State 패턴

객체 상태에 따라 행동이 달라지게 하는 것

서버의 행위는 데이터를 보내고 , 받고 2가지 이다.

상태는 많음.

각 상태가 있고 행위는 recv or send.

State 추상클래스

v recv -> 패킷하나 수신 완료 됐을 때 할 일

v send -> 패킷하나 송신 완료 됐을 때 할 일

setstate() -> state 바꿔주는 함수

얘를 상속받는 여러 상태 클래스를 만든다.

LoginState LOOBYState 등등..

LoginState loginmanager 호출 해서 로그인 할 때 해야 할 일들 모두 여기.

Session 클래스에서 State \* 객체를 만들고 또 state의 하위 클래스 상태 클래스들을

모두 만들어 놓고 현재 상태를 State\* 에 저장.

Session

State\*

LoginState

LoobyState

메인에서 session ->state->recv 이런식으로 쓰면 됨.

나중에 필요에 따라 옵저버 , 커맨드 패턴을 쓰기도 한다.

(필요하면!

안 필요하면 안 쓰는데 그렇다고 써야 할 곳에 안 쓰고 짜야지 그런 식으로 생각하지 말기.)

오늘 해야 할일

1. 로그아웃 완성
2. State 적용
3. 이름 바꾸기