Controller

BoardController : 기본 보드, 블록 그룹, 벽 생성

+API : 블럭의 파괴 가능 함수

Model : BoardController의 Model 파트 분리

View : BoardController의 View 파트 분리

Data\_Script 클래스, Enum 선언 분류 폴더

BlockBaseData : 클래스의 루트 x, y좌표를 가짐

BoardBlockData : 보드 바닥이 가지는 데이터를 가짐

BoardSO : BoardBlockData를 가지는 list 선언

StageData : ScriptableObject의 변수 값 저장

PlayingBlockData : 유저가 움직이는 젤리 벽의 데이터를 가짐

WallData : 젤리 벽의 움직임을 막거나 출구 역할을 하는 벽의 데이터를 가짐

Gimmick : 추후 추가 될 기믹의 코드들을 모아놓음

Handler BlockDragHandler와 관련한 파일을 모아놓음

BlockDragHandler : 블록 클릭, 중앙 좌표 추출, 파괴, 특정 위치로 이동 기능

\_event : 물리적인 이동이 아닌 데이터를 얻어오거나 도출하는 코드 분류

Handler\_Model : Handler의 Model 파트 분류

Handler\_View : Handler의 View 파트 분류

Object 오브젝트 하나가 가지는 데이터를 가짐

BlockObject : 유저가 움직이는 젤리 벽 하나가 가지는 속성 좌표나 레이캐스트로 충돌 감지

BoardBlockObject : BlockObject의 조건이 맞으면 블록을 제거

WallObject : 벽 위의 화살표 표시하는 함수를 가짐

QuadMaskController : Quad를 생성하고 색깔을 관리함

StageEditor : Unity UI Toolkit를 이용한 StageEditor 구현 벽 생성, 바닥 생성, 젤리 벽 생성 초기화등 커스텀 및 JSON import, export

StageEditor\_Model : StageEditor의 Model 분리

StageEditor\_View : StageEditor의 View 분리

Utill 렌더링 관련 코드

ClippingRendererFeature : 비어잇음

CubeParticleSpawner : 파티클 생성 코드

MeshCombiner : 메시 결합

ObjectPropertiesEnum : enum선언