

```
Class Sword{
```

```
}
```

```
Struct PlayerPacket{
```

```
    POINT pos,
```

```
    SWORD sword
```

```
}
```

Client

```
void Send_Packet
```

```
void Recv_Packet
```

Server

Void Init() : 소켓 생성,bind,listen을 담당한다.

Void Update() : 클라이언트와의 accept를 담당하고 클라이언트별로 쓰레드를 생성한다.

DWORD WINAPI ProcessClient(LPVOID arg) : 클라이언트의 요청을 처리하는 쓰레드

```
Void Recv()
```

```
Void Send()
```

```
Void LobbyManager
```