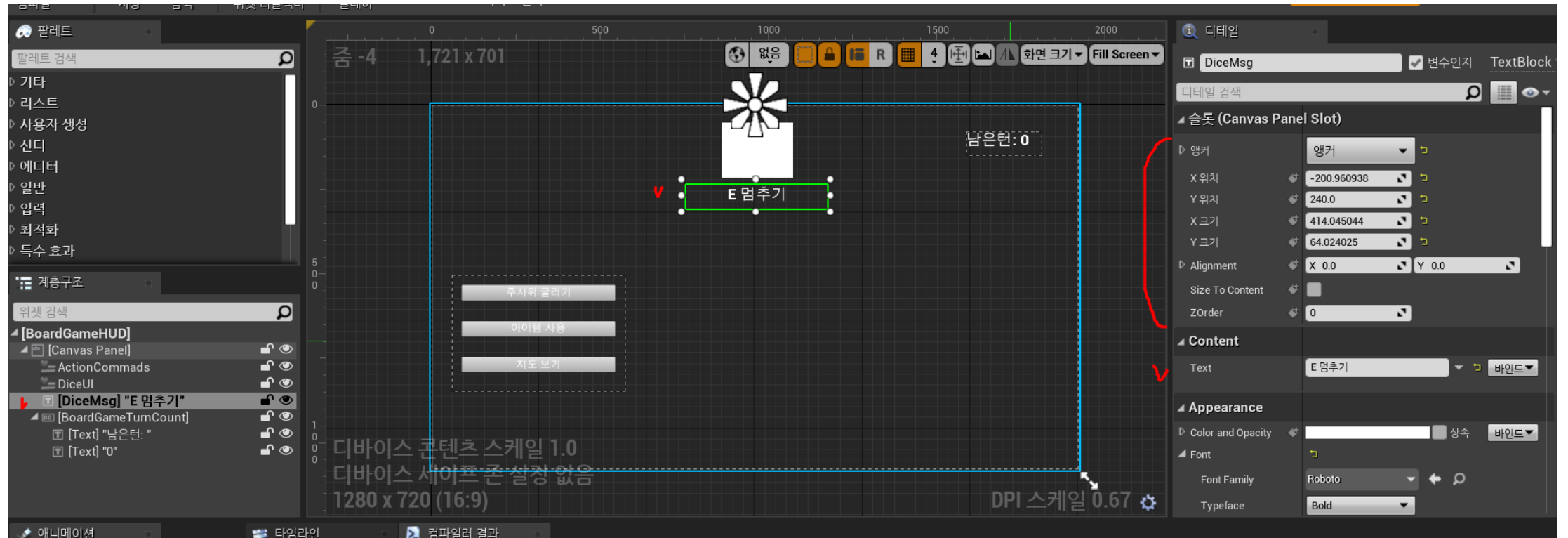
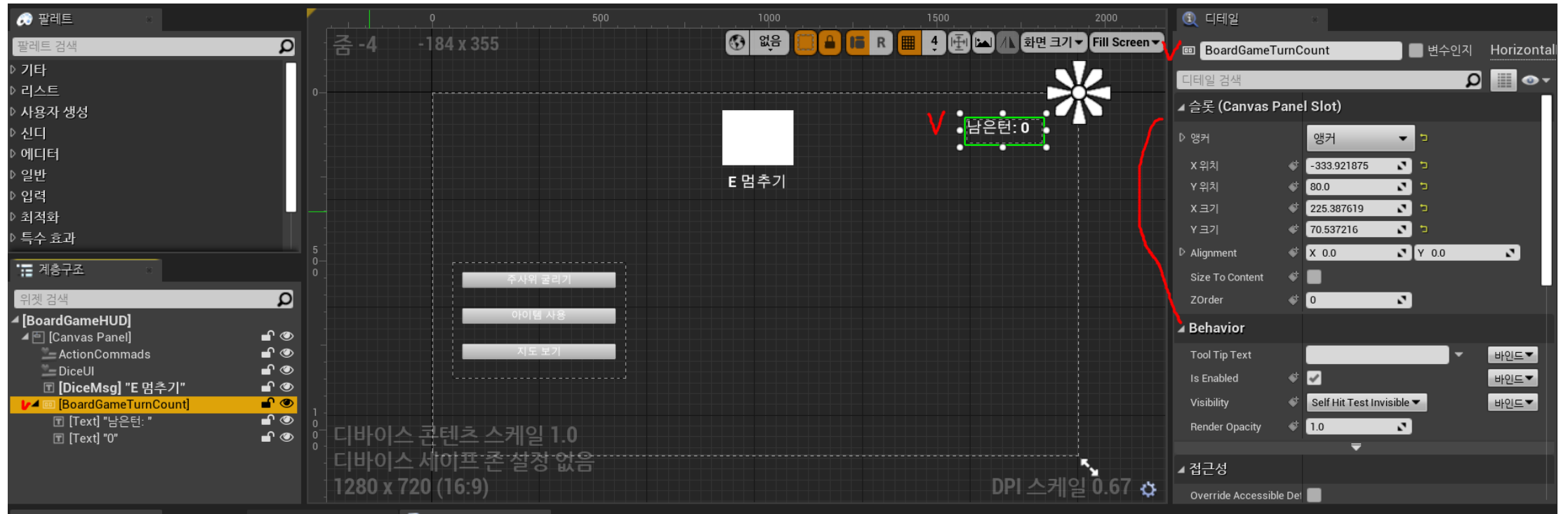


목차

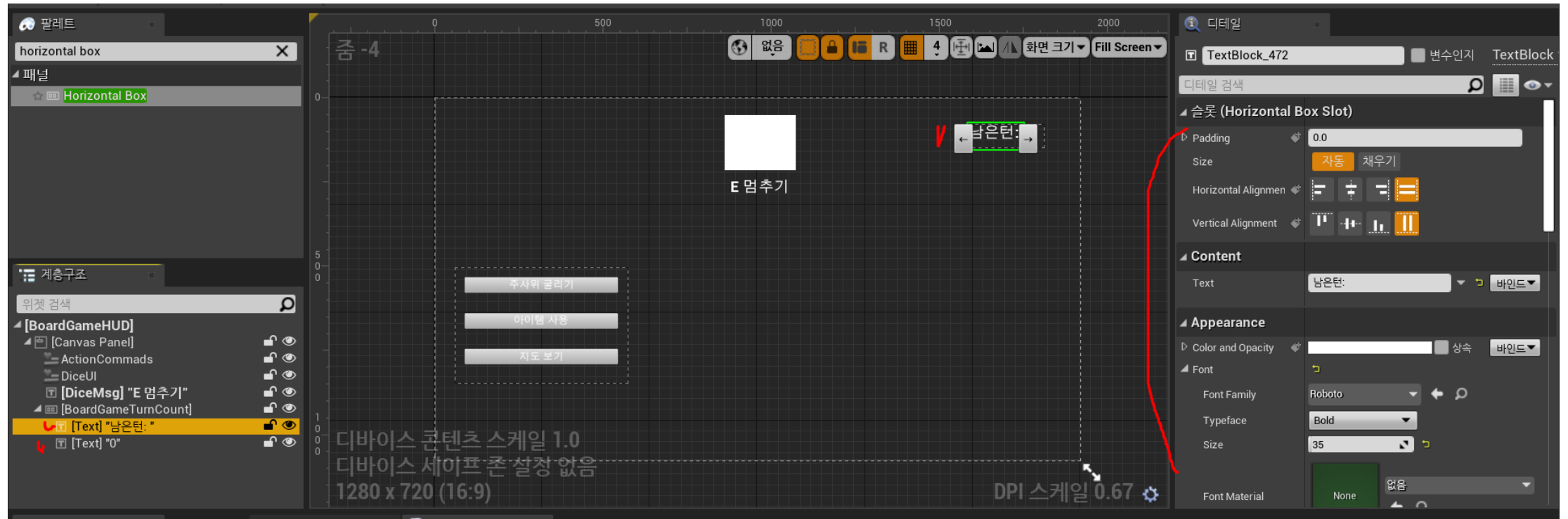
1. BoardGameHUD 처리
2. CombatComponet 처리
3. BoardResultUI 처리
4. ResultUI 처리



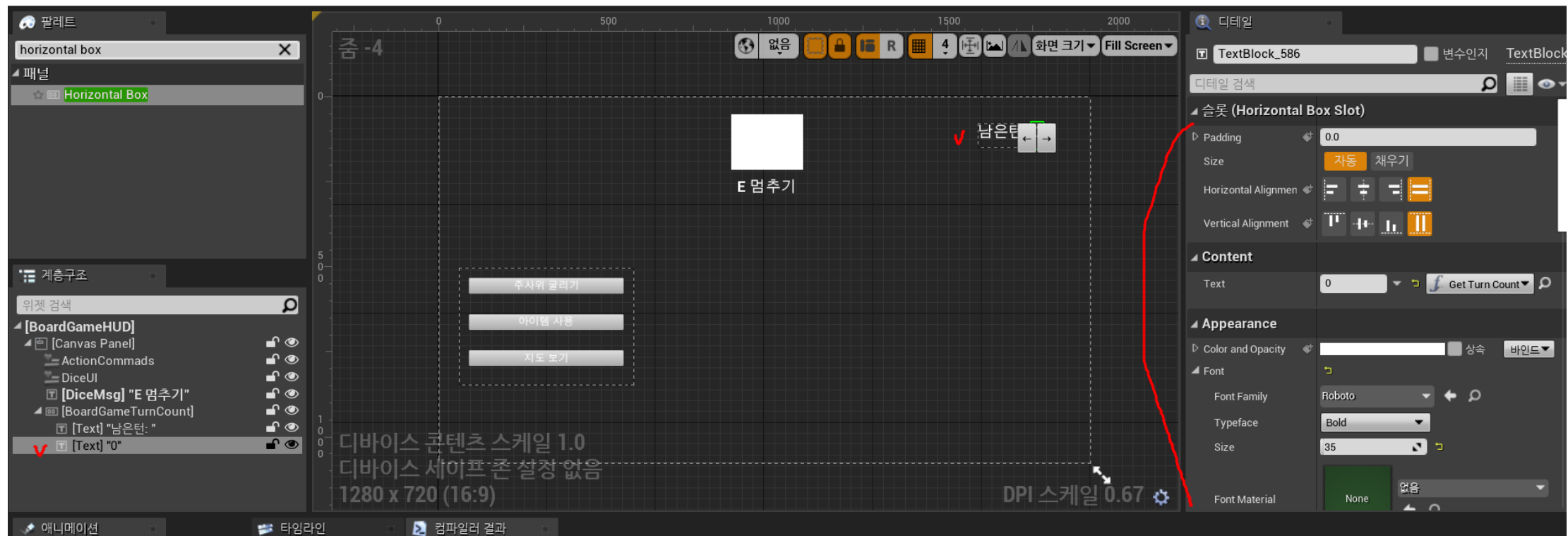
1. BoardGameHUD에 들어가서 Text를 추가하고, DiceMsg라고 한다.



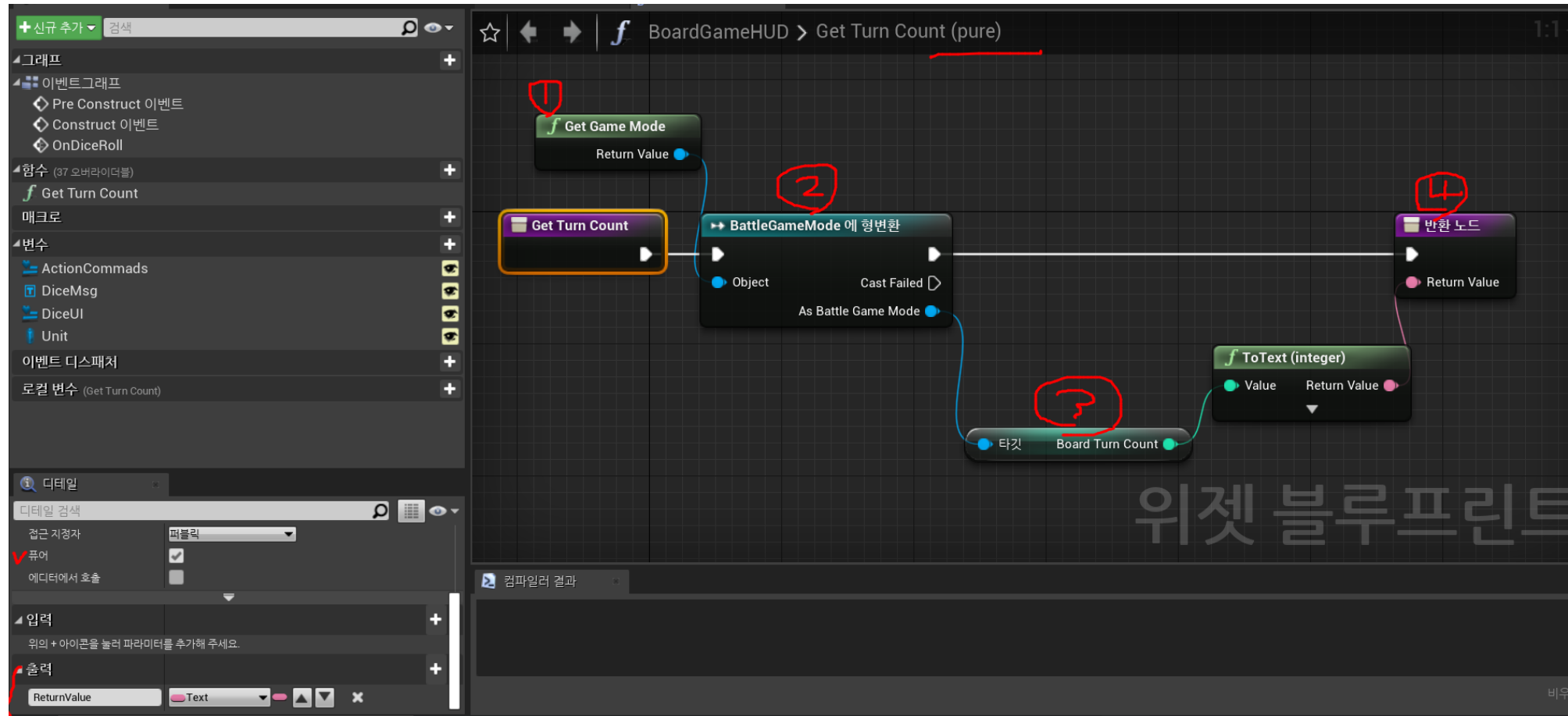
1.1 horizontal box를 추가하고, BoardGameTurnCount라고 한다.



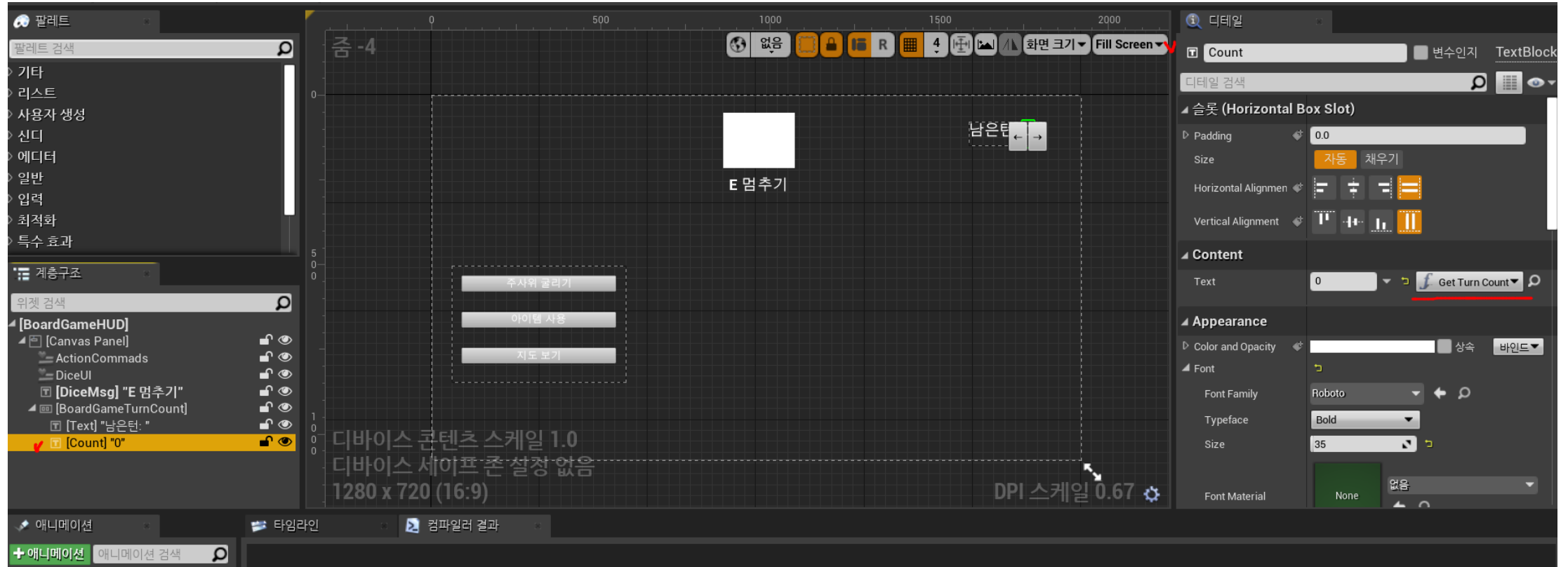
1.1.2 Text를 추가하고, 남은턴이라고 적는다.



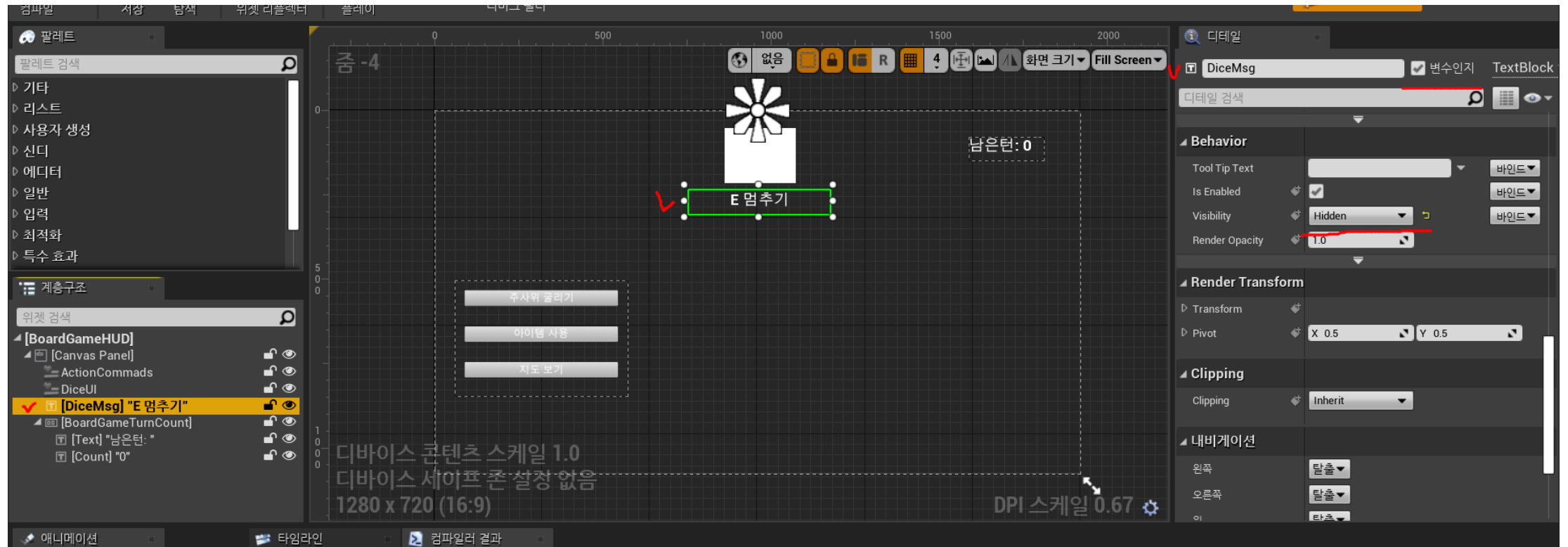
1.1.2 Text를 추가하고, 남은턴이라고 적는다.



1.2 GetTurnCount 함수를 생성하고, BoardGameMode의 BoardTurnCount를 Text로 리턴한다.



1.2.1 BoardGameTurnCount의 Count에 바인딩한다.



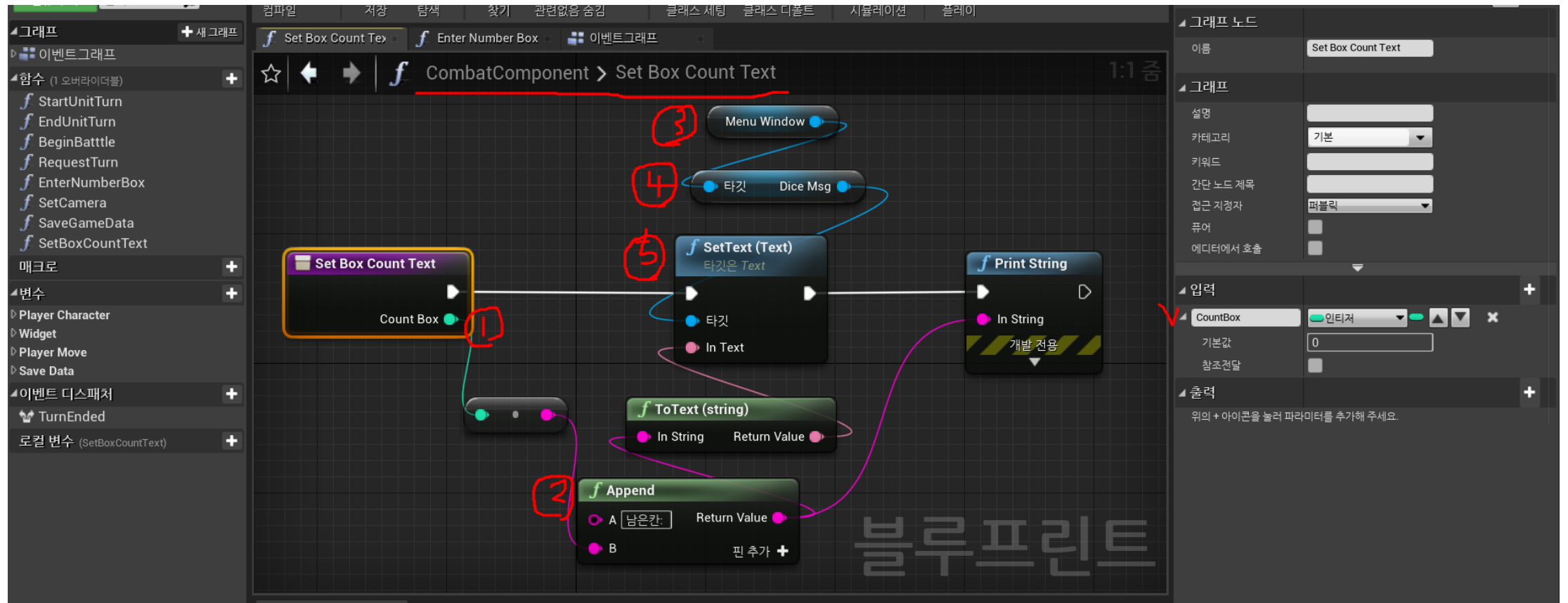
1.3 DiceMsg를 변수로 가능하게 하고, Hidden으로 설정한다.



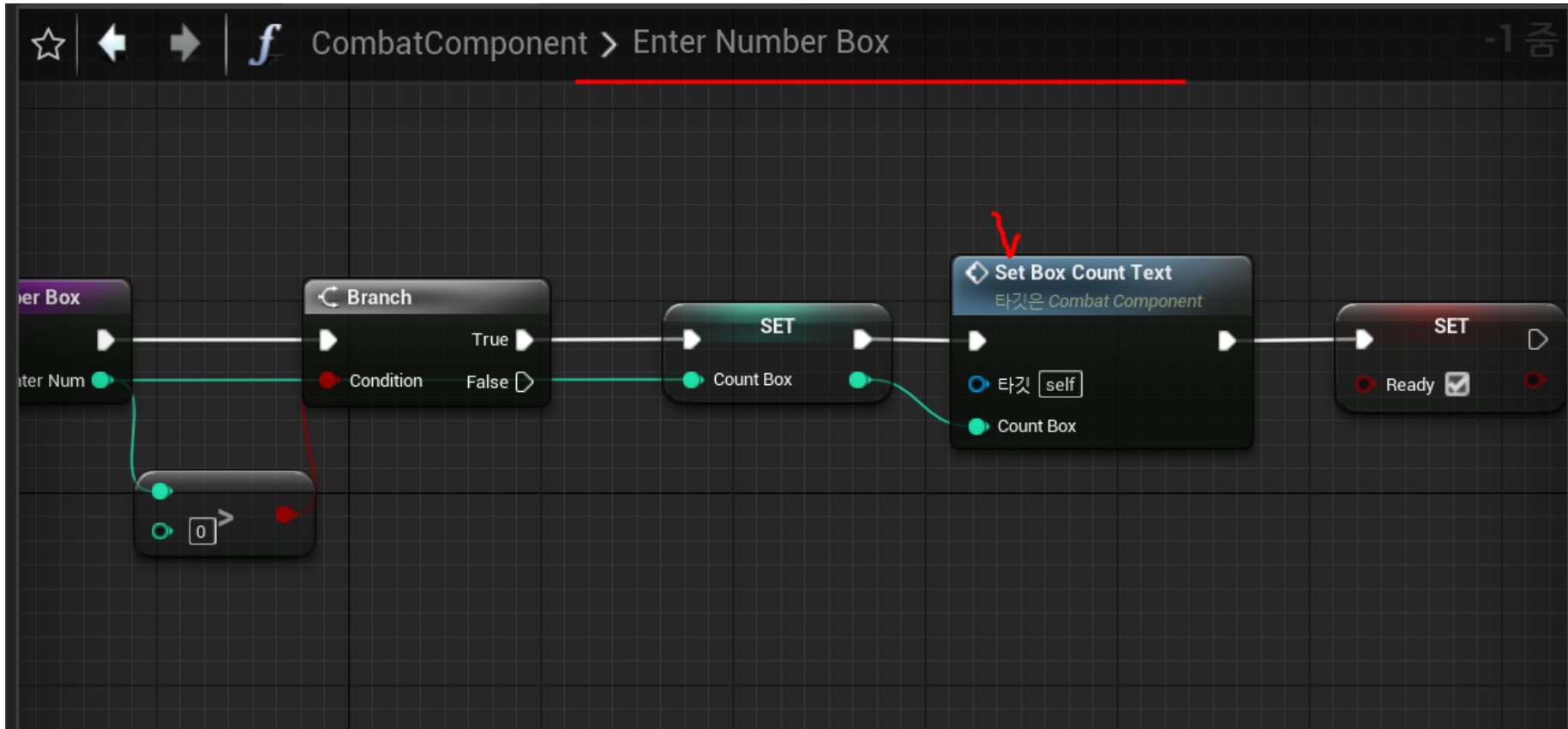
1.4 OnDiceRoll 이벤트에 들어간다.



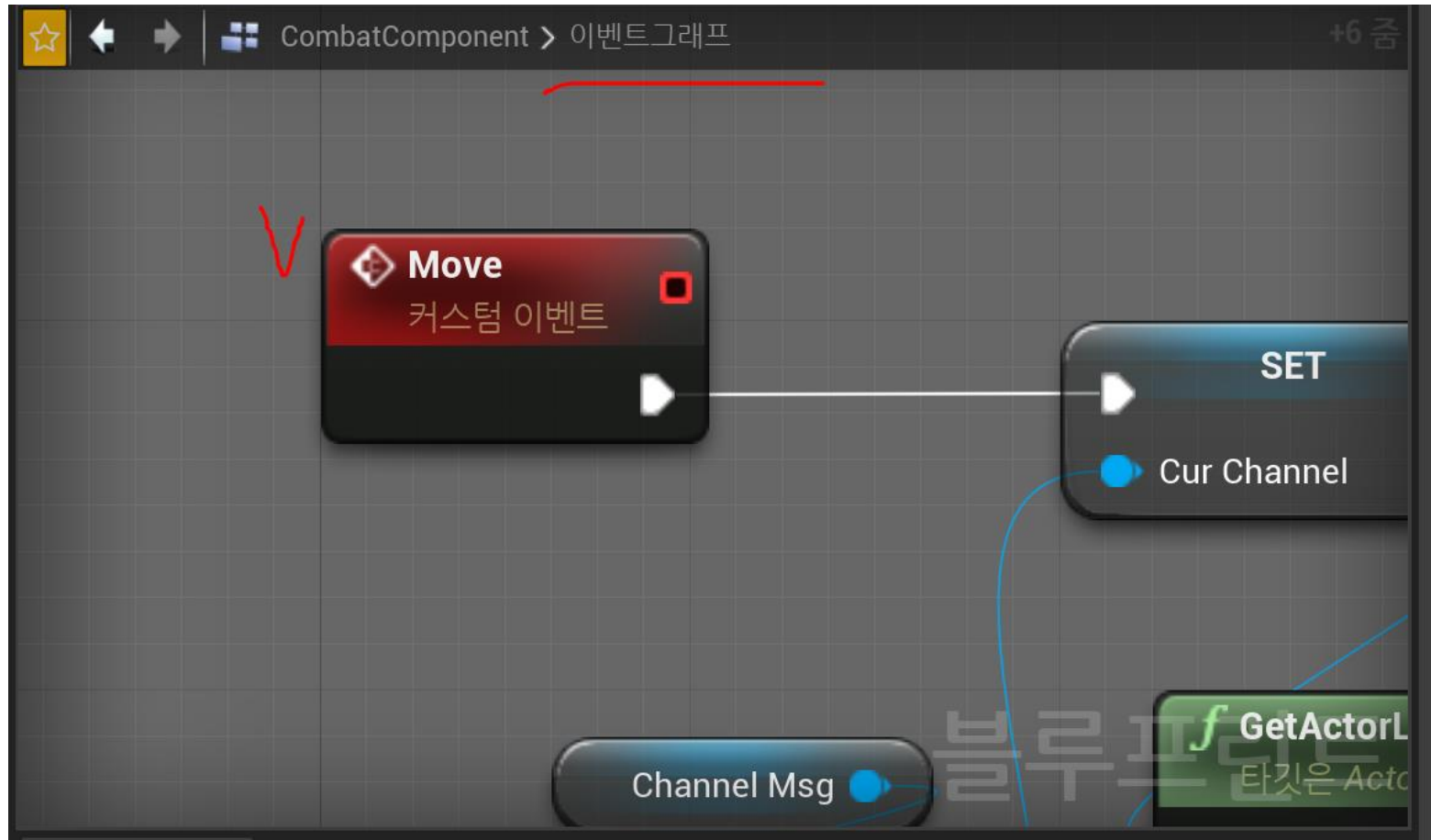
1.4.1 OnDiceRoll 이벤트가 호출되면 DiceMsg를 Visible로 SET한다.



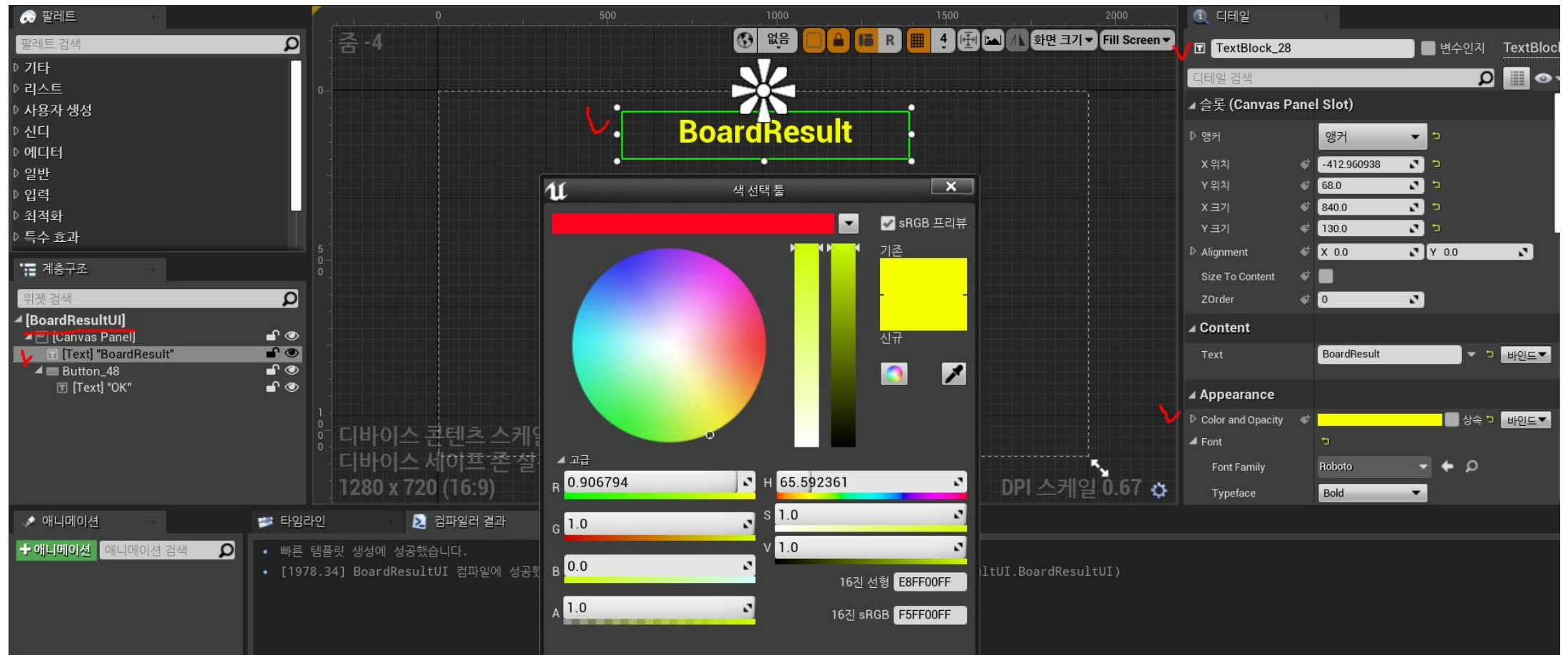
2.1 CountBox의 값을 MenuWindow의 DiceMsg의 Text에 SET한다.



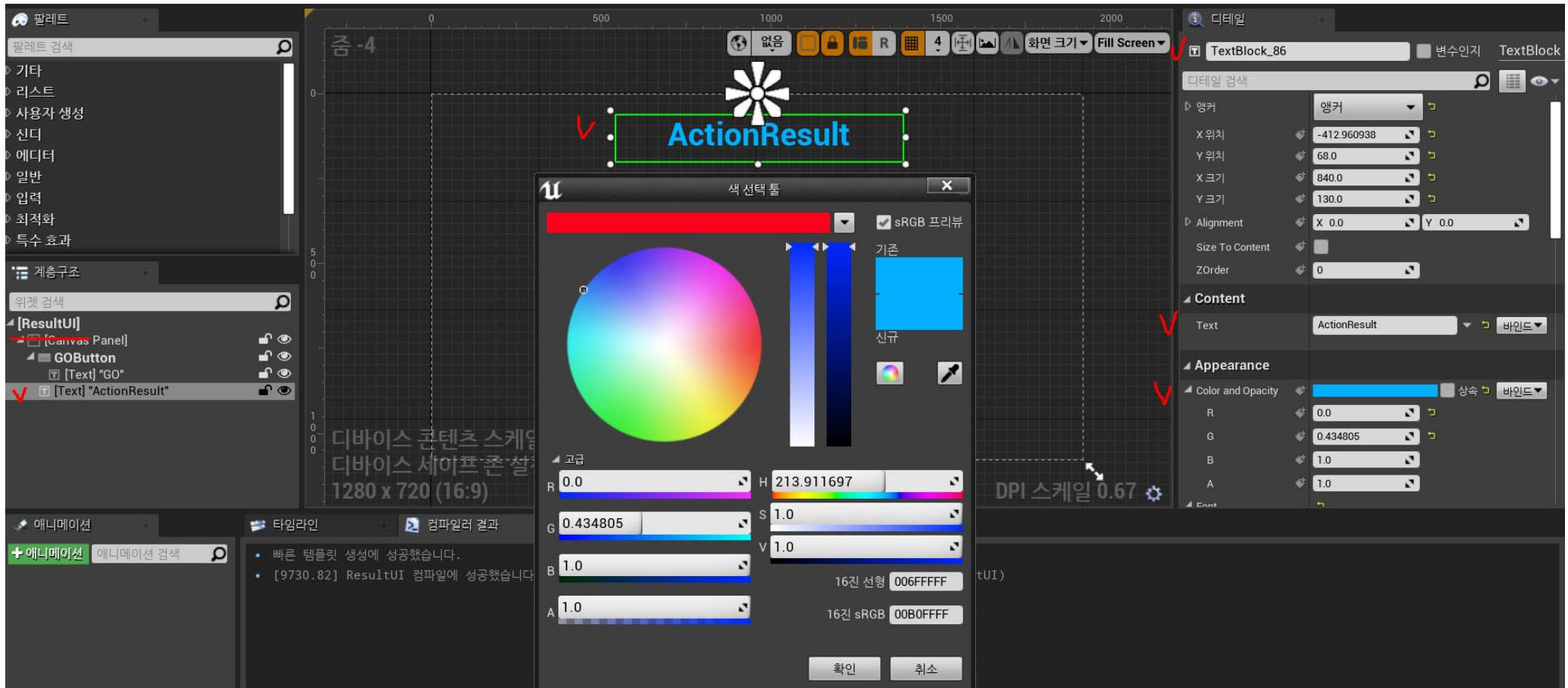
2.2 EnterNumberBox 함수에 들어가서 SetBoxCountText 함수를 호출한다.



2.3 Move 이벤트에 들어간다.



3. BoardResultUI에 들어가서 Text의 색상을 변경한다.



4. ResultUI에 들어가서 Text의 색상을 변경한다.