SelectCompleteButton버튼 클릭시 SubScreen\_Card 화면이 내려간 이후 CardSelectButton의 개수와 연결된 카드를 Close박스를 중심으로 초기화 (ㅇㅋ)

close박스에 같은 문양의 카드가 2개 이상일때만 버튼으로 선택 가능

조커는 선택할 수 없음(ㅇㅋ)

SelectCompleteButton 클릭 이전에 컴퓨터는 이미 연산을 끝내고 제출할 카드를 선택해야함(ㅇㅋ)

오픈된 카드를 확인하기 위한 돋보기(ㅇㅋ)

선택을 완료해야만 선택완료버튼이 활성화됨(ㅇㅋ)

선택완료 버튼 클릭시

1. SelectCompleteButton을 누르면 각 플레이어의 선택카드를 오픈하고(ㅇㅋ)
2. 기존 카드선택버튼과 선택완료버튼의 콜백을 변경
3. 카드선택버튼 : 임의의 카드 한장만 선택 가능하도록 변경(진행중)
4. 선택완료버튼 : 해당 카드를 뒤집어서 앞으로 내밀도록 올리도록 변경(카드는 close 박스에 있어야함)(진행중)
5. 컴퓨터는 이 시점에서 공격할 플레이어와 공격에 사용할 카드를 선택함(ㅇㅋ)
6. 주사위 순서가 가장 많은 플레이어부터 공격을 시작함(시퀀스가 끝난 다음 시점)(진행중)

공격을 위한 패널 준비

공격 알고리즘(플레이어 기준)

1. 카드게임 플레이어 선택
   1. 공격패널 버튼 입력시 공격패널 등장
   2. 상대 이미지를 클릭하고 확인 버튼 클릭
   3. 확인이 되었으면 자동으로 현재 패널 닫힘
2. 카드 선택
   1. 임의의 카드를 1장만 선택
      1. 1개를 선택하면 더 이상 선택 안됨
      2. 선택을 취소하면 다시 1개를 선택 가능
   2. 선택완료버튼 활성화
3. 카드 제시
   1. 선택완료버튼 클릭
   2. 카드를 중앙으로 이동
      1. 카드 rigidbody의 중력 제거
      2. 카드의 y축 로컬좌표를 +10;
      3. 카드를 중앙으로 이동(뒤집어진 상태 유지)
4. 상대 플레이어 카드 제시
   1. 2번, 3번을 반복
   2. 공격 카드와 수비 카드를 나란히 위치
5. 카드 오픈
   1. 동시에 뒤집음
6. 공격 성공시
   1. 상대플레이어와의 숫자차이 \* 2^(4 - 남은 플레이어 숫자)만큼 골드 획득
   2. 각 카드를 각자의 close박스 위치로 가져 가서 셔플 후 카드정리
7. 방어 성공시
   1. 공격 플레이어의 제시된 카드를 open박스로 이동 후 카드정리
   2. 방어 플레이어의 제시된 카드를 close박스 위치로 가져가서 셔플 후 카드정리
8. 모든 정리가 끝나면 다음 플레이어로 순서 이동 후 1번부터 반복