Raycast 경로상에 충돌하는 오브젝트를 모두 확인하는 문제.

RaycastAll 사용시 반환되는 RaycastHit들의 배열이 순서대로 들어오지 않음

이를 배열로 미리 정렬한 후 앞부터 총구 앞에 있는 충돌인지 확인함

```C#

RaycastHit [] hist = Physics.RaycastAll(ray\_test, shootRange);

System.Array.Sort(hits, (a,b) => (a.distancce.CompareTo(b.distance)));

```

피격 방향 계산시 component를 탐색해서 오류가 있었음.

RaycastHit 을 사용시 .transtform이 아니라 .point를 사용해서 정확한 위치를 파악 가능함