**Lobby Srv**

**Other Client**

**Game Srv**

**Client**

**LG\_START\_GAME**

: 게임의 시작 준비.

로비서버로부터 게임이 시작한 방 정보를 받는다.

**준비**

**서버로 연결**을 시도한다

**접속**

**SC\_GAME\_CONNECT\_OK**

: 연결 성공 여부를 전달한다

**CS\_GAME\_INGAME**

: 자신의 기본 정보를 보냄.

**SC\_GAME\_CHARINFO\_INGAME**

: 먼저 접속해 있는 player들의 정보를 자신의 정보와 함께 받는다.

(캐릭터가 생성될 위치를 받음).

**SC\_GAME\_CHARINFO\_INGAME**

: 이미 접속해 있는 player에게 내 정보를 보낸다.

**게임 준비**

그 방의 user가

모두 접속되면 실행된다.

**SC\_GAME\_START\_GAME**

: 게임의 시작을 알림.

**SC\_GAME\_START\_GAME**

: 게임의 시작을 알림

여기까지

**SC\_GAME\_MOVE\_CHAR**

: 캐릭터의 상태변화를 모두에게 알린다.

**CS\_GAME\_MOVE**

: 캐릭터의 상태변화를 알림.

**상태변화**

**SC\_GAME\_ATTECT**

: 공격방법과 대미지, 피격 대상을 모두에게 알림

**CS\_GAME\_ATTECT**

: 공격방법과 피격 대상을 알림

**SC\_GAME\_ATTECT**

: 공격방법과 대미지, 피격 대상을 알림

공격 당한 캐릭터가 죽으면 실행.

**SC\_GAME\_CHAR\_DIE**

: 캐릭터 사망을 알림

**공격**

**SC\_GAME\_CHAR\_DIE**

: 캐릭터 사망을 알림

여기까지

**Lobby Srv**

**Other Client**

**Game Srv**

**Client**

**CS\_GAME\_UNINSTALL\_BOOM**

: 수비 팀이 폭탄을 제거

**CS\_GAME\_INSTALL\_BOOM**

: 공격 팀이 폭탄을 설치

**SC\_GAME\_UNINSTALL\_BOOM**

: 폭탄이 제거 되었음을 알림.

**SC\_GAME\_INSTALL\_BOOM**

: 폭탄이 설치 되었음을 알림.

반복.

카운트 다운이 0이 되면 실행

**SC\_GAME\_BOOM\_TIMECOUNT**

: 폭탄 카운트 다운을 알림.

**SC\_GAME\_END**

: 게임 종료와 결과를 알림.

**SC\_GAME\_BOOM\_TIMECOUNT**

: 폭탄 카운트 다운을 알림.

여기까지

**폭탄 설치**

여기까지

**SC\_GAME\_END**

: 게임종료와 결과를 알림.

**SC\_GAME\_INSTALL\_BOOM**

: 폭탄이 설치 되었음을 알림.

**폭탄 제거**

**SC\_GAME\_UNINSTALL\_BOOM**

: 폭탄이 제거 되었음을 알림.

**SC\_GAME\_END**

: 게임종료와 결과를 알림.

**CS\_GAME\_RUN\_ITEM**

: item작동을 알림.

**SC\_GAME\_END**

: 게임 종료와 결과를 알림.

**CS\_GAME\_INSTALL\_ITEM**

: item설치를 알림.

**Item설치**

**SC\_GAME\_INSTALL\_ITEM**

: 설치된 item정보를 보냄.

**SC\_GAME\_INSTALL\_ITEM**

: 설치된 item정보를 보냄.

**SC\_GAME\_RUN\_ITEM**

: 작동된 item정보와 피해를 입은 캐릭터의 정보 등을 보냄

**Item작동**

**SC\_GAME\_RUN\_ITEM**

: 작동된 item정보와 피해를 입은 캐릭터의 정보 등을 보냄

**Lobby Srv**

**Other Client**

**Game Srv**

**Client**

일정 시간마다 반복

**SC\_GAME\_TIME\_COUNTDOWN**

: 게임 제한 시간의

Count Down을 보냄

**SC\_GAME\_TIME\_COUNTDOWN**

: 게임 제한 시간의

Count Down을 보냄

여기까지

**로비로**

**Time Count**

여기까지

**SC\_GAME\_END**

: 게임 종료와 결과를 알림.

**SC\_GAME\_END**

: 게임종료와 결과를 알림.

카운트 다운이 0이 되면 실행

게임이 종료된 상태

**CS\_GAME\_GOTO\_LOBBY**

: 로비로 가기 위한 정보를 요구.

**SC\_GAME\_CHAR\_DISCONNECT**

: 남아있는 이들에게 캐릭터가

접속이 끊겼음을 알림

**SC\_GAME\_CHAR\_GOTO\_LOBBY**

: 남아있는 이들에게 캐릭터가

로비로 이동했음을 알림

**SC\_GAME\_GOTO\_LOBBY**

: 로비IP와 포트번호를 제공

**접속을 끊음**

**그냥 접속이 끊김**

**( 게임을 꺼버림)**

**GL\_PLAYER\_DISCOUNT**

: 로비에 캐릭터가 접속을 종료했음을 알린다.