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 클릭시 임의의 카드 한장만 선택 가능하도록 변경(ㅇㅋ)
4. 카드버튼 선택시 선택완료 버튼의 상호작용 활성화(ㅇㅋ)
5. 선택완료버튼 클릭시 해당 카드를 뒤집어서 앞으로 내밀어 올리도록 변경(카드는 close 박스에 있어야함)(진행중)
6. 컴퓨터는 이 시점에서 공격할 플레이어와 공격에 사용할 카드를 선택함(ㅇㅋ)
7. 주사위 순서가 가장 많은 플레이어부터 공격을 시작함(시퀀스가 끝난 다음 시점)(진행중) -> CardGamePlayerBase의 AttackOtherPlayers 수정

공격을 위한 패널 준비

공격 알고리즘(플레이어)

1. 공격 대상 선택
   1. 공격패널 등장(자동)
   2. 상대 이미지를 클릭하고 다시 확인 버튼 클릭
   3. 해당 플레이어의 이미지에서 지목된 플레이어의 이미지를 타격하는 애니메이션 수행
   4. 확인이 되었으면 자동으로 현재 패널 닫힘
2. 카드 선택
   1. 임의의 카드를 1장만 선택(ㅇㅋ)
      1. 1개를 선택하면 더 이상 선택 안됨
      2. 선택을 취소하면 다시 1개를 선택 가능
   2. 선택완료버튼 활성화(ㅇㅋ)
3. 카드 제시(선택완료버튼 클릭시)
   1. 카드를 중앙으로 이동(컴퓨터 플레이어 공통)
      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

공격알고리즘(컴퓨터)

1. 공격 대상 선택

* + 1. 공격패널 등장(자동)
    2. 해당 플레이어의 이미지에서 지목된 플레이어의 이미지를 타격하는 애니메이션 수행
    3. 애니메이션이 끝나면 자동으로 현재 패널 닫힘

2.