스테이션을 만들고 초기화를 진행한다(최초의 초기화는 커맨드 리스트를 작성하는 것이다. 이렇게 분리를 하면 다른 코드가 무조건 살아있는게 아닌 트리 구조로 생성이 되었을때만 살아있다.)

커맨더와 관련해서 옵저버를 넣어야한다. 비지터는 그냥 탐색을 하는 녀석일 뿐이고, itor 와 다른 액터의 캡슐화 및 처리를 담당하는 녀석일뿐인데, 해당 옵저버가 모든 시스템을 관리해야한다. 그럼 해당 옵저버는 어디 들어가야할까? 가장 좋은위치는 언리얼 시스템이 tick 을 하는 위치에 넣는게 제일 좋다. Tick 을 늘리자는게 아니라 advance 부분이지

그럼 이런 구조 즉 커맨더에 의존하고 기록을 스택으로 쌓으면서 분리되어있는 녀석들을 어떻게 분리해서 만들어야할까? 일단 station 의 구조는 대부분 비워둔다. Station에서 서버에 접속하는 부분은 비워놓고 정보만 출력하게 만들자. 어차피 스테이션도 추상화 부분이잖아. 스테이션을 어디서 실행할지. 그 실행하는 부분이 커멘드를 실행하는 부분일텐데 흠….

그럼 커맨더는 구현해야한다. 그런데 완전 처음나와야하는건아님. 커맨더는 그냥 커맨드 센터라 생각하고 커맨드센터가 하는 역할은 커맨더를 보관하고 그에 맞는 실행을 커맨드 센터에서 처리하는것이다. 만약 서버를 추가해서 접속하거나 인증을 해야한다던가 팩을 정리, 컴퓨터의 현재혹은 전체 상태를 확인해야하는 작업은 station 에서 해주면 된다.

라이브러리

라이브러리는 말그대로 라이브러리 역할을 하는것인데, 기본적으로 갖추어야하는 패턴들의 원형이나 전체적으로 사용될 것들을 정의 하는곳으로, 모든것의 시작이기 때문에 다른 것에 의존성이 없어야한다

내가 생각하는 첫번째로 나와야하는 기능

1. 레이어 피킹
   1. 레이어를 어떻게 피킹해야할까?
2. 커스텀 스냅 + obb

비지터는 그럼 하는게 노드 탐색 + 적절한 전략으로 노드 처리이다.

비지터도 구현해야한다. 비지터가 실행하는 요원이라 그렇다.

* 사실 커맨더에 있는 내용을 처리하기만 하면 된다. 스테이션은 다른 세상이기때문이다.
  + 스테이션에서 서버접속을 한 정보를 들고온다
  + 스테이션에서 커맨더를 하나 만드는데 해당 커맨더는 넣어진 팩의 정보로 팩을 생성하라는 커맨더이다.(생성과 초기화는 한몸으로 생각을 해야한다. 그래야 성능이 나오는데, 만약 이부분을 나누거나 acync 를 걸어야한다면 나눈다. 예를 들어서 생성은 했지만 초기화는 진행하지 않는다면)
    - (다음틱)커맨더는 리시버를 통해 팩을 생성한다. 해당 리시버는 팩토리 메서드 패턴으로 팩은 이런 방법으로 만들어야 다르게 만들어진다.
    - 서버접속의 정보를 토대로 팩을 구성한다(최초의 팩은 선택하는데, 일단은 캐릭도 있다고 치고 하우징)
      * 하우징 팩이 만들어지고 초기화 진행한다(이때 일어난 일을 간단하게 스택으로 저장을 시작한다. 여기서 해도 괜찮고 다른곳에 해도 괜찮은데 해당 스택은 어찌보면 메모리 컨트롤에 가깝다. 모든 new 로 생성되어진 것들은 전부다 스택에 기록을 해줘야한다.)
        + 하우징 팩의 초기화는 초기에 정해진 비지터와 전략을 만든다
        + 하우징팩은 최초의 하우스 노드들을 가진다.
        + 비지터에 최초 설정되어진 노드를 넣는다.

최초의 비지터는 하우스 노드의 accept 과정을 거진다

비지터는 해당 노드의 상태나 preorder를 확인하고 해야할 일에 대한 전략을 생성한다. 해당 전략은 앞으로도 계속 사용될것이다. 참고로 전략에따라서 딜레이로 생성은 하지만 컴퓨터의 성능에따라서 커맨더로 넘겨서 딜레이를 할것이다. 이럴때 커맨더에 넣을 것은 지금의 노드를 넣는다. 어차피 상위로 올라가는 것은 부모의 정보를 넣을 것이기 때문에 그렇다. 혹은 스택을 사용하든가.하여튼 노드를 탐색한다고 뭐든 만드는게 아니라 비지터가 만약 생각보다 많은 데이터를 해당 노드가 가지고 있다면 이렇게 딜레이를 시킨다. 하여튼 그러한 정보는 비지터에서 처리하도록 노드는 생성할 내용을 가지고 있을뿐이다,.

해당 전략은 빌더패턴의 생성패턴으로써 해당하는 디렉터를 만들고 해당 노드의 생성정보를 넣는다.

디렉터는 체인빌더로 액터를 생성해준다. 혹은 그냥 직접 생성해도 괜찮음.

그후에 돌아가면 비지터는 지금의 스테이션 상태에 따라서 선택을 한다. 스태이션이 과부화가 걸렸거나 지금 잠시 acync 를 해야하는지 확인을 하고 커맨더에 넣든가 아니면 지금의 비지터를 다시 커맨더에 넣으면서 preorder 에 전략을 바꿔라라는 정보를 넣고 break 를 걸어버린다. 이러한 명령을 command 에 넣음으로써 비지터를 다시 실행하고 그 비지터는 노드 포인터에대한 정보를 가지고 있음으로써