Send packet

typedef struct Game\_Send{

int type;

int player;

int data[10];

} Game\_Send;

Player: 현재 플레이중인 플레이어

Type

0: 세계여행 결과

* 0: 현재 플레이어 1: 이동 위치 2: 현재 플레이어 현금

1: 주사위 대기

* None

2: 주사위 결과

* 0: die1, 1: die2, 2: 이동할 위치, 3: 더블 횟수, 4: 현재 플레이어 현금

3: 주사위 3연속 더블

* None

4: 토지 구매

* 0: 현재 위치, 1: 소유한 빌딩 목록

5: 인수 대기

* 0: 현재 위치, 1: 가격, 2: 주인

6: 인수 결과

* 0: 현재 위치, 1: 구매자, 2: 판매자, 3: 가격, 4: 구매자 현금, 5: 판매자 현금

7: 요금 지불 결과

* 0: 방문자 1: 주인, 2: 가격, 3: 방문자 현금, 4: 주인 현금

8: 대출 여부 질문

* 0: 현재 위치, 1: 땅 주인, 2: 가격

9: 대출 메시지(대출할 경우)

* 0: 대출한 플레이어

10: 판매 토지 선택

* 0: 현재 위치, 1: 지불해야하는 금액, 2: 소유한 토지,

3: 0-7번칸, 4: 8-15번칸, 5: 16-24번칸, 6: 25-32번칸

* Ex) 2: 1110 = 1,2,3번 칸을 소유중이다
* Ex) 3: ……1101 0000: 0번칸 빌딩없음, 1번칸 1(호텔)1(빌딩)0(빌라)1(토지)소유

11: 세계여행 여부

* 0: 우주선 소유자, 1: 여행할 플레이어, 2: 비용

12: 여행할 지역 묻기

* None

13: 무인도 탈출권 사용 묻기

* 0: 탈출권 소유여부, 1: 남은 무인도 턴 수

14: 무인도 주사위 대기

* None

15: 무인도 주사위 결과

* 0: die1, 1: die2, 2: 이동할 위치

16: 기금 수령

* 0: 수령자, 1: 금액 2: 수령자 현금

17: 기부

* 0: 기부자, 1: 기부금, 2: 기금액, 3: 기부자 현금

18: 파산정보

* 0: 파산자

19: 우대권 사용 묻기

* None

20: 우대권 사용 결과

* 0: 우대권 사용자

21: 토지 구매 결과

* 0:현재 위치, 1:구매자, 2: 총 금액, 3: 현재 빌딩, 4: 구매자 현금

22: 토지 매각 결과

* 0: 현재 플레이어, 1: 판매 땅 목록, 2: 플레이어 현금