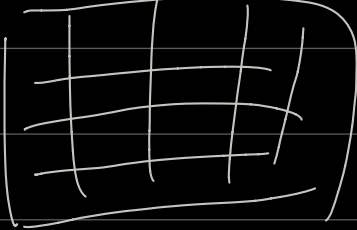


Todo

1. 리소스 매니저 구현

2. 맵만 만들기.  그리드 방식.

3. 간단한 이동 (동서남북) 4방향
한 칸씩 움직임.

4. 플레이어 (크리처) = 타일 4칸 크기?

계획

일단 1칸으로 진행

2. (프로젝트) 매니저.

1. 프로젝트 관리. - 2. 예산 관리.

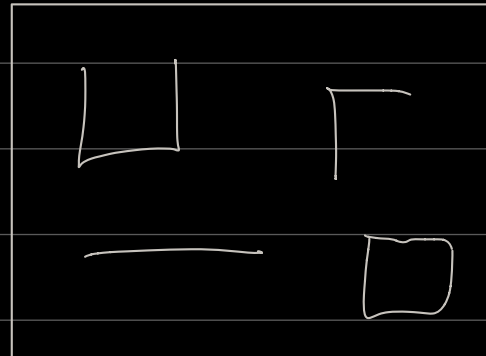
2. 프로젝트 (예산)

...

2. H
0

1. 예산 관리. 프로젝트 예산

2. 예산 관리



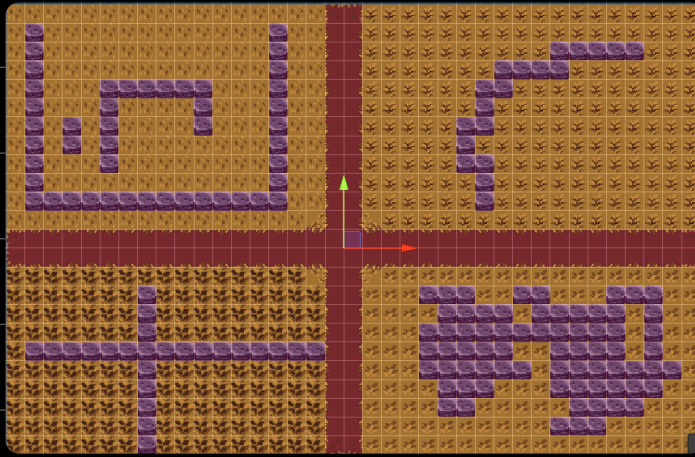
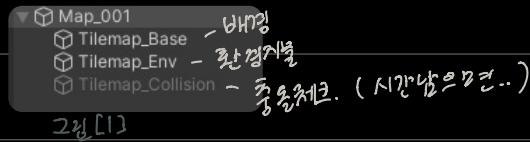
4가지
지형

3. 예산 - (예산) - 예산 관리. 예산.

프로젝트

1. 상하조각 (관리)

2월



플레이어 이동.

Flip

- 애니메이션. 움직임 ↑, (→, ←), ↓

- 타임리프 | 칸 - 움직이기

항상 서버에서 움직임을 생각! ✓

플레이어크기는 인자는 1칸 평가용하게..

- 키보드로 움직임 테스트. ✓

TODO - 마우스 클릭시 경로 A*알아서.

I. 칸을 지키기.



[그림 3]

월드좌표 != 셀좌표.



[그림 4]

→ $0.5125\frac{3}{4}$.

Transform.pos (0.5, 0, 0)

I) 동서남북, 4방향 고정이다.

enum 에서 4방향선택하기!

II) 타일맵에서 좌표얻이기

2D (Grid) 에 . Cell To World 매소드사용.

transform.position = grid.CellToWorld (cellPos)

결과값: 그림[3]

Vector3 int 선택지션

오차값을 더해줘야 그림[4]처럼 나옴.

- SprightCorrection - 오차값 Vector3 (0.5, 0, 0)

III | 움직이기.

1. 판정상으로 칸칸움직임.

2. 현재 주인공 객체와 목적지 (판정좌표) speed 속도로 이동
이동

1. 방향벡터 구해서

길이가 1이면 이동

2. 애니메이션..

- 다항이 걸을 애니메이션 존재.

- player에 Animator 달아주고.

AnimationController 에 애니메이션 넣기.
제어... 코드로!

애니메이션 제어에 스테이트플라그 2개나 넣어야.

- isKeypress , - isMoving.

키가 눌렸는지

이동하는 중인가 (무엇이든 상관없어)

줄임방법은...

3. 매니저

매니저를 관리할 매니저스 만들기.

Managers - 싱글톤.

21호 매니저.

- 나중에 플링도(게) 실행작상 순보기.

