**오브젝트설정정의서**

작성자(담당자): 오동근

오브젝트명: 거울

오브젝트용도: 각종 발사체를 반사하는 오브젝트

오브젝트기능:

- 플레이어의 일반기술 “전이” 를 반사한다.

- 플레이어의 일반기술 “인력” 을 반사한다.

- 적 포탑의 레이저를 반사한다.

- 입사각에 따른 반사각은 일반적인 거울과 동일하게 한다.

- 반사된 플레이어의 기술이 플레이어와 충돌하였을 경우, “전이”는 구체형 오브젝트를 destroy 하고, “인력”은 레이저 오브젝트를 끊는다. 기술의 효과는 없다.

컴포넌트 설정값:

- 거울은 별도로 반사 렌더링을 하지 않으며, [#2E64FE]색의 cube로 만든다.

- Transform:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | X | Y | Z |
| position |  |  |  |
| rotation |  |  |  |
| scale | 1 | 1 | 0.05 |

(타일의 0.7배의 크기로 한다.)

- BoxCollider

- 거울용 스크립트(Mirror.cs)