* **Void GameObject::LoginOk (void\* pk)**

LOGIN\_OK 패킷이 오면 호출할 함수입니다. 해당 플레이어 오브젝트를 활성 상태로 바꾸고 시작 위치를 정해줍니다.

* **Void GameObject::ObjMove (void\* pk)**

OBJ\_MOVE 패킷이 오면 호출할 함수입니다. 해당 오브젝트의 lookDir, x, y를 수정해줍니다.

* **Void GameObject::PlayerState (void\* pk)**

PLAYER\_STATE 패킷이 오면 호출할 함수입니다. 해당 플레이어의 상태 (이동 중, 공격 중)를 바꿔주어서 적절한 sprite를 사용할 수 있게 해줍니다.

* **Void GameObject::PutObj (void\* pk)**

PUT\_OBJ 패킷이 오면 호출할 함수입니다. 해당 오브젝트를 활성화하고 sprite, width, height, x, y를 정해줍니다.

* **Void GameObject::RemoveObj (void\* pk)**

REMOVE\_OBJ 패킷이 오면 호출할 함수입니다. 해당 오브젝트를 비활성화 상태로 바꾸어서 화면에 출력하지 않도록 합니다.

* **Void GameObject::Render()**

해당 오브젝트를 화면에 출력합니다.

* **Void Player::ChangeHp(void\* pk)**

CHANGE\_HP 패킷이 오면 호출할 함수입니다. 해당 플레이어의 hp값을 수정합니다.

* **Void Player::GetItem(void\* pk)**

GET\_ITEM 패킷이 오면 호출할 함수입니다. 플레이어의 인벤토리에서 아이템을 활성화해서 사용할 수 있도록 합니다.

* **Void Player::ItemCount(void\* pk)**

ITEM\_COUNT 패킷이 오면 호출할 함수입니다. 플레이어가 가지고 있는 인벤토리 내의 아이템 보유 수량을 수정해줍니다.

* **Void Player::ChangeWeapon(void\* pk)**

CHANGE\_WEAPON 패킷이 오면 호출할 함수입니다. 해당 플레이어가 들고 있는 무기를 바꿔줍니다.

* **Void Player::UseItem(int index)**

플레이어가 들고 있는 총을 발사 혹은 아이템을 사용합니다. 들고 있는 아이템이 총일 경우 cs\_packet\_shoot\_bullet을, 그 외의 아이템은 cs\_packet\_used\_item 패킷을 구성해서 서버에 Send하여 줍니다.

* **Void ChangeScene(void\* pk)**

CHANGE\_SCENE 패킷이 오면 호출할 함수입니다. 게임을 해당 장면으로 전환합니다.