Enum PACKETTYPE{

PLAYER,

UI,

ENEMY

}

Class Sword{

}

Struct PlayerPacket{

POINT pos,

SWORD sword

PACKETTYPE type

}

Struct EnemyPacket{

}

Struct UIPacket{

}

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 패킷을 처리하는 함수에 패킷을 보낸다.

Void Send\_All\_Packet() : 3종류의 패킷을 1개의 패킷으로 모아서 클라이언트들에게 전송한다

Void LobbyManager() : Player들의 Lobby접속과 준비상태를 체크하고 방장이 start를 누르면 게임을 시작한다.

Void Sync() : Player\_Info패킷에 있는 Player Pos의 값들을 동기화한다.

Void EnemyManager() : 일정시간마다 클라이언트에게 enemy spwan 명령을 한다.

Void Player\_InfoManager() : Player\_Info패킷을 받아서 player\_info 배열에 데이터를 갱신한다.

Void UI\_infoManager() :