Listener 특징

* 동일한 객체에 대하여 다른 처리를 부여할 수 있다.
* 동일한 씬 내에서 객체의 처리를 변경할 수 있다.
* 클래스의 수가 늘어난다.
  + 리스너 + 작동기 클래스로 구성
  + 작동기 클래스는 입력 종류에 따라 늘어날 수 있다.

IO에 적용 시

* 동일한 씬 내에서 입력이 바뀌는 경우 유용
* 다음 종류에 적합
  + 캐주얼 게임
  + 퍼즐 게임
  + 어드벤처 게임

결론

* 현재 우리 팀에서 만들고자 하는 게임의 장르는 AOS
* **한 씬 내에서 입력 처리가 변하는 경우는 없음**
* 입력 처리가 필요한 오브젝트는 각 플레이어 마다 자신의 캐릭터 하나
* 굳이 Listener를 이용할 필요성 없음.