

## 변경

### 1. 20190904\_2에 있었던 문제점 수정

- `OnTriggerStay2D()` 함수 자체에 문제가 있다.
  - `Update()`처럼 매 프레임마다 호출되는 함수다 → 성능 저하에 큰 요인이 된다.
  - 완벽하게 매번 호출되지는 않는다.
- 따라서 `OnTriggerStay2D()`를 제거하고 `StiffenByKiBlast()` 코루틴 함수를 부활
- `OnTriggerStay2D()`에 있던 일부 내부 코드를 새로운 코루틴 함수인 `GuardFromKiBlast()`내부로 이동

### 2. 플레이어 UI 변경

- 가드게이지 위치 변경 : 스킬버튼 아래 → 마나게이지 아래