**2D포폴 계획: 2D Strike - APACHE**

1. Bean 화면, 미리 준비된 Sprite
2. 기본적인 ECS구조 설계 및 이동가능한 헬기
3. 마우스를 바라보는 헬기
4. 마우스에 로켓을 쏘는 헬기
5. 두개의 포인트(마우스와 헬기)를 기준으로 따라 카메라 셋팅
6. 파괴 가능한 건물, 로켓과 건물 상호작용
7. 맵 에디터
8. 헬기가 획득 가능한 아이템, 연료와 탄약
9. 이동 가능한 건물, 간단한 인공지능 패턴
10. 로켓 쏘기가 가능한 이동 가능한 건물
11. 배치
12. 보스, 배!

ECS시스템? 기본적으로 Transform, Renderer (Sprite/Animation)

**게임객체**

헬기 – PlayerController, Damager, Shooter

건물 – Damager, ItemContainer

반짝이는 건물 – Damager, ItemContainer

차량 – AIController, Damager, ItemContainer

전차 – AIController, Damager, Shooter, ItemContainer

고정 터렛 – AIController, Damager, Shooter, ItemContainer

폭발 이펙트 - SelfCollector

로켓 – Propellant(Acc, Vel, Pos, isGuided), SelfCollector

아이템 – ItemAction, onConsume