분석 문제: 분석한 내용을 직접 작성하고, 강의의 코드를 다시 한번 작성하며 복습해봅시다.

1. Interaction 기능의 구조와 핵심 로직을 분석해보세요.
   * 기본적으로 화면 중앙부에서 사용하는 Raycast에 관한 객체입니다.
   * 화면 중앙에서 Raycast를 발사하여 적중한 객체에게서 정보를 받아와서 이를 화면 하단부의 텍스트 UI에 반영하는 구성입니다.
   * 현재 정보가 표시 중인 아이템이 있다면 상호작용 버튼을 이용하여 해당 아이템의 상호작용 시 반응 함수를 호출하고 상술한 텍스트 UI를 표시 해제하도록 구성되어 있습니다.
2. Inventory 기능의 구조와 핵심 로직을 분석해보세요.
   * 개별 아이템들을 저장하는 slot들을 구성한 뒤, 아이템이 습득된다면 slot에 적재하는 방식입니다.
     + 이 때, 아이템이 중첩 가능한 종류라면 슬롯 당 최대치까지 겹쳐서 습득이 가능합니다. 이 경우, 수량을 나타내는 변수가 같이 변화합니다.
     + 남아있는 slot이 없다면 현재 습득 중인 아이템이 자동으로 버려집니다.
   * 동시에 아이템을 사용하면 해당 아이템의 사용 시 효과가 작동되도록 되어 있습니다.
   * 아이템의 탈착이 가능합니다. 아이템의 효과는 아이템의 스크립트에서 규정되어 있습니다.
   * 아이템을 버릴 수 있습니다. 버릴 경우, 해당 아이템의 프리팹이 지정된 위치에서 Instantiate 되어 떨어집니다.