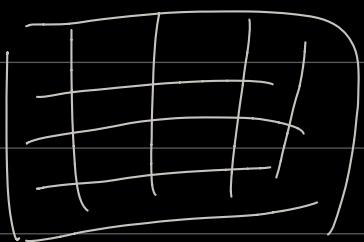


TODO

1. 21년도 DMC에서 2회



그러면 6가지.

2. 12월 12일.

3. 간접한기동 (동시이행) 4회차  
한국수학회 2012.

4. 풀이번호 (22/37) = 태일 4강 예기?

2127.....

일단 (간으로 진행)

2. (1) 드러내기.

1.  $\frac{1}{2} \sin(2x) + \frac{1}{2} \cos(2x)$  -  $\frac{1}{2} \sin(2x)$ .

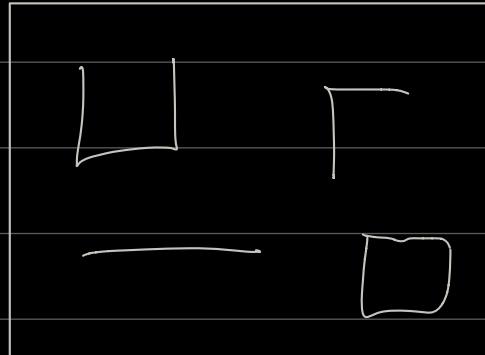
2.  $\frac{1}{2} \sin(2x)$

:

$D_H$   
0

1.  $\sin(2x)$   $\rightarrow$   $\sin(2x)$

2.  $\frac{1}{2} \sin(2x)$



47)-2)

2/80

3. 중복 -  $(\sin(2x))$  -  $\sin(2x)$   $\rightarrow$  중복.

$\frac{1}{2} \sin(2x)$

1. 상하좌우 | 중복

2주

Map\_001  
Tilemap\_Base - 배경  
Tilemap\_Env - 환경자료  
Tilemap\_Collision - 충돌체크. (시간별로 체크...)  
그림 [1]



그림 [2]

플레이어 이동.

flip

회전 [↑, ↓, ←, →, ↵]

- OH([12][10][8]).

항상 세팅에서 올바른 설정이어야 한다.

- [10][12][1] [↑] - 회전이거나

플레이어에게는 언제든 경계를 넘을 가능성이 있다.

- 키보드로 움직일 때도.

ToDO - 반드시 유틸리티 경로에 넣기.

# I. (가장)极易



월드좌표는 세밀좌표.

[그림3]



$\rightarrow 0.5125\frac{3}{8}$

Transform. POS ( $0.5, 0, 0$ )

[그림4]

I) 동시네임, 4방향 고정이다.

enum  $\sigma$ (서) 4방향선택하기!

II) 타일/맵에서 좌표연락하기

2D (Grid) 으로 Cell to World 매소드 사용.

transform. Position =  $-grid.CellToWorld(CellPos)$

결과값: 그림[3]

Vector3Int  $\nearrow$  세포지션

좌표값을 더해줘야 그림[4]처럼 나온다.

- SpriteCorrection - 2차법 Vector3 ( $0.5, 0, 0$ )

# III. 움직이기.

1. 표정상으로 한칸움직임.

2. 현재 주인공 갤러리 움직이 (표정좌표) speed 속도로 이동

G/F

1. 방향키로 움직이면서

길이가 0이면 이동

## 2. OHU[12] 키운

· 대상이 걸을 OHU[12] 키운 존재.

· PlayerOn|| Animator Crotz||

AnimationController에 OHU[12] 키운 풀기.

제거... 코드로!

OHU[12] 키운 제거 || 캐릭터를 2가지 사용자.

- isKeypress, - isMoving.

제거할 때

이동하는 경우(캐릭터 사용자)

제거할 때

3. DHC(자기)

DHC(자기), 관리방법 DHC(자기의 관리를).

Managers - 상호작용.

2(인수) DHC(자기).

- 나에게 있어 책임감은 개인적 성장하기.

# Todo Day 3.

1. VAE의 특징이 -

- Cell 단위로 이동이 가능

A는 나중에 적용,

구글 네트워크에 적용.

2층을 구현자.

2. 서버 파악은 주고받을 수 있어..

1. recv

도커스 강의의 서버

2. recv

그대로 쓸까?

3. send

복습처럼 데이터 전송은 추가로

4. vec