* Player uses 4 RayCasts to detect Interactive Items
  + Initially used a long cube in Area, but it blocks touch/click on the Activate Button.
  + RayCast is very thin and doesn’t block mouse click or screen touch
* For interaction, there are 2 options
  + Screen touch on an object
  + Action button on the centre crosshair
* Collision object signals are blocked by HUD
  + \_on\_ActivateButton\_input\_event
  + \_on\_InteractButton\_mouse\_entered
  + \_on\_InteractButton\_mouse\_exited
  + RayCast detects the object, but the signals of the object is blocked by HUD
    - If HUD does not cover the object, signals respond
* ### InteractiveItem관련 ###
  + Player가 접근 후 active\_button이 활성화 되고, 사용자가 이를 터치시 2가지 옵션:
    - Interactive자체의 \_input\_event사용
      * 이 경우 Interactive의 정보를 Player에게 전할 하기 위해 추가 과정이 필요
    - Player가 raycast를 사용해서 터치하면, raycast colliding정보에서 곧바로 InteractiveItem정보를
  + 그래서, 처음에는 위의 첫번째 방법으로 시작하였으나 (*git commit: InteractButton of InteractiveItem is touched with self \_input\_event. Date: Sun Nov 21 08:04:45 2021 +0800*), 필요한 추가 과정을 피하기 위해, 위의 두번째 방법으로 전환.