



Function
Winsock 초기화 후의 bind()까지 진행 후 서버 구조체의 데이터를 초기화 한다.
bool Server_Init(Server*)
new-서버 메모리를 할당하여 세션 정보를 초기화 하고, 서버 정보를 업데이트 한다.
Session* Add_Session(Server*, SOCKET)
소켓과 이벤트 두 객체를 생성한다.
void Close_Session(Session* ses)
이벤트 객체의 상태를 재설정한다.
unsigned _stdcall Proactor(PVOID)
WSAOVERLAPPED 정보 초기화 및 Read-Write 연산 함수
void Clean_Session(Session* ses, int size, IoType type)
수신 함수
void Packet_Recv(Session* ses)
송신 함수
void Packet_Send(Session* ses, int size)
수신 데이터 출력
void Read_Process(Session*, DWORD);
void Write_Process(Session*, DWORD);
오류 메시지 출력 함수
void Err_Display(const char*)

Server_Init(Server* ser)
WSAStartup(&wsaVer)
Server information reset / socket, nio, cdllsec

_beginthreadex(NULL, 0, ProActor, &server, 0, NULL);
ProActor() 객체의 객체를 재크리하고 실행에 맞는 함수 반환

listen(server.gate_socket, SOMAXCONN)
콜백이 언더로 부터 연결 요청을 얻는다.

## While

