클라는 c#으로 짜야하는데 공부를 좀 해야한다.

스레드를 만들어야함.

Main 렌더링 기본 스레드 ,

코루틴 쓰면 안됨 스위칭 x 함수처리되듯이 되는거임.

코루틴 돌고있으면 다른 스레드는 멈춤

2개의 스레드를 만든다

네트워크 스레드 (send)

스레드3(recv)

메인과 send스레드가 소통할 큐

메인과 recv스레드 소통할 큐 있어야함.

Server에 보내야하는 이벤트가 생기면 데이터를 묶어서 큐에 쌓아 놓음.

Server에서 받아온 이벤트가 생기면 데이터를 큐에 쌓음.

정기적으로 큐를 검사해서 데이터를 이용해서 상태를 적용.

유니티에서 쓰는 라이브러리 쓰면 스레드가 죽어버림.

렌더링 관련은 모두 렌더링 스레드에서 사용해야한다.

이벤트 활용해서 send큐에 무언가 집어넣으면 이벤트를 켜주고 그 뒤에

Send thread 이벤트가 켜지면서 작동 하도록.

랜더 한번 돌 때 마다 큐를 검사해서 상태 적용하고나서 렌더 하는식으로 해도 되고

2번에 1번 확인해서 업데이트 해도 되고.

보간할 타이밍도 확보해야하기 때문에

렌더링이 60번이면 60번 하는게 아니고 30번보다 더 자주 보지는 말아라.