// 메인메뉴

로드 불가능

// 튜토리얼

Power 추가

충돌판정

Key available 선입력 방지

아이템은 딕셔너리로 관리

// 메인 월드

배경과 벽은 StringBuilder 클래스를 통해 합성한 뒤 단일출력으로 생성하고

장애물은 스테이지별로 폰트 색상을 변경하여 커서를 이동하여 해당 위치에 생성합니다.

스테이지에 카메라를 고정시킨 콘솔 환경에서 스테이지를 벗어나 출력하면 카메라의 시점이 이동해 잔상이 생기는 것을 방지하기 위해 플레이어의 Y위치를 받아오고 현재 스테이지의 최솟값과 최댓값을 계산합니다.