2025.10.13  
----------------------------------버그수정-----------------------------------------------------

리듬게임 A키 안 먹히는 거 수정- 판정 존을 네개로 나누는 것으로 해결

타워 공격방식 수정 (리듬게임 성공하면 탄환이 사출되는 구조에서 리듬게임과 탄환 사출을 분리하고 기존 디펜스 게임처럼 롤백)

(1안 어쩌구 폴더에서 적용 시킴)

----------------------------------신규기능-------------------------------------------------------

캐릭터 기능 추가. (복붙해와서 새 폴더 만듦)

타워에 레벨기능 추가

ㄴ비활성화: 0레벨,

상점에서 강화하거나 Default 캐릭터가 스킬 사용시 레벨 상승(Max:5렙)(후술)

스테이지 선택 시 캐릭터 선택 패널로 넘어감.

캐릭터 선택하고 confirm 누르면 게임으로 넘어감

캐릭터 에셋 및 캐릭터 고유스킬 에셋은 Resources의 CharacterData에 생성, 수정

캐릭터 에셋의 기본 능력치에서 추가 체력과 데미지 보너스, 속도 배속 지정 가능

임시로 캐릭터 세개 만들어놨는데  
Default는 모든 타워 레벨 10초간 1 증가

Boom은 모든 적에게 데미지 주기

Ice는 모든 적 5초간 빙결

적 스크립트에 EnemyManager이란 스크립트 생겼는데 이건 전체 적을 대상으로 지정하는 스킬 때문에 만든 스크립트.

인벤토리 패널에 스킬 사용 버튼이랑 게이지 슬라이더 만듦.

스킬 사용은 버튼 누르거나 스페이스바 누르기 (SkillManager 오브젝트에서 설정 가능)

추후 수정사항(todo)

1. Skill Slider의 게이지가 100퍼센트가 100퍼센트같아 보이지 않음
2. 스킬 이펙트가 없어서 스킬 쓰는 티가 안 남
3. Default 캐릭터 스킬 만들다가 실수로 모든 타워가 활성화 되어버림
4. 근데 활성화된 티가 안 남. (이미지가 회색)
5. 근데 드럼타워는 아예 활성화가 안 되는 듯?
6. 아이템 쪽은 아직 하나도 안 건듦
7. 상점에서 쓸 재화 만들고 드롭시키기
8. 강화상점 만들기, 상점에서 캐릭터 해금 팔기, 기본캐 말고 나머지 캐릭터 락걸기
9. UI 기능 구현