**맵 제너레이팅**

~~--------------------------------------------------------------------------------------------------------------~~

서브 레벨들 여러 개가 연결되어 하나의 메인 레벨을 만드는 구조가 됨. 자기가 있는 서브레벨 에서 일정 depth 이상 떨어지면 unload 하는 식으로 최적화하는 방식이 생각됨 ( 굳이 이슈가 되지 않는다면 스태틱 하지 않은 오브젝트들만 지워 주는 형식으로 구현 할 수도 있을 것임. Ex 몹 )

서브 레벨과 서브 레벨의 연결 정보는 트리 형태의 자료구조로 저장함.

해당 레벨이 가진 연결부위 개수 / 레벨의 연결부위마다 인덱스 / 맵 센터로부터의 오프셋, 회전각 / 연결 부위의 타입을 기록하는 스트럭쳐로 테이블을 만들어 그 정보를 토대로 맵을 제너레이제 하는 것이 목표.

**구현**

데이터 테이블과 서브 레벨 들의 연걸 정보를 담은 어레이를 만들기 위해 세가지의 스트럭쳐를 구성.

1. MapConnectionData  
   - 서브 레벨 하나가 갖고있는 연결 부위의 정보를 담는 스트럭쳐 ( 2에 포함 )
2. MapData  
   - 데이터 테이블에 등록할 서브 레벨 하나에 대한 정보
3. LevelNode  
   - 실제 인게임 상에서 제너레이트 되어서 메모리 상에 올리고 에셋 로드 / 언로드에 사용할 어레이를 만들 때 쓸 개별노드에 대한 스트럭쳐