초기 UI

* 시작, 설명, 랭킹보기

시작 UI

* GameManager를 사용해서 게임 진행
  + 점프 인식으로 시작 (점프 연습 대용)
  + 필드 생성, Prefab 구성, 점수 초기화, 시간 초기화
  + 게임 진행 (하단 후술)
  + 종료 판정, 끝내기 시 종료 UI 출력

종료UI

* 게임이 정상적으로 끝난 경우(Life가 0이 되어서 나옴)
  + 점수 계산 및 출력, 랭킹 비교
  + 랭킹 출력
  + 처음으로 / 종료하기
* 게임을 중간에 포기한 경우 (Life가 0이 아니며 중간에 종료 버튼을 통해서 나온 경우)
  + 처음으로 / 종료하기

GameManger

* Prefab
  + 0 : 화면상 빈 곳 (= 통과점)
    - 히트 판정(종단선 충돌&&하이라이트 된 필드) 시 콤보 증가
  + 1 : 하트
    - 통과점 뒤에 있을 수도 있고, 없을 수도 있고
    - 하트는 통과점에 바로 뒤에 생성되며, 8개 생성
    - 히트 판정 하나 당 라이프 1씩 증가, 콤보 증가
  + 2 : 구덩이
    - 히트 판정 시 (라이프 = 라이프 – (라이프/2 := Damage))
    - 만약 Damage는 최소 10이다.
  + 3 : 나무
    - 동일

4, 5, 6,은 후에 풍선, 함정 (안 보이던 구덩이) 등으로 추가

필요 전역변수

* 시간
  + 밀리미터 단위로 진행
* 콤보
  + 빈 공간 충돌 시, 하트 충돌 시 증가
* 체력
  + 기본 체력 50 최대 100을 넘을 수 없다.
  + 0이 될 시 게임 종료
* 레벨
  + 키넥트의 팔다리 움직일 때마다 증가(Default = 0)
* 속도 : 기본속도 + (기본속도 \* 레벨)