**Utility**

* Memory manager
* Thread safe한 memory pool이 필요.. CGCII 를 구경해보자..
* XML parser 정하기.
* 메인 함수 command handler
* 디버깅용 utility (Console Printer, Log 파일 생성, 덤프 남기는 것도 테스트 해보자)
  + Boost :: log library 참고
* DB wrapper
* Traffic 테스트용 더미 클라이언트

**Network**

* Packet generator, Packet Handler, packet serializer, deserializer
* Lock (Read, Write)
* Thread 설계 ( TLS ), CGCII 참고 해보자.
* IOCP 디자인
* Socket 관련 모듈 (acceptex, diconnectex, send, recv)
* Session (하나의 클라이언트에서 네트워크 접속을 담당할 부분을 추상화)

**Game**

* 일반적으로 쓰일 packet 테스트 (이동, dead reckoning, 공격 sync)
* 게임의 전반적인 logic

**ETC**

* Git 사용해보기
* 어설프게 알고 쓰지 말기. 안정성 최우선으로