팀 미팅 회의록

일시 2025년 04월 04일 금요일 20시 00분 - 22시 00분 (2시간) 장소 온라인 디스코드 참석자 강문정 , 유민석, 최시원 불참자 건통위 안건 개발단계 및 개발일정 공유, MapScene 과 BattleScene간의 테이터 공유 - 개발단계 공유 1. MapScene - 노드를 통한 앱 시스템 안성 및 연결 - 상점 시스템 UI 완성 - 영송 리스트 UI 완성 - 영송 리스트 UI 완성 - MonsterWavePreset, Creator 제작 - Animation 버그 수정 - TacticSystem 버그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - Seve& Load 개발 - Save& Load 개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterSat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene 과 BattleScene는 II 개발 - MapScene 과 BattleScene는 III 개발 - MapScene 과 BattleScene는 III 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene 가 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene 가 BattleScene는 III 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene 가 BattleScene간에 대하는 FieldCreator에서 참조 - List **MonsterWavePreset** (MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조	팀명	택틱RPG 차수 6 차
항소 온라인 디스코드 참석자 강문정 , 유민석, 최치원 불참자 건통위 안건 개발단계 및 개발일정 공유, MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 - 개발단계 및 개발일정 공유, MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 - 노드를 통한 맵 시스템 인천 및 연결 - 상점 시스템 U 인성 - Grid 시스템 U 인성 - 영용 리스트 U 인성 - MonsterWavePreset, Creator 제작 - Animation 버그 수정 - TacticSystem 버그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - SettingUI 개발 - Save& Load 개발 - Save& Load 개발 - Result UI 개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene 건의 데이터 공유 1. MapScene 과 BattleScene 건의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode): FieldCreator에서 참조 - List < MonsterWavePreset < (MapNode): BattleManager에서 참조		
환참자 건동취 안 건 개발단계 및 개발일정 공유, MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 - 개발단계 공유 1. MapScene - 노드를 통한 탭 시스템 완성 및 연결 - 상점 시스템 UI 완성 - 영웅 리스트 UI 완성 - 영웅 리스트 UI 완성 - 영웅 리스트 UI 완성 - MonsterWavePreset, Creator 제작 - Animation 버그 수정 - TacticSystem 버그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - SettingUI 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개별 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene - Pomptone (MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List (MonsterWavePreset > (MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위지 설정 2. BattleScene - MapScene - CharacterValue - > CharacterIacticUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue - > CharacterIacticUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue - > CharacterIacticUI에서 참조		
변환자 건동화 안 건 개발단계 및 개발일정 공유, MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 - 개발단계 공유 1. MapScene - 노드를 통한 앱 시스템 안성 및 연결 - 상점 시스템 UI 완성 - 영융 리스트 UI 완성 - 영융 리스트 UI 완성 - 영융 리스트 UI 완성 - Animation 비그 수정 - MonsterWavePreset, Creator 제작 - Animation 비그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - Seve& Load 개발 - Save& Load 개발 - Save& Load 개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - MapScene 과 BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 - List <monsterwavepreset>(MapNode) : BattleManager에서 참조 - List<monsterwavepreset>(MapNode) : BattleManager에서 참조 - CifdField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterIul에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUl에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUl에서 참조</monsterwavepreset></monsterwavepreset>	참석자	강문정 , 유민석, 최치원
- 개발단계 공유 1. MapScene - 노드를 통한 앱 시스템 안성 및 연결 - 상점 시스템 UI 완성 - 영경 리스트 UI 완성 - 영웅 리스트 UI 완성 2. BattleScene - EffectPoolManager를 통한 vfx 완성 - MonsterWavePreset, Creator 제작 - Animation 버그 수정 - TacticSystem 버그 수정 - TacticSystem 버그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - Save& Load 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene 의 데이터 공유 1. MapScene 과 BattleScene 은 Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List <monsterwavepreset> (MapNode) : BattleManager에서 참조 - Gridfrield : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterTacticUI에서 참조 - CharacterValue -> CharacterTacticUI에서 참조</monsterwavepreset>	불참자	
1. MapScene - 노드를 통한 맵 시스템 안성 및 연결 - 상점 시스템 UI 완성 - Grid 시스템 UI 완성 - 영웅 리스트 UI 완성 2. BattleScene - EffectPoolManager를 통한 vfx 완성 - MonsterWavePreset, Creator 제작 - Animation 버그 수정 - TacticSystem 비그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - SettingUI 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - Save& Load 개발 - MapScene 과 BattleScene 데이터 공유 1. MapScene 가 BattleScene - Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List < MonsterWavePreset > (MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조	안 건	개발단계 및 개발일정 공유, MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유
- 노드를 통한 맵 시스템 인 완성 - 상점 시스템 인 완성 - 영웅 리스트 인 완성 - 영웅 리스트 인 완성 - 영웅 리스트 인 완성 - MonsterWavePreset, Creator 제작 - Animation 버그 수정 - TacticSystem 버그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 - 개발일정 공유 - 개발일정 공유 - 1. MapScene - LoginScene 개발 - Setting인 개발 - Save& Load 개발 - Save& Load 개발 - Result 인 개발 - Result 인 개발 - Result 인 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat 인 개발 - MapScene 과 BattleScene - Environment Value(MapNode): FieldCreator에서 참조 - List <monsterwavepreset> (MapNode): BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 - SattleScene - CharacterValue -> CharacterUi에서 참조 - CharacterValue -> CharacterTacticUi에서 참조 - CharacterValue -> Character Ui에서 참조</monsterwavepreset>		- 개발단계 공유
- 상점 시스템 UI 완성 - Grid 시스템 UI 완성 - 영웅 리스트 UI 완성 2. BattleScene - EffectPoolManager를 통한 vfx 완성 - MonsterWavePreset, Creator 제작 - Animation 버그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - SettingUI 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조		1. MapScene
- Grid 시스템 UI 완성 - 영웅 리스트 UI 완성 2. BattleScene - EffectPoolManager를 통한 vfx 완성 - MonsterWavePreset, Creator 제작 - Animation 버그 수정 - TacticSystem 버그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - SettingUI 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode): FieldCreator에서 참조 - List <monsterwavepreset>(MapNode): BattleManager에서 참조 - GridField: BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterValue -> CharacterTacticUI에서 참조</monsterwavepreset>		- 노드를 통한 맵 시스템 완성 및 연결
- 영웅 리스트 UI 완성 2. BattleScene - EffectPoolManager를 통한 vfx 완성 - MonsterWavePreset, Creator 제작 - Animation 버그 수정 - TacticSystem 버그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - SettingUI 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - Save& Load 개발 - MapScene 과 BattleScene 건의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode): FieldCreator에서 참조 - List < MonsterWavePreset > (MapNode): BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조		- 상점 시스템 UI 완성
2. BattleScene - EffectPoolManager를 통한 vfx 완성 - MonsterWavePreset, Creator 제작 - Animation 버그 수정 - TacticSystem 버그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - SettingUl 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator, FieldManager개발 - Result Ul 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat Ul 개발 - MapScene 과 BattleScene 간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode): FieldCreator에서 참조 - GridField: BattleManager에서 참조, Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterTacticUl에서 참조 - CharacterValue -> CharacterTacticUl에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUl에서 참조		- Grid 시스템 UI 완성
### ### #############################		- 영웅 리스트 UI 완성
- MonsterWavePreset, Creator 제작 - Animation 버그 수정 - TacticSystem 버그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - SettingUI 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator, FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene건의 데이터 공유 1. MapScene 가 BattleScene - Environment Value(MapNode): FieldCreator에서 참조 - List <monsterwavepreset>(MapNode): BattleManager에서 참조 - GridField: BattleManager에서 참조 - GridField: BattleManager에서 참조 - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterValue -> CharacterTacticUI에서 참조</monsterwavepreset>		2. BattleScene
Animation 버그 수정 - TacticSystem 버그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - SettingUI 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene 과 BattleScene - Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List < MonsterWavePreset > (MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조		- EffectPoolManager를 통한 vfx 완성
- TacticSystem 버그 수정 - BattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - SettingUI 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List < MonsterWavePreset > (MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조		- MonsterWavePreset, Creator 제작
### SattleManager를 통한 WaveSystem 진행중 - 개발일정 공유 1. MapScene - LoginScene 개발 - SettingUl 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result Ul 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat Ul 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List < MonsterWavePreset > (MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUl에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUl에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUl에서 참조		
1. MapScene 1. MapScene 개발 - SettingUl 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result Ul 개발 - Save& Load 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat Ul 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode): FieldCreator에서 참조 - List <monsterwavepreset>(MapNode): BattleManager에서 참조 - GridField: BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUl에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUl에서 참조</monsterwavepreset>		- TacticSystem 버그 수정
1. MapScene - LoginScene 개발 - SettingUI 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List < MonsterWavePreset > (MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조		
회의내용 - LoginScene 개발 - SettingUl 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result Ul 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat Ul 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode): FieldCreator에서 참조 - List <monsterwavepreset>(MapNode): BattleManager에서 참조 - GridField: BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUl에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUl에서 참조 - Tib 데이터공유 및 개발일정 확립</monsterwavepreset>		- 개발일정 공유
회의내용 - SettingUI 개발 - Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List <monsterwavepreset>(MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조 - Tible 데이터공유 및 개발일정 확립</monsterwavepreset>		
- Save& Load 개발 2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List < MonsterWavePreset > (MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조		_
2. BattleScene - FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List < MonsterWavePreset > (MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조	회의내용	
- FieldCreator , FieldManager개발 - Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List <monsterwavepreset>(MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조</monsterwavepreset>		
- Result UI 개발 - Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 - MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode): FieldCreator에서 참조 - List <monsterwavepreset>(MapNode): BattleManager에서 참조 - GridField: BattleManager에서 참조, Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조</monsterwavepreset>		
- Save& Load 개발 - CharacterStat UI 개발 -MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode): FieldCreator에서 참조 - List < MonsterWavePreset > (MapNode): BattleManager에서 참조 - GridField: BattleManager에서 참조, Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조		-
- CharacterStat UI 개발 -MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode): FieldCreator에서 참조 - List <monsterwavepreset>(MapNode): BattleManager에서 참조 - GridField: BattleManager에서 참조, Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조</monsterwavepreset>		
-MapScene 과 BattleScene간의 데이터 공유 1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode): FieldCreator에서 참조 - List <monsterwavepreset>(MapNode): BattleManager에서 참조 - GridField: BattleManager에서 참조, Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조 개발 데이터공유 및 개발일정 확립</monsterwavepreset>		
1. MapScene -> BattleScene - Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List < MonsterWavePreset > (MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조 개발 데이터공유 및 개발일정 확립		
- Environment Value(MapNode) : FieldCreator에서 참조 - List <monsterwavepreset>(MapNode) : BattleManager에서 참조 - GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조 - 개발 데이터공유 및 개발일정 확립</monsterwavepreset>		
- List < Monster Wave Preset > (Map Node) : Battle Manager에서 참조 - Grid Field : Battle Manager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. Battle Scene -> Map Scene - Character Value -> Character UI에서 참조 - Character Tactic System Value -> Character Tactic UI에서 참조 개발 데이터공유 및 개발일정 확립		
- GridField : BattleManager에서 참조 , Hero 초기 위치 설정 2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조 개발 데이터공유 및 개발일정 확립		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
2. BattleScene -> MapScene - CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조 개발 데이터공유 및 개발일정 확립		
- CharacterValue -> CharacterUI에서 참조 - CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조 개발 데이터공유 및 개발일정 확립		-
- CharacterTacticSystemValue -> CharacterTacticUI에서 참조 개발 데이터공유 및 개발일정 확립		
개발 데이터공유 및 개발일정 확립		· · -
		Character factically sterrivatate / Character factically 1947 1942
	결과물	

