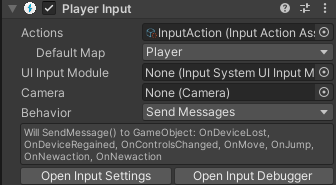
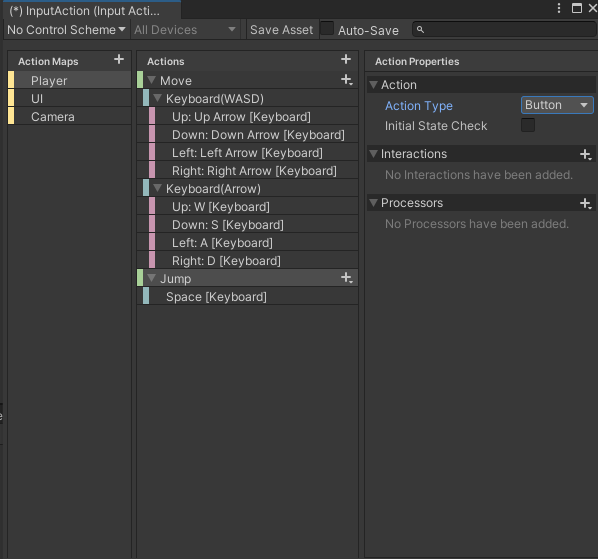


먼저 Package Manager에서 UnityRegistry Packages의 input System을 받아야 한다.



이후 이들을 작동하게해주는 전용 Behavior 함수를 만들어준다.



Action Maps : 설정한 키들을 사용할 컨트롤 상태창

Actions : Action Maps에 관련된 오브젝트가 사용할 Key설정

초록색, Action Type : 입력의 종류를 설정