시스템 플로우 차트

시간 스킬과 시스템

유저 캐릭터의 HP가 1초에 1씩 함께 감소함

게임을 처음 시작하면 시간을 측정하지 않음

유저가 공격을 사용했을 때부터 측정시작

시작

시스템시간을 요청

시스템 시간 임시 저장

캐릭터의 HP가 0아 아닌 경우

시스템 시간을 요청

저장되었던 시간의 +1초와 불러온 시간이 동일한 경우

유저 HP값을 -1