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,

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

인벤토리 패널에 스킬 사용 버튼이랑 게이지 슬라이더 만듦.

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

2025.10.14  
---------------------------------------버그가 있어요---------------------------------------------

아이스 에이지 스킬이 해제가 안 돼요 애들이 그냥 계속 얼어있음;;

-------------------------------------------오늘 뭐했드라-----------------------------------------

스킬 컷씬 만듦

게임씬에 재화 보유 수 볼 수 있도록 함

적이랑 노래 3초뒤에 나올 수 있도록 함 (카운트다운 패널 만듦)

드럼 타워 비정상적인 작동 픽스함

드럼 타워 범위공격 구현함

타워 레벨 구현함

추후 수정사항 현황(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, 타워 레벨 상점으로 업그레이드
9. UI 기능 구현