

ToDo

1. 2D의 층돌 구현.

- 한바탕 제어하기로 해서 토성에 놓여야 한다.

사각형 공간 - 가로로 true
세로로 false.

2. 일단 Bool [N][M] 배열로.

배열 인덱스로 하드코딩하고.

정수 배열로 바꿀수 있다
제로로 코딩.

2. AHP ..?

25%까지...

1. 죽기위해!

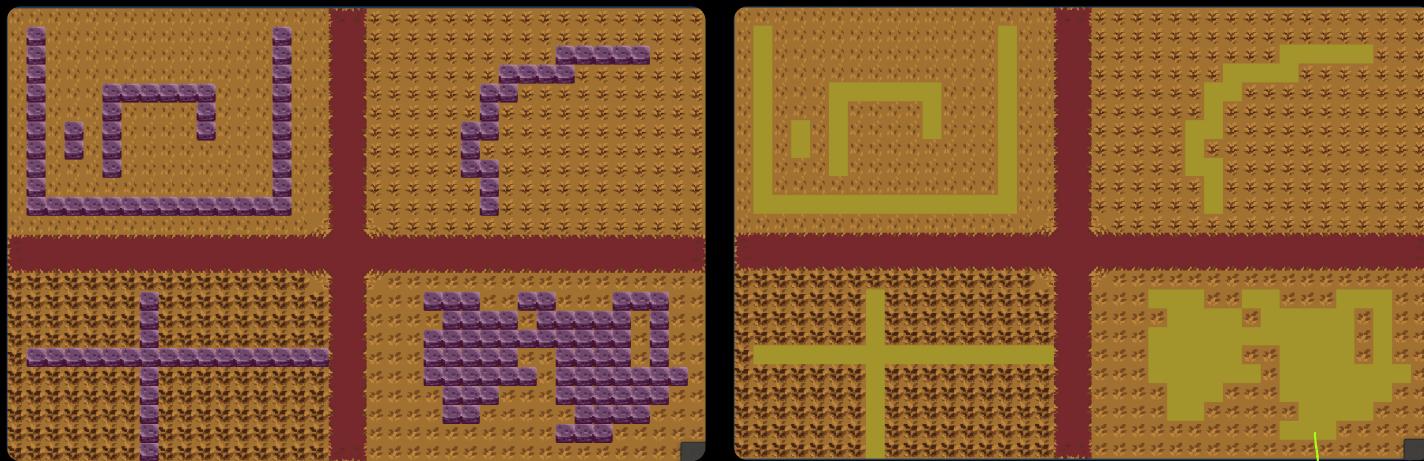
1. Map Editor

- 기능: 블록 끌어다놓기 ..

Tilemap_Collision 셀 오브젝트로 채우기.

그 오브젝트가 있는 칸 해당 좌표는 충돌!

마지막으로 통합.



Tilemap_Env

TileMap_Collision

Yellow = 충돌이
Green = 아니면 False

Orange = 아니면 True
Green = True

생각.

갈 수 있는 곳이 True가 되었는가?

갈 수 있는 곳이 True가 되었는가?

7

- | 밟아서 올라다.

()	()		
	0	0	0		
0		0			
	0	0			
T		()		

○ 밟아서 () 눌어 더 잘쓰는 듯

장애물이 Object: TRUE!

지지점(0) = 원점.

좌표 X, Y, 좌표 X, Y

0,0이 시작점이 아니!

50% 20% 10% ..

ITilemap

≡  unity | DOCUMENTATION Manual Scripting API

This returns the origin point of the Tilemap in cellspace.

```
Vector3Int size { get; }
```

This returns the size of the Tilemap in cellspace.

```
Bounds localBounds { get; }
```

This returns the bounds of the Tilemap in localspace.

```
BoundsInt cellBounds { get; }
```

This returns the bounds of the Tilemap in cellspace.

3개중 하나!

Tilemap 기본으로 자식에게서 받아서 ..

크기지정 -

Base 를 지정해야지 - 부록 크기를 지정 -

Base 위에서 Collision 테이블 부여.

자식에게서 받는방법은 ..

오브젝트로 하니 받아서 자식으로 ..

다른방법이니 받았을 때 소드로 갈라해주자!

07-1 차등화의 원리

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