

TODO

1. 맵파일 (TXT) 로 중문체로 불러오기.
2. 플레이어의 상태이러라와 업데이트하기
3. 플레이어, 맵 로드 구현

업데이트를 State 마다 다르게!

1. 2step 제너레이션 도입으로 충돌 불러오기.

필요한것 - 충돌 저장할 배열 / 리스트나스크.

최대, 최소, 사이즈 (맵정보)

갈수있나? CanGo

불러올건도 체크해서 외벽은 CanGo인건으로 처리하면
충돌처리 외벽.

Text 불러오기..

Common에 불러왔는데 생각해보니 리소스대에도
있어야함.

일단 단축키행 가능하게해서

서버체크전에 클라에서 처리하고 백플로 하도록!

최대 최소 Y, X

사이즈 : 최대 - 최소 + 1 (가득채워줌)

2step제도 넣어둬라.

Gameobject Map 찾아서
오르면 Destroy

2. $\frac{\pi}{2} \sim 110^\circ$ $\triangle E110 \triangle G$ $\angle E \sim 2^\circ$

Update { Idle - 가만있음
Moving - 이동 - 움직이는 것만.
Attack - 공격.

이제부터 키입력할 때 밑줄이 붙는다.

가만히 — 오이동 — 2월 7일
— 공작 (여왕) —

W-2!

Yar Zangal $\frac{2}{2} \frac{2}{2} !$

[illegible]

감을 죽가요~



51? 12/17-2월 2주 54.21?

1. 2점상상.



지금 상황 - 한칸씩 더 MAX가.

문제 풀음 방법이 다르지?

0은 어디에..



좌표 체계가 바뀌었?

```
// 갈수있냐 (충돌할 물체가 있냐)
1 reference
public bool CanGo(Vector3Int cellPos)
{
    if (cellPos.x < MinX || cellPos.x + 1 > MaxX)
        return false;
    if (cellPos.y - 1 < MinY || cellPos.y > MaxY)
        return false;

    int x = cellPos.x - MinX;
    int y = MaxY - cellPos.y + 1;
    return !_collision[y, x];
}
```

그냥 늘려주긴 했는데..

하트코딩

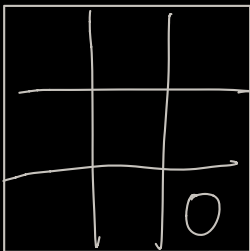
12살에 알았든..

19.3 버전에선 잘 되었었는데

20.3 버전은 왜?

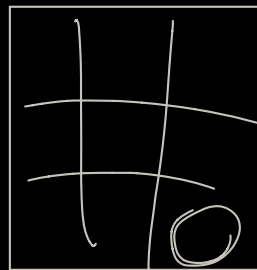
버전 낮출까?

이전에는 왜 됐는지..



(1, -1, 0)

20.1 버전



(1, 0, 0)

19.3 버전

좌표가 바뀌었구나!