Trap(가칭)

1. **구현할 목록**

바닥에 함정들 만들기

* 1. 다른 곳을 봤다 돌아왔을 때 함정이 유지되는가?
  2. 함정에 닿았다는 것을 알 수 있는가?

함정들을 피해 건너갈 수 있게 하기

1. 다리를 만들면 발이 안 보이지 않는가?
2. 수리되었으면 함정 일부만 지울 수 있는가?
3. **확인한 내용**

생각보다 FOV(시야각)은 괜찮은 것 같음

함정 랜덤 생성 어쩔? -> 차라리 바닥 인식하면 다 함정으로 바꾸고 선택한 부분만 사다리를 놓자. -🡪 바닥 다른걸로 하니까 너무 투명해서 잘 안 보임. 이걸 어떻게 해결할지가 관건인듯

그 바닥하고 나의 충돌 처리 가능? -> 이게 제일 문제네

1. **실험해볼 것들**

내 위치가 바뀌는지 확인해보기 🡪 바뀜. 단, 핸드폰 위치가 아닌 Nreal Glass 위치임

장애물 위치 확인할 수 있는지 확인해보기 🡪 장애물 위치 확인가능

위치가 같으면? 트리거로 무언가 해보기 🡪 이거 아직 못해봄