**Other Client**

**Lobby Srv**

**Client**

**CS\_LOBBY\_CREATE\_ROOM**

: 방을 생성한다.

**Game Srv**

**접속**

**서버로 연결**을 시도한다

**SC\_LOBBY\_CONNECT\_OK**

: 연결 성공은 전달한다

**CS\_LOBBY\_INSERT\_LOBBY**

: Lobby에 자신의 정보를 보낸다

**SC\_LOBBY\_OTHER\_CHARACTER**

: 로비에 있는 캐릭터들의 정보를 보낸다

**SC\_LOBBY\_ROOM**

: 로비의 방 정보를 보낸다

**로비에 접속**

**SC\_LOBBY\_OTHER\_CHARACTER**

: 로비에 있는 다른 클라들에게

접속한 나의 정보를 보낸다.

**SC\_ROOM\_RESULT\_CREATE**

: 방 생성의 성공 여부를 보낸다.

**SC\_LOBBY\_OPEN\_ROOM**

: 로비에 있는 다른 클라들에게

방이 생성되었음을 알린다.

**방을 생성**

방 생성이 성공하면 실행된다.

**SC\_LOBBY\_INSERT\_ROOM**

: 로비에 있는 다른 클라들에게

방에 들어간 유저를 알린다.

여기까지

여기까지

**CS\_LOBBY\_INSERT\_ROOM**

: 방에 들어가기를 요청.

**SC\_LOBBY\_INSERT\_ROOM**

: 로비에 있는 다른 클라들에게

방에 들어간 유저를 알린다.

**SC\_LOBBY\_RESULT\_INSERT**

: 방에 들어가기 결과를 보낸다

방 입장이 성공하면 실행된다.

**SC\_ROOM\_CHAR\_INSERT**

: 방에 있는 다른 클라들에게

방에 들어간 유저를 알린다.

**방에 입장**

**SC\_ROOM\_OTHER\_CHARINFO**

: 입장한 방 클라 정보를 보낸다

**SC\_ROOM\_LEADER**

: 입장한 방 방장의

Sesseion ID를 보낸다

**Other Client**

**Game Srv**

**Lobby Srv**

**Client**

**채팅**

**CS\_LOBBY\_OUT\_ROOM**

: 방에서 나온다.

**SC\_LOBBY\_CLOSE\_ROOM**

: 로비에 있는 사람들에게 방이 닫혔다는 것을 알린다.

방에 사람이 남아 있지 않으면

이것만 실행되고 끝난다.

**SC\_ROOM\_CHAR\_OUT**

: 방에 있는 사람들에게 내가 나갔다는 것을 알려준다.

**방에서 나옴**

**SC\_ROOM\_LEADER**

: 방에 있는 사람들에게 바뀐 리더의 sessionID를 알린다.

리더가 나갔을 때만 실행된다.

**SC\_LOBBY\_ROOMPLAYER**

**\_COUNTDOWN**

: 로비에 방 인원수의 변경을 알림.

다시 로비로 접속

**CS\_LOBBY\_CHAT**

: 채팅메시지.

**SC\_LOBBY\_CHAT**

: 방에 있는 사람들에게 채팅문장 전송(ID포함된 완성된 문장).

**SC\_LOBBY\_CHAT**

: ID포함된 완성된 문장 받음.

**SC\_LOBBY\_CHAT**

: 로비에 있는 사람들에게 채팅문장 전송(ID포함된 완성된 문장).

로비에서 보낸 것은

방에서 보낸 것은

**SC\_ROOM\_CHAR\_READY**

: ready상태가 변한 user정보를 보낸다.

**CS\_ROOM\_READY**

: ready상태를 바꾼다.

**Ready**

**SC\_ROOM\_CHAR\_READY**

: ready상태가 변한 user정보를 보낸다.

**CS\_ROOM\_TEAM\_CHANGE**

: 팀 변경.

**Team**

**SC\_ROOM\_TEAM\_CHANGE**

: 팀이 변한 user정보를 보낸다.

**SC\_ROOM\_TEAM\_CHANGE**

: 팀이 변한 user 정보를 보낸다..

**Other Client**

**Game Srv**

**Lobby Srv**

**Client**

**SC\_LOBBY\_GAME\_START**

: 로비의 player들에게 해당이 Play상태라는 것을 알린다.

**CS\_ROOM\_START**

: 게임의 시작

**SC\_ROOM\_START\_RESULT**

: 상태를 확인 하고 게임 시작이 가능한지 불가한지의 결과를 보낸다.

**LG\_START\_GAME**

: 게임의 시작.

게임서버에게 정보를 보내 방 번호에 해당하는 game process를 열어 둔다

게임 시작이 가능하면 실행된다.

**방장Ready**

**SC\_ROOM\_GAME\_START**

: 게임의 시작.

게임서버의 IP와 포트번호 포함

**SC\_ROOM\_GAME\_START**

: 게임의 시작.

게임서버의 IP와 포트번호 포함

여기까지.

**방으로 돌아옴**

**CS\_LOBBY\_INSERT\_LOBBY**

: Lobby에 자신의 정보를 보낸다

자신의 정보에 팀과 방 번호의 값이 유효하기 때문에 달리 받을 정보는 없다.

**접속종료**

**(로비)**

**접속끊기**

**SC\_LOOBY\_PLAYER\_DISCONNECT**

: 로비의 모두에게 알림

**접속종료**

**(방)**

**접속끊기**

**SC\_ROOM\_CHAR\_OUT**

: 방의 모두에게 알림

**GL\_PLAYER\_DISCOUNT**

: 유저 접속이 끊어짐.

게임 중 나간 유저의 정보를 받음

**접속종료**

**(게임 중)**

**SC\_LOBBY\_ROOMPLAYER**

**\_COUNTDOWN**

: 로비에 방 인원수의 변경을 알림