작업 내용

1. 캐릭터 이동
2. Ball 물리 적용
3. Map 작업
4. Item 생성

Ball에 Bullet이 맞을 때 일정한 확률로 item이 자리에 생성된다

Item을 먹으면 총알 타입이 바뀐다

1. Stage작업

기본 Map은 바뀌지 않기 때문에 안에 구조물만 따로 만들어 스테이지가 넘어가면

보이도록 함

1. UI작업

체력(하트) 3개가 전부 없어지면 죽었다는 메시지와 함께 start씬으로 돌아간다

1. Bullet 발사

마우스 왼쪽을 클릭하면 중앙에 총알이 생성되어 날아간다