Recv\_packet

typedef struct Game\_Recv {

int type;

int data[2];

} Game\_Recv;

Type

0: ack

* None

1: TF

* 0: 0(false) / 1(true)

2: 구매 빌딩 목록

* 0: 빌딩목록
* Hotel = 1000, Building = 0100, Villa = 0010, Land = 0001

3: 판매 지역 목록

* 0: 판매 지역들 1
* Ex) …. 0000 0110: 2번과 3번땅 판매

4: 세계여행할 지역

* 0: 여행할 칸 번호