애플리케이션 기획

3명이 접속했을 때, 가장 먼저 접속한 플레이어가 Start를 누르면 게임 시작

* userCount == 3 && Ready == 3일 때, 시작
* 서버가 게임 시작을 클라이언트가 모두 게임 화면으로 넘어간다.

/\* 0번 클라이언트가 게임 시작의 권한을 갖는다.

* 무조건 3명이 접속했을 때 \*/안함

일시정지 (ESC) 삭제해주세요.

불이 들어왔을 때만 충돌하는 것은 없애 주고

각각의 클라이언트마다 Bar의 색을 다르게 설정

* 서버에서 색 정보 전송

경쟁: 경쟁으로 개발하기로 했음

바간 충돌처리 하고 공을 튕길 때마다 점수 +

게임 종료 이후 1, 2, 3등 출력 (우승자 출력)

공을 N번 놓치면 게임 종료 또는 N점 먼저 달성시 종료

/\* 협동:

바간 충돌처리 하고 공을 튕길 때마다 점수 +

팀 점수를 출력

서버에 저장된 역대 기록 출력 (Top 10 스크롤업 안되게/저장할 때 10개만 저장)

공을 N번 놓치면 게임 종료 \*/

서버

1. Init (WSA ~ ListenSock까지)
   1. 충돌처리용 쓰레드 (씬 State정보를 받아 처리) 생성

로비 씬

Connect 및 Client 전용 쓰레드 (CreateThread)생성(Recv)

* Client ID 지정

Client 준비 상태 수신 (충돌 처리 Thread) (Recv)

게임 시작 넘겨줌 (Send)

게임 씬

입장 후 3초 뒤 공 움직임 시작

플레이어 위치 수신 (Recv)

모든 계산

* Ball Position
* Collision
* Player Position
* End Check
* Score Cal

씬 데이터/공 위치/모든 플레이어 데이터/플레이어 점수(Send)

* 플레이어 데이터: Pos, Color
* Low Level 디자인에서 고정/가변 지정

엔드 씬

씬 데이터/플레이어ID(Color)/모든 플레이어 점수 (Send)

클라이언트

로비 씬

접속 (소켓 연결)

준비(Send)

서버로부터 씬 정보 수신 (Recv)

게임 씬

입력 값 받기

플레이어 Bar의 {Position(다음 위치)} 전송 (Send)

* 다음 위치를 받아서 충돌하면 다시 돌려놈

게임 데이터 수신(Recv)

* 공의 {Position}
* 모든(본인 포함) 플레이어 Position(현재 출력해야 되는 위치)
* 본인의 점수 값
* 서버로부터 씬 정보

Render()

엔드 씬

각각의 플레이어의 ID(Color)/점수 값 수신 (Recv)

* 1회성 수신 생각보다 어려웠음

Render()

엔드 씬 -> 로비 씬 전환

//서버가 10초 기다렸다가 로비씬으로 바꿔준다.

//3명 다 화면 클릭하면 (준비와 같이 설정)

//다음에 다시 이야기해봅시다.