깨지는 이펙트만들기(파티클).

블럭이 어떤식으로 내려올건지 고민해보기.

* 공이 속도가 빠를경우엔 충돌면을 안쪽으로 인식해버리는 문제가 있음.
  + ~~-FixedUpdate()내에서 rigidbody.MovePosition()을 사용하고 rigidBody옵션에서 CollisionDetection = continues로 해결.~~
  + raycast로 해결.RigidBody를 사용하지 않고 Raycast로 충돌검사.
    - *LayerMask*.*GetMask*("RayColliderObj")(20180625)
* 각도가 수평이랑 평행되면 게임진행에 너무 느려짐이 느껴지는 문제가 있음.
* 화면해상도.
  + *Screen*.*SetResolution*(1080, 1920, true)

0702

* + monovihavior에서는 생성자를 사용하면 안된다.addComponent로 사용해야한다.
  + hp표시.
  + GameManager를 싱글톤으로 구현.

0703

* 공이 전부 FinishLine에 있는지 어떤방식으로 체크할건지?
  + ~~프레임마다?성능문제가 있음.~~
  + 공이 FinishLine에 도착하면 첫번째공만 빼고 Destroy ~~Destroy && 카운트하고 비교함.(Initiate가 어느정도의 부하가 있는지 일단 모름).~~