12-23 패치 내용 깃헙엔 빌드 확인 되는대로 올릴 예정 PhysX를 이용한 차량 이동은 가능하나, 카오스 베히클이라는 신규 기능으로 바뀔거라하고 적용이 안되고 있는 상황, 휠드 폰 즉 바퀴가 달린 폰으로 상속을 받아 메쉬 피직스를 이용한 충돌 여부판정 및 기본 메쉬가 세팅 되어있기에 충돌박스 콜라이더 2개 및 메쉬 컴포넌트 삭제 지속적으로 애니메이션 모듈이 깨져서 확인해본 결과 메인 모듈로부터 .cs에 적용이 되는데 이를 플레이어의 상태를 애니메이션 상태로 캐스팅하는 형식이 아닌 int라던가 헤시테이블로 적용할 예정 Draw.io 앱 다운로드 가능하니 참고 <https://github.com/jgraph/drawio-desktop/releases/tag/v16.0.2> P.S. UML 지속적으로 수정할 예정, Base\_interaction\_pawn 클래스 상속구조가 필요 없어보여서 삭제 Base\_interaction\_pawn > Core\_Vehicle > 각 차량에서 카오스 휠드 폰 > Core\_Vehicle > 각 차량