

1. 뒤집은 오른쪽.

3D에서.. RayCast이랑.

```
Vector3 mousePos = Input.mousePosition;  
Ray ray = mainCamera.ScreenPointToRay(mousePos);  
RaycastHit hit;  
if (Physics.Raycast(ray, out hit))  
{  
    transform.position = hit.point;  
}
```

0|2차원
0|3차원
2D는?

```
if (Input.GetMouseButtonDown(1))  
{  
    Vector2 mousePos = Camera.main.ScreenToWorldPoint(Input.mousePosition);  
    Vector3Int cellPos = _grid.WorldToCell(mousePos);  
  
    Vector3 worldPos = _grid.CellToWorld(cellPos) +  
        new Vector3(0.5f, 0.5f, 0);  
    transform.position = worldPos;  
    Debug.Log($"cellPos({cellPos}) , worldPos({worldPos})");  
}
```

TODO

1. 뒤집은 오른쪽으로 오른쪽.

2. 흰색으로 표시하기.

1. 풀려나이거 | 거친트롤러(장수)

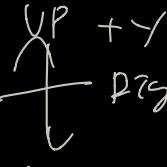
공통으로 쓸만한거 다쓰고, 입체화면내기!

제작자 | 딩. / 그냥 냅다쓰 / 풀거

↓
딱히 자식의 특성에 영향받는거.
이동하는거. 공통

구현(드물). 비록 앞 표시면 보기, +Din 방향

(부터로 Dif 방향구하기)

- x Left 
Right + x
Down
- Y

2. 데일리스 초기화

1. 데일리스 초기화가 되었지.

- 초기화된 상태로는 캐릭터를 움직일 수 있음

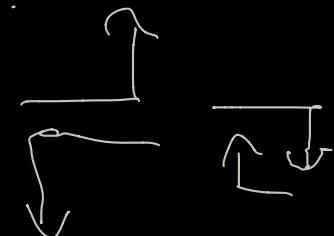
```
private void GetInputMouse()
{
    if (Input.GetMouseButtonUp(1))
    {
        Vector2 mousePos =
Camera.main.ScreenToWorldPoint(Input.mousePosition);
        CellPos = Managers.Map.CurrentGrid.WorldToCell(mousePos);
        State = CreatureState.Moving;
    }
}
```

2. 그 위치로 설정하라

X, Y 속으로 흉내들이 있진.

- 유행의 대처법은?

방문하기...



목표 - destCell pos

흉내

대처법

스도우닝

3. 경로 설정하기 - Map

object 위치 찾기.

경로의 시작점

UI?

경로 대상 목표지점

경로 계획 알고리즘

1. 표시할지 표시. █

α, α^*

○ α 에 대한 α^* .

F 는 간단하게 절대적.

한국어-영어에서 해당어휘의 사용

$$F = g + h$$

한국어-영어에서 해당어휘의 사용

$O(\log n)$ 우선순위 큐에서 단계를 $\frac{c}{2}$.

코스트는.. 일단 다 같음..

줄여 쓰기 가능 안되나?