Class Sword{

}

Struct PlayerPacket{

POINT pos,

SWORD sword

}

Client

void Send\_Packet

void Recv\_Packet

void Lobby

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 RecvManager() : 패킷을 받고 받은 패킷Type에 따라

Void Send()

Void LobbyManager

Void Sync

Void EnemyManager

Void Player\_InfoManager

Void UI\_infoManager