

# Drill #12. boy의 취침 고스트 구현

공통규칙: 커밋로그에 “학번 이름  
드릴번호 커밋횟수” 반드시 기록

- 잠에 들면, 고스트가 되서 원운동하는 소년(1점 + 0.5점)
  - IDLE 상태에서 정확히 10초가 경과하면, 소년은 취침 상태로 바뀜.
    - `get_time()`을 이용하여, 경과 시간 측정.
  - 취침과 동시에, 고스트가 소년으로부터 분리됨.
    - 고스트의 애니메이션은 IDLE 애니메이션 사용. 바라보는 방향은 상관없음.
    - 분리되는 효과가 그럴 듯하면(조교 판단) 보너스 0.5점.
  - 고스트는 원운동을 함.
    - 반경 3미터.
    - 1초당 두번씩 회전함.
  - 고스트는 투명도가 랜덤하게 변함.
    - `image.opacify(opacity)` 이용.
    - `opacity`: 0~1 까지의 float 값. 0이면 완전 투명, 1이면 완전 불투명
  - 정확한 시간 측정에 따른 취침 모드 전환이 되어야 함
  - 고스트의 원운동 속도(초당 2번 회전)가 정확히 반영되어야 함.
  - 고스트의 회전 반경 3미터가 되어야 함.