클라이언트 변경사항

* **~~vector<CImage> sprites;~~ => CImage sprites[31];**
* GameObject class 안에 char direction => DIR direction으로
* GameObject class 안에 char sprite => int sprite 으로
* GameObject class 안에 unsigned char w / h => int w / h 으로
* ~~플레이어가 자기 자신의 인덱스를 알도록 해줘야함!!~~ => playerID
* + 아이템의 개수 받아오도록
* + 무기 선택 여부도
* Potion 이미지가 없음
* 캐릭터 이동중에 스프라이트를 바꿔주기위한 변수들이 필요
* // 타이틀 창에서 캐릭터 선택하게 해주는 변수들 <= 이름 다시 정해서 사용
* Void RemoveObj(void\* pk) => void RemoveObj();
* GameObject class 안에 char curGun => int curGun 으로