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()

Void LobbyManager() : Player들의 Lobby접속과 준비

Void Sync()

Void EnemyManager()

Void Player\_InfoManager()

Void UI\_infoManager()