TDS 제작

1. 배경
   1. 배경의 이동
      1. 좀비의 개수(미는 힘)에 따라 움직임이 더뎌짐. (+ 트럭과 함께)
2. 트럭
   1. 트럭의 이동
      1. 좀비의 개수(미는 힘)에 따라 움직임이 더뎌짐. (+ 배경과 함께)
   2. 상자 리스트
      1. 체력(HP)을 가진 상자 리스트가 존재하며, HP가 0이 되면 상자 파괴.
      2. 상자 리스트는 트럭과 함께 이동됨.
3. 좀비
   1. 좀비의 이동
      1. 트럭을 향해 이동.
      2. 트럭에 도달하면 자연스러운 움직임으로 트럭에 공격.
      3. 이동하는 트럭에 밀리며 HP가 닳음, HP가 0이 되면 좀비 파괴.
4. 플레이어
   1. 플레이어의 이동
      1. 트럭과 함께 이동됨
   2. 플레이어의 공격
      1. 가장 앞에 있는 좀비를 향해 공격.
5. UI
   1. 좀비, 상자, 플레이어 HP

[Manager]

=> BackGroundManager

- speed를 이용해 배경 무한 이동 (횡스크롤 게임)

[Truck]

=> TruckMove

- speed를 이용해 트럭이 이동하는 듯한 느낌 (바퀴만 회전)

[Monster]

=> MonsterSpawn

- coolTime을 이용해 특정 시간마다 4가지 종류 중 랜덤으로 좀비 객체 생성

=> Monster

- 좀비의 행동

- 왼쪽으로 이동

- 트럭 바운더리(콜라이더)에 닿는 순간 이동을 멈추고 탑을 쌓음.

- 탑을 쌓는 중 HP가 다 닳으면 폭파(파괴)

=> Monster를 운영하는 manager 필요

- 좀비가 탑을 쌓을 때 queue나 list를 이용해 탑 쌓는 애들을 관리해야 함

* 자연스러운 좀비들의 공격 패턴

1. 트럭에 닿았을 때 공격 시작
2. 이미 앞에서 공격하고 있는 좀비가 있다면, 트럭에 닿지 않더라도 공격 시작

* 공격 중에 앞의 좀비와 닿았다면 좀비를 밟고 올라감
* 일정 시간 이후 중력에 의해 떨어짐
* 좀비들은 서로 겹쳐질 수 있음