하이레벨 디자인

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **UML 시퀀스 다이어그램** | | |
| https://lh3.googleusercontent.com/LzrUJ3i4Kv1CJjnwZLD9WqyvBb-sMybl-2m_30H48nqZUrqiZJJA-1EHLlhORx2O_P6dgaZzx-21YJMFx9dO82y-L5Hx0jOgRo1xEx_gra0y3IvUa7TYfWuP2m8_kryJXYcV3hY1 | | |
| **행동값** | | |
| Define Name | Mean | value |
| ENEMY\_NONE | 적 플레이어 정지 | 0x01 |
| ENEMY\_LEFT | 적 플레이어 왼쪽으로 이동 | 0x02 |
| ENEMY\_RIGHT | 적 플레이어 오른쪽으로 이동 | 0x04 |
| ENEMY\_SHOT | 적 플레이어 총알 발사 | 0x08 |
| ENEMY\_DRONE | 적 플레이어 드론 발사 | 0x10 |
| GAME\_OVER | 승패가 결정났다 | 0x20 |