

아 너무 귀찮다 진짜. 더는 못하겠어.

만약에 코드를 깔끔하게 해야할 이유가 생긴다면 다음과 같은 일들을 하자
뒤 텀 프로젝트로 하나 만든다던가 하면 해볼만 하겠지.

1. 1,2p로 나뉘어져 있는 데이터 구조를 일원화시킨다.
2. 헤더파일들을 하나로 모으고 정리한다. 지금 헤더파일은 너무 쓸데 없이 많다.
3. 매크로를 써서 몇몇 함수 호출을 깔끔하고 보기 좋게 바꾼다.(예: setColor(,))
4. gonuInput 함수 부작용이 없도록 바꾸기

GameData.h

각 플레이어의 말을 보관

```
Piece* piecesP[ 3 ][ MAX_PIECE_NUM ] =  
{  
    {0,0,0,0,0,0,0,0,...,0},  
    {1p 말을 가리키는 포인터들.....},  
    {2p 말을 가리키는 포인터들.....},  
}  
} //처음에는 그냥 NULL로 초기화하면 됨.
```

각 플레이어의 말 최대 개수(원래의 개수) 보관

```
pieceNumOriginP[3] = { 0, p1, p2 }
```

각 플레이어의 남은 말 개수 보관

```
restP[3]
```

각 플레이어의 생명력 보관

```
lifeP[3]
```

각 플레이어의 성 보관

```
Crossing* castlesP[3][MAX_CASTLE_NUM]
```

range가 index인 말들의 최대 생성 개수를 보관하는 배열

```
maxArrPieceRangeIs[MAX_RANGE]
```

free deploy mode에서 말을 놓는 곳인 setSpot들을 보관하는 배열.

```
Vertex* tempSetSpotsP[3][MAX_PIECE_NUM]
```

MainGame.h

vertexStack은 없애고 tempEnterables만 남긴다. 그리고 지금까지의 코드는 &tempEnterables로 모두 바꾼다.

함수 logWriter()

logQueue는 없애고 gameLog로 통합. &gameLog로 바꾸기.