CharManager.cs

Animation ani 애니메이션 정보

Battle.Enume.Animation prestate 전 애니메이션 상태

Battle.Enume.Animation state 현재 애니메이션 상태

void updata() 애니메이션 상태에 따라 애니메이션 변경

void updatestate() // 패드의 콜백 함수에 연결 된다. 콜백 함수 연결은 캐릭터가 생설 될때 한다.(캐릭터 생성 관련은 따로 제작 필요)