

1. 마우스로 이동하기.

3D에서.. Ray Cast 이용가능에..

```
Vector3 mousePos = Input.mousePosition;
```

```
Ray ray = mainCamera.ScreenPointToRay(mousePos);
```

```
RaycastHit hit;
```

```
if (Physics.Raycast(ray, out hit))
```

```
{
```

```
    transform.position = hit.point;
```

```
}
```

이런식으로 이용가능에

2D는?

```
if (Input.GetMouseButtonDown(1))
```

```
{
```

```
    Vector2 mousePos =
```

3D에서 이동

```
    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. 마우스 클릭으로 이동하기.

2. 플레이어 컨트롤러 정리.

1. 플러티티 컨트론키즈

공통으로 쓸만한거 다빼고, 임의적분만 남게!

2바이트. / 그냥 남들끼리 분리

↳ 각각의 자식의 특성에 영향받는다.

이동가능성. 공통

5바이트들.

바이트의 패턴 보기, + Dir 방향

바이트로 Dir 방향구하기

$$\begin{array}{c} \text{UP} + \gamma \\ \text{Left} \quad \text{Right} + \gamma \\ \text{Down} \\ -\gamma \end{array}$$

2. 마우스 입력

1. 마우스 좌-표가져오기.

- 충돌체(크로잉)이 직선거리로 직진

```
private void GetInputMouse()
```

```
{
```

```
    if (Input.GetMouseButtonDown(1))
```

```
    {
```

```
        Vector2 mousePos =
```

```
        Camera.main.ScreenToWorldPoint(Input.mousePosition);
```

```
        CellPos = Managers.Map.CurrentGrid.WorldToCell(mousePos);
```

```
        State = CreatureState.Moving;
```

```
    }
```

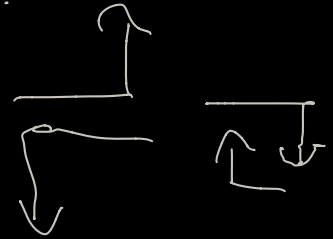
```
}
```

2. 그 좌-표로 선택이라 이동하기.

X, Y 눈으로 충돌체가 직진.

- 2바이트에서 해야 하나?

경로 만들기...



좌표 - destCell pos

충돌
거리 {+/-} 거리

노드들 연결한다.


3. 경로 안내하기 - Map
오인상 대응 경로.

경로의 시각화
필링?

UI?

경로대로 이리저리

프리 패스 불러오기.

1 프레임마다. 

4. A^*

이전에 보았듯이.

F 는 간단하게 정해진다.

현재노드에서 해당노드까지의 비용

$$F = g + h$$

이항으로 우선순위를 큐에서 꺼낼 때

현재노드에서 해당노드까지의 거리

코스트는 일단 다 같음..

중요도 차이가 안되나?