* 깨지는 이펙트만들기(파티클).
  + 기본파티클 사용.
* 블럭이 어떤식으로 내려올건지 고민해보기.
  + 코루틴을 사용하여 각객체에서 알아서 Down.
* 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).~~

0704

* 턴이 끝난걸 어떤방식으로 알수있는지?
  + 공이 FinishLine에 들어와서 회수되고 Destroy할때 GameManager에서 카운팅해주고 총볼갯수와 비교.
* BlockDown상태는 어떻게 알수 있는지?
  + BlockDown 함수를 Shape클래스에서 호출하고 shape리스트에서 블록이 내려갈때동안 확인.

0705

* RayCast가 아닌 CircleCast로 변경.
* triangleShape추가.
* 기본 UI추가.
* AddBallItem추가완료.
* 스마트폰 S7 테스트 완료.
* 작업환경
  + Unity 2018.1.5f1 Personal(64Bit)
  + Windows 10 pro x64
  + RAM 8GB
  + 갤럭시S7
  + Oreo 8.0