

로그인 LG	LG_01	배경 꾸미기	- 인트로 화면 배경에 움직이는 텍스트 출력	- setInterval() - 454p. 참고	
	LG_02	INPUT값 체크하기	- INPUT이 HELLO, WORLD가 맞는지 확인하기	- if 문 - 엔터 입력 시 함수로 연결	
게임화면 GM	유저 객체 GM_US	유저 이동 GM_US_01	- 유저의 방향키 입력에 따른 좌표 수정	- 유저 class의 좌표 속성값을 수정한다. - setInterval() 단위시간마다 새로 그려준다	
		공격(투척) 행동 GM_US_02	- 투척물의 좌표와 방향은 그 시점 유저 객체의 좌표와 방향이다.	- 투척물 class object를 생성 - 해당하는 속성에 따라 새로 그려준다.	
	몬스터 객체 GM_MN	몬스터 생성 GM_MN_01	- 지상 몬스터는 y좌표가 고정이다.	- 몬스터 class object 생성 - setInterval의 빈도 주기를 변화시켜서 난이도를 올려준다.	
			- 공중 몬스터는 y좌표가 유동적이다.	- 몬스터 class object 생성 - setInterval의 빈도 주기를 변화시켜서 난이도를 올려준다.	
		몬스터 이동 GM_MN_02	- 유저의 x 좌표를 향해 몬스터 속도 속성만큼 움직인다.	- 유저의 좌표를 주기적으로 계산하여 해당하는 좌표로 이동. - setInterval()	
			- 유저의 x 좌표와 y좌표를 향해 몬스터 속도 속성만큼 움직인다.		
	상호작용 GM_IA	캐릭터와 몬스터 접촉 GM_IA_01	- 캐릭터와 몬스터의 좌표가 같아지면 몬스터의 객체 속성에 따라 유저의 객체 속성이 변한다.	- 객체 속성값을 해당하는 수치만큼 변화시키고 setInterval()을 통해 최신화시킨다.	
		캐릭터와 지형 접촉 GM_IA_02	- 캐릭터와 지형의 상대좌표가 맞물리면 캐릭터의 y값이 0으로 줄어들지 않고 현상유지를 한다.	- 중력 효과를 주는 함수를 정의하고 해당 조건에서 중력함수를 멈춘다.	
	기타 화면 GM_ETC	지형 랜덤 생성 GM_ETC_01	- 랜덤위치에 밟을 수 있는 지형을 만든다.	- 2~6 사이의 임의의 난수를 생성한다. - 해당하는 난수만큼의 길이를 가진 array를 생성한다. - 이미지.width 안에 포함되는 난수를 해당 array에 저장한다. 각각의 난수들의 최소 간격은 410 이상이어야만 한다.	
		실시간 생존시간&점수 GM_ETC_02	- 유저의 생존시간과 점수를 실시간으로 최신화시켜 보여준다.	- 인트로 화면에서 게임화면으로 넘어가는 시점에 Date 객체를 생성한다. - setInterval로 현재 시간과 시작 시간의 차를 계산한다.	
		엔딩 크래딧 GM_ETC_03	- 만약 일정 생존시간을 살아남고 특정 점수를 달성하면 엔딩 크래딧화면으로 넘어간다.	- 죽을때의 시간과 점수를 변수에 저장하여 비교한다.	