To Do List

Zombie

* 애니메이션
* 공격 로직
* 생성 로직
* 좀비 종류

Soldier

* 애니메이션
* 공격 로직
* 생성 로직
* 좀비 종류

Stage

* 마무리(Finish Line 종류)
* Object Data 상속
* Finish Line Solider들 정렬
* 주변 환경 조성

Stage List UI (World Map) 연출이 필요할 듯

코드 관련

단일책임원칙을 따르려고 노력 -> Soldier

최적화 리스트

* 전체적으로 Update문 지양 -> 코루틴으로 대체
* TargetSearch
  + OverlapSphereNonAlloc 사용 -> 동기화 + 메모리 할당 줄임
  + 배열 재사용하여 메모리사용 효율
* TargetSearch를 통해 주변 적들을 탐색한 후 Collider[] 필드에 저장
* Soldier들이 Collider[]만 캐싱하여 각자 가까운 적을 찾는 로직 수행 -> Soldier들이 전부 TargetSearch의 OverlapSphereNonAlloc을 통해 메모리 할당을 줄임
* 코루틴 매니저를 사용하여 사용되는 WaitForSeconds를 미리 캐싱해두도록 구현