

コード一部

```
<略>

void ClientAssignment04::recvThread()
{
    int size = sizeof(sockaddr_in);
    do {
        char buffer[2048]{};
        int r = recvfrom(sock, reinterpret_cast<char*>(&buffer),
                        sizeof(buffer), 0,
                        reinterpret_cast<sockaddr*>(&recvAddr), &size);
        if (r > 0)
        {
            // タグ部分を取得し処理を分岐させる
            short type = 0;
            memcpy_s(&type, sizeof(short), buffer, sizeof(short));
            switch (static_cast<NetworkTag>(type))
            {
                case NetworkTag::Message:
                {
                    PlayerMessage message;
                    memcpy_s(&message, sizeof(message), buffer,
                            sizeof(message));

                    // TODO 04_04
                    // 受信メッセージをリングバッファに保存。
                    messages.push(message);
                    break;
                }
            }
        }
    } while (loop);
}
```