**Project : UDP**

**적 생성 매커니즘**

본 문서는 적을 생성하는 매커니즘에 대한 기술적 설계를 정의합니다.

**적 생성 위치**

1. -1부터 1까지의 무작위 벡터를 생성합니다
2. 최소 거리 변수를 실수 값으로 생성하여 적과 플레이어의 최소 거리를 30으로 잡습니다.
3. 10에서 100까지의 무작위 실수 값을 생성해줍니다.
4. -1부터 1까이의 무작위 벡터와 10부터 100까지의 무작위 실수 값을 곱해서 무작위 스폰 포인트를 지정해 줍니다.
5. Instantate 함수를 이용하여 적을 생성해주고 현재 적의 수(currentMonsterCount)에 1을 더합니다.

**적의 수**

1. Spawn이라는 코루틴을 생성합니다.
2. 7부터 12까지의 무작위 값을 생성합니다.
3. WaitForSeconds에 먼저 생성했던 7부터 12의 무작위 값을 사용하여 적이 생성될 시간을 정해줍니다.
4. currentMonsterCount가 4가 되지 않을 때만 적이 생성되도록 조건문을 생성합니다.
5. 코루틴을 실행 시켜줍니다.