## Lobby Server

서버 셋팅 및 동작

No

GameSrv와 연결?

Yes

패킷 처리

(Game서버로 부터)

Player의 접속종료

방 번호가 없는 접속

접속

방 번호가 있는 접속

No

방 입장

방 생성

방 입장?

채팅

연결 끊기

해당 방의

“방을 나감”node로

Room Thread

No

방 생성 가능?

Yes

Yes

패킷 처리

방을 생성함

Ready

방을 나감

접속 종료

채팅

Team Change

방장의 Ready?

&&

전원 Ready?

No

Yes

Yes

방에 사람이 남음?

게임중 flag 활성화

No

게임중

방 종료(초기화)

Server와의 통신

Client와의 통신

## Game Server

서버 셋팅 및 동작

No

LobbySrv와 연결?

패킷 처리

Yes

패킷 처리

방 번호 에러

연결 끊기

(Lobby서버로부터)

게임Proc(방) 준비

접속

Yes

No

No

Yes

Yes

No

GameProc Thread

공격

이동

접속 종료

폭탄해제

Item동작

사람 남음?

게임 종료

Item설치

동기화

폭탄설치

방번호에 해당하는

GameProc을 준비

패킷 전송

제한시간?

1초?

게임 로직

Server와의 통신

Client와의 통신