Character

**변수**

//테이블 db에서 불러오는 형식

float movespeed //캐릭터 이동 속도

int power //캐릭터 공격력

int hp //캐릭터 체력

float attackspeed //캐릭터 공격속도

//테이블 db에서 불러오는 형식

Animator animator //캐릭터 애니메이션 메카님 사용

**함수**

AnimationStage(string \_type) //캐릭터 애니메이션 상태 처리

Move() //캐릭터 이동 처리하는 함수 상하좌우 이동구현

Attack() //캐릭터 공격처리 (캐릭터가 회피 중이 아닐때 작동)

Evade() //캐릭터 회피 처리 (키값이 들어오면 전부다 캔슬후 작동)

Get() //아이템을 습득하거나 오브젝트에서 채취할때 사용

Damage() //몬스터에 피격시 처리

Dead() //캐릭터 사망

