프로토콜 32비트로 짤 때

8,8,16 이런식으로 나눠서 쓸수도 있다.

Main,sub,dtail

Game,skill,skill번호 이런식.

만약 스킬이 콤보다 하면

Game skill,1번skill,2번skill 해서 보낼 수 있음.

이 전체틀을 관리하는 protocolmanager가 있어야함.

매니저에 setmainprotocol(inputoutput변수,mainprotocol에 넣을 데이터)

이런식으로 함수가 있어야 함.

프로토콜 정의할때는 정수값으로 해놓고 씀.

Addprotocol 할때 파라미터로 넘겨진 프로토콜을 main 프로토콜에 넣는다 하면 << 연산해서

Or 연산을 해야한다.

중첩되지 않는 비트는 1248이렇게 되어야하는데

중첩되는건 12345 이렇게 가도 됨.

Getmainprotocol(); 할때는 add 와 반대로한다.

and연산 후 >> 연산.

프로토콜 구조가 몇비트씩 끊어지는지는 매니저만 알게 해야한다.

비트를 끊은거에 대한거는 define 상수화 해놓고 써라.

경로명 이런것도 마찬가지.

& 연산 | 연산을 하기 위한 main,sub 등의 위치의 1111 데이터는 const로 상수로 가진다.

주고받는 데이터는 unsigned long 으로 한다.

각 프로토콜들은 해당 매니저에서 관리한다.