x: 移動したいX座標

// y: 移動したいY座標

// mapId: 移動したいマップのID番号

// データ: なし

MapMove = 10,