1. 에셋 스토어 동기화
2. 맵 배치
   1. 그리드 생성 박스 크기 맞추기
   2. 박스 콜라이더, 리지드 바디 설정(중력1)
3. 캐릭터 이동
   1. 좌우 조작
      1. 키를 입력 받아 대상 물체의 포지션(위치)을 백터를 이용해 이동 시킨다.
   2. 점프 조작
      1. 대상 물체의 강체를 가져와 해당 강체에 위로 힘을 가한다.
         1. Rigidbody2D rigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>(); //강체
         2. rigidbody.AddForce(Vector3.up \* JumpForce); //방향으로 힘을 가함
      2. 물리 법칙에 어긋나는 에러 발생 ( 2단 점프, 공중 점프)
         1. 대상의 위치를 받아온다. ( 바닥이 있는지 없는지, 충돌 박스가 있는지 확인하고 없으면 점프를 할 수 없도록 한다.)
   3. 사다리를 타고 상하 이동을 한다.
      1. 사다리에 박스 콜라이더를 덮은 뒤 그것을 트리거로 변환(체크)한다.
      2. 코드에서 콜라이더인지 아닌지 확인하는 함수를 선언해 값을 변환한다.
         1. private void OnTriggerEnter2D(Collider2D collision){isLadder = true;}  
            트리거 이면 true반환
         2. private void OnTriggerExit2D(Collider2D collision){isLadder = false;}  
            트리거가 아니면 false 반환
      3. 트리거면 위아래 이동이 가능하도록 한다.
         1. isLadder가 true면 실행, false면 실행 x
      4. 위아래 이동시 중력 값을 0으로 한다.
         1. 점프에서 사용했던 리지드 바디를 활용해 중력값을 0 또는 1로 변환한다.
4. 구조물 배치
   1. 박스, 사다리 ( 박스 콜라이더 – 이즈 트리거, 플렛폼 이펙터 )
5. 에러 수정
   1. 사다리에서 점프를 하면 중력 값이 0이기 때문에 받은 힘에 의해 빠른 속도로 사다리를 오르게 된다.
      1. if(isLadder)  
         mrigidbody2D.gravityScale = 1;   
         //사다리에서 점프할때 중력의 영향을 받을 수 있도록 하기 위해
   2. 점프중에 사다리에 오르면 중력 값이 0이기 때문에 리지드 바디에 남은 에너지 만큼 빠른 속도로 사다리를 오르게 된다.
      1. 점프 중에 사다리에 오르게 되면 남은 에너지 값을 0으로 변환한다.
   3. 점프중에 상단에 배치된 블록의 콜라이더와 만나면 점프 상태가 false가 되어 다시 점프를 할 수 있도록 True로 변환된다.
      1. 발과 머리의 콜라이더를 따로 설정해 이름을 부여하고 발 쪽에 콜라이더가 다른 콜라이더와 만났을 때만 점프가 가능하도록 해야한다.
   4. 사라디에서 점프를 했을 때 중력의 영향을 받도록 중력값을 1로 변환했지만 이후 다시 사다리를 이용하려면 중력값이 0이 되지 않아 사다리를 탈수 없게 된다.
      1. 사다리를 이용할 때 무조건 중력값을 0으로 설정하도록 코드를 수정한다.