[ 음악 선택]

1. 음악 : 사용자의 mp3 파일을 이용
   1. 사용자가 mp3파일을 보유하지 않을 경우 문제 발생
      1. 기본 음악 생성
      2. 관리자 : 일부 음악 제공 , 사용자가 추가적인 음악이 필요할 경우 : 사용자가 mp3 파일 개별적으로 다운
2. 난이도
   1. 3단계(easy / normal/ hard) : 노드 개수 증가 [ 속도는 노래 템포 ]
      1. 속도 : 사용자가 임의적으로 변경 가능(추가 기능으로 나중에)
3. 아이템
   1. 아이템 있는 노래와 없는 노래 구별???
   2. 삼 : 아이템을 사용하면 게임의 난이도 증가(사용자 모르게)
   3. 뜌뎡 : 아이템전을 따로 만들자
4. 점수
   1. 각 게임에서 얻은 average 점수(삼)
   2. Rank제(뜓, 삼) : 서버에서 음악을 뿌릴 때만 사용
      1. 뜓 : 순위 -> 1시간 단위
      2. 삼 : 순위 -> 매 순간
      3. 삼 : 골드/ 실버 같은거.
      4. 같은 곡에서만 순위(해당 곡을 끝내면 1,2,3등 화면에 표시) -> 사용자 MP3 ㄴㄴ

\*\*DB는 마리아DB

1. 음악 선택
   1. 음악 선택 화면
   2. 난이도 선택 화면
   3. 자기 최고 점수
   4. 자기 프로필 사진?
2. 게임 끝난 화면에서 SS/A와 같은 랭킹과 최고 점수, 자기 평균 점수 + 해당 곡의 1,2,3 등 + perfect/good/miss 개수
3. 게임
   1. 판정 : 이미지 참고
   2. 점수 표현 : 상단 중앙
   3. 꺾는 거
      1. 원 : 떨어지는 노드들 전부 원으로 바꿔서 돌리기만 하면 자동으로 체크(피버 타임?)
4. 파일 공유 : Unity