2주차

// 추가된 변수

SOCKET listenSocket{ NULL }; // 소켓

HANDLE updateThread{};

HANDLE lobbyThread{};

// 삭제된 변수

// SOCKET socket{NULL}; // 소켓

// HANDLE thread{}; // 스레드

// 추가된 함수

// Brief: 네트워크를 초기화 해준다.

void NetworkInit();

// Brief: listen 소켓에 accept를 호출하고 받은 소켓으로 recv 쓰레드를 만든다.

void Accept();

// Brief: Recv thread에서 호출하는 고정, 가변 길이 recv

// Param: Recv 후 받은 buffer를 저장

// Return: 정상 종료 여부 (true: 정상, false: 오류)

static bool doRecv(SOCKET sock, BufferType& buffer);

// 삭제된 함수

// void PushBuffer(BufferType buffer);

// QueueType& GetQueue();