

ToDo

1. 맵의 종류 구현.

- 한번 제너레이트 해서 주당리 구현하게..

시각응답시간 - 같속있으면 true
영속이면 false.

. I 일단 bool [N][M] 배열로.

배열 인덱스로 하드코딩하고.

하당속 비트마스크로 바꿀수있게

12비트로 코딩.

2. 서치어 .. ?

12비트랑하라...

1. 연결복제!

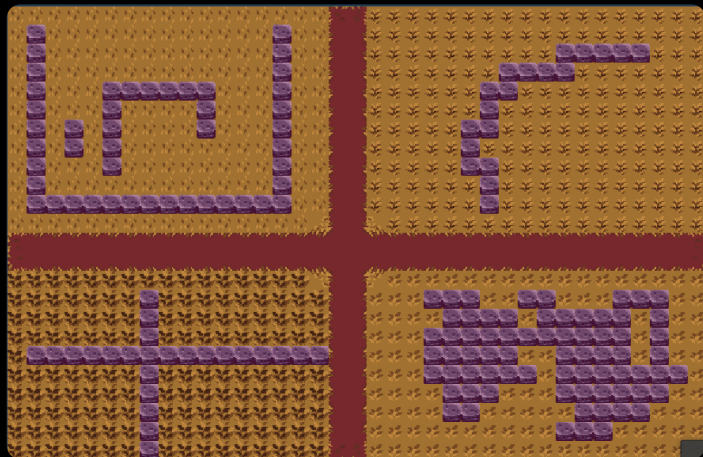
1. Map Editor

- 기능 : 2D 맵 프리팹을 불러와서..

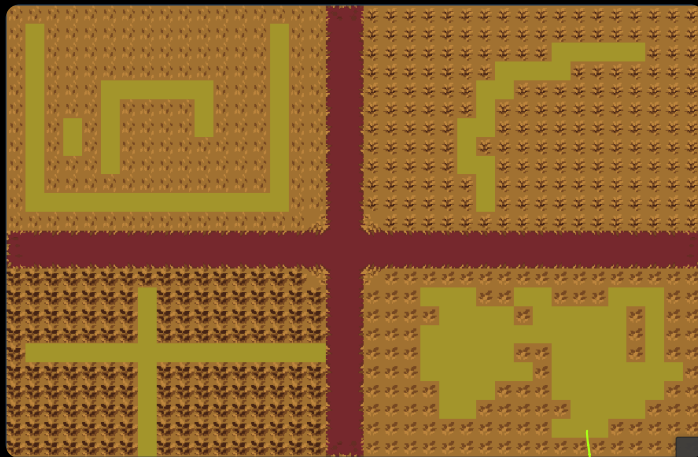
Tilemap_Collision에 오브젝트 호스팅.

그 오브젝트가 이웃이면 해당 좌표는 충돌!

이웃을 동작.



Tilemap_Env



TileMap_Collision

생각.

갈 수 있는 곳이 True가 더 많은가

갈 수 없는 곳이 True가 더 많은가?

갈 수 있는! 이르면 ~~False~~ True
갈 수 없는! 이르면 ~~True~~ False

- 1. 맵에서 0보다.

0보다 이면 1이 눈에 더 잘 띄는듯

장애물이 이면: True!

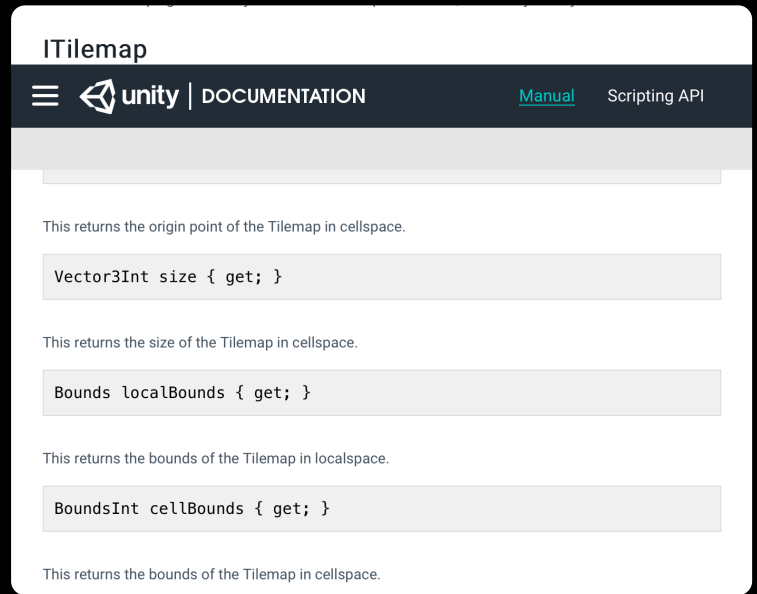
1	1	1	1	1
1	0	0	0	1
1	0	1	0	1
1	0	0	0	1
1	1	1	1	1
1	1	1	1	1

저장해야 할 것.

좌표 X, Y, 크기 X, Y

(0,0) 시작점 아님!

GUI를 띄우면..



구해줄 것!

Tilemap 컴포넌트 Map의 자식에게서 찾아서...

크기 저장 -

Base 를 저장해야지 - 배경 크기를 저장.

Base 안에서 Collision 타일맵 비교.

자식에게서 찾는 부분.

오브젝트 하나 잡아서 자식 찾기...

2차원 찾기 크기 찾기 메소드를 감사하자!

```
// 자식 찾기
foreach (Tilemap component in go.GetComponentsInChildren<Tilemap>())
{
    if (string.IsNullOrEmpty("Tilemap_Base") || component.name == "Tilemap_Base")
        tmBase = component;
}
```

이거 다른곳에 써먹어!