**2D 게임 프로그래밍 기획서**

1. 공격 씬 (attack\_mode)

* 공격을 진행하는 장면
* 시작과 동시에 수비 팀은 수비 구조를, 공격 팀은 공격할 타자 한 명만 타석에 존재하는 구조를 띄워야 함.
* 필요 애니메이션(상태)

ㄴ 타자: IDLE, 공 치기, 달리기

1. 로비 씬 (lobby\_mode)
2. 방어 씬 (defence\_mode)

* 필요 애니메이션(상태)

ㄴ 투수: IDLE, 공 던지기

ㄴ 야수: IDLE, 공 잡기, 달리기

ㄴ 포수: IDLE, 공 잡기

1. 플레이어 class (player)
2. 게임 월드 (game\_world)

--------------------------------------------------------------------------------------------------11월 5일

* 해야 할 것들
* Hit 바 추가해서 스페이스 누르는 타이밍에 대한 랜덤 값 추가하기
* 수비수들이 ball의 위치를 따라가기
* 수비수들이 ball을 한번에 먹으면 타자 삭제
* 수비수들이 ball 먹고 가까운 베이스에 던졌을 때, 그 베이스에 ball이 먼저 도착하면 타자 삭제
* 이벤트 정리
* HIT\_DONE: 3스트라이크, 4볼 시
* HIT\_FAILE: 1스트라이크, 1볼 시
* HIT\_SUCCESS: hit 성공 시
* RUN\_DONE: run 성공 시