상태에 따른 애니메이션 변경방법

특히 공격애니메이션에 있어서 공격 애니메이션 도중 공격 애니메이션이 캔슬되고 또 나가는 문제를 해결해야 함

1. Enemy의 Update 함수에서 매번 애니메이션 상태를 확인한다.

* 확실하고 크게 문제가 되지는 않지만 매번 애니메이션 상태 체크를 Update마다 날리는 것이 좋지는 않음

1. Animator에 Add Behaviour로 스크립트를 추가하여 특정 시점마다 어떠한 함수를 발동가능하도록 하는 방법

* 콜백을 이용한 방법이라 깔끔하고 애니메이션 자체가 이 ‘Enemy’ 객체에 종속적으로 보여서 정리가 잘 되어보임. 하지만 ‘Enemy’외에 다른 오브젝트 ex) Player와 연계 하기는 조금 코드가 복잡해질 수도 있어 보임

적이 Player에게 주는 데미지 딜링에 대해서

Animator의 하나의 Animation에 대해서 특정프레임에 Event를 집어넣을 수 있음. 이 때 단순히 거리를 계산해서 특정 거리 안에 Player가 있다면 Player에게 데미지를 줄 수 있음.

또는 이 때 적의 특정 부위에 히트박스를 생성하고 이것이 Player의 콜라이더와 겹치게되면 데미지를 주도록할 수 있음

코드 작업 중 문제

트리거를 넣는 과정 중 발생, 트리거를 발생 후 공격 애니메이션이 들어갈 때 공격 중 bool값이 on이 되도록 만들었더니 walking 애니메이션이 끝나지 않은 상태에서 트리거가 여러 개 들어가버리는 상황 발생.

트리거 발동 후 바로 bool 값 on으로 해서 변경

딜링 방식에 대해서

적의 머리와 발톱에 플레이어가 닿으면 플레이어에게 데미지가 들어가는 히트박스를 만들어 둠

두 가지 방법으로 데미지를 넣는 방법을 고안

1. Attack 애니메이션 이벤트(애니메이션에서의 특정 프레임, 구체적으로는 입을 벌리고 목을 뻗는 시점) 발동 시, 현재 히트박스 안에 플레이어의 콜라이더가 겹치고 있는지를 확인한다.
2. 애니메이션 이벤트를 통해 구간을 정해두고, onTrigger가 그 사이에서 되는지 확인하기.

1번이 더 괜찮아 보이는 것이 생각과 구현이 직관적이고 2번의 경우 onTrigger가 여러 번 겹쳤다가 빠져나갔다가 반복하면 처리가힘들 듯