필요 프레임 워크

매니저

코어 매니저

- 데이터

: 카드 데이터, 캐릭터 데이터 등 (엑셀로 관리?)

- 풀 매니저

: 오브젝트 풀링을 이용하여 이미 만든 객체를 계속 이용하도록

- 리소스 매니저

: 리소스 폴더 대신 Adressable 로 관리할 예정

- 신 매니저

: 전체적인 scene 전환을 관리할 예정

- 사운드

: 사운드 관리

- ui

: ui 관리

컨텐츠 매니저

- 게임 매니저

: 전반적인 턴 진행 및 플레이어의 턴 교환 등을 맡는다

카드 사용과 그 적용도 같이 맡을 듯

턴?

: 모든 캐릭터들에게 '종료'를 확인하고 다음으로 넘어감

(+ 시간제한인 경우에 대한 생각 필요)

- map

: 타일 매니저 역할을 이녀석이 같이 해야 하나?

타일 매니저?

만들어야 하는 기능

타일맵 자동 생성

- 특정 타일로 매 판마다 다른 '타일'들을 조합하여 생성

- 사막은 사막끼리, 빙하는 빙하끼리 서로 '타입'에 따라 뭉치도록 생성

추가 옵션으로 '반드시' 뭉쳐야 할지

사막이라도, 중간에 초원 하나 정도는 있을지 등을 고려

- 같은 타입이라도

내부에 균등하게 혹은 특정 타일이 더 많도록 생성

사막 언덕보다는 사막 평원이 더 많도록

- 특정 타일은 개수 제한 하여 생성

유적 타일은 1~2개만 생성

- 오브젝트 매니저

: 동적 생성 오브젝트 관리 형

- AI Manger?

: 솔로 모드 등에서 AI가 어떻게 움직이거나 행동할지 관리

근데 이건 턴을 넘겨주는 방식에 따라서 AI 쪽에서 해야할 지,

아니면 그냥 AI 쪽의 컨트롤러에서 처리할지 다르긴 한데...

(카드를 선택하는 등의 요소를 AI가 해야 함)

- 카드 매니저?

: 유저 등이 카드를 사용할 때, 그 가능 여부 등을 체크하는?

컨트롤러

- player

: 카드의 선택