Scripts/

├── Battlefield/

│ ├── AreaManager.cs

│ ├── Area.cs

│ └── AreaType.cs

├── Commands/

│ ├── UnitCommand.cs

│ ├── CommandType.cs

│ └── CommandUI.cs

├── Game/

│ ├── GameManager.cs

│ └── CommandExecutor.cs

├── Units/

│ ├── Unit.cs

│ ├── UnitType.cs

│ ├── UnitManager.cs

│ └── UnitAnimator.cs

├── UI/

│ ├── MoraleDisplay.cs

│ ├── TurnUIController.cs

│ └── BattleLogUI.cs

└── Utils/

├── GridUtils.cs

└── ObjectPooler.cs

**📁 Scripts/**

**├── Game/ *(게임 흐름 및 핵심 관리자)***

* GameManager.cs  
  → 게임 상태, 턴 진행, 전령 관리 등 전반 관리
* CommandExecutor.cs  
  → 돌격/후퇴/방어/지원 등의 명령 실행

**├── Battlefield/ *(맵 및 영역 관련)***

* AreaManager.cs  
  → 전체 전장 초기화 및 관리 (맵 생성)
* Area.cs  
  → 하나의 타일, 유닛 존재 여부, 좌표, AreaType
* AreaType.cs  
  → enum AreaType { FriendlyFinal, FriendlyRear, ... }

**├── Units/ *(유닛 및 관련 시스템)***

* Unit.cs  
  → 유닛 공통 로직 (공격력, 사기, 명령 처리 등)
* UnitType.cs  
  → enum UnitType { Infantry, Cavalry, Archer }
* UnitManager.cs  
  → 유닛 생성, 제거, 상태 관리 (예: 배치 등)
* UnitAnimator.cs *(선택)*  
  → 유닛 애니메이션 처리

**├── Commands/ *(명령 시스템)***

* UnitCommand.cs  
  → 돌격, 후퇴 등 명령 정보 (전령 소모 포함)
* CommandType.cs  
  → enum CommandType { Charge, Retreat, Defend, Support }
* CommandUI.cs  
  → 유닛 선택 시 명령 버튼을 보여주는 UI 제어

**├── UI/**

* MoraleDisplay.cs  
  → 유닛 또는 전체 사기 수치 표시
* TurnUIController.cs  
  → 턴 수/전령/명령 UI 제어
* BattleLogUI.cs *(선택)*  
  → 전투 로그 출력

**├── Utils/ *(보조 기능)***

* GridUtils.cs *(선택)*  
  → 좌표 변환, 범위 계산 등 유틸리티
* ObjectPooler.cs *(선택)*  
  → 유닛 프리팹이나 이펙트 재사용 관리

| **스크립트명** | **역할 (Responsibility)** | **연결 요소** |
| --- | --- | --- |
| Area.cs | 개별 칸 정보를 보유: 좌표, 타입, 유닛 존재 여부 등 | Unit, AreaManager, MovementController |
| AreaManager.cs | 전장 초기화 및 2D 배열 관리 | Area, BattleManager |
| AreaClickHandler.cs | 클릭 이벤트 감지 후 현재 상태에 따라 행동 위임 | BattleManager, MovementController, ActionHandler |
| AreaType.cs | 칸 분류 열거형 (후방, 전방 등) | Area, MovementController, IsMoveAllowed() |
| GridHelper.cs | 칸 탐색, 범위 계산 등 유틸 | MovementController, CombatManager, CommandExecutor |
| 스크립트명 | 역할 | 연결 요소 |
| Unit.cs | 유닛의 기본 스탯, 위치, 특수 능력 및 행동 수행 | Area, BattleManager, UnitSelector, CombatManager |
| UnitManager.cs | 전체 유닛을 관리하고, 리스트 및 조회 기능 제공 | GameManager, TurnManager |
| UnitSelector.cs | 유닛 선택 및 취소 처리 | BattleManager, ActionHandler, UI |
| StatusEffect.cs | 상태 효과 추상 클래스 + 구체 효과 구현 (예: 장전, 방어막 등) | Unit, TurnManager, CombatManager |
| UnitType.cs | 유닛 종류 정의 (보병, 기병, 궁병 등) | Unit, CombatManager, CommandExecutor |
| UnitAnimator.cs | 유닛 애니메이션 실행 제어 | Unit |
| 스크립트명 | 역할 | 연결 요소 |
| BattleManager.cs | 현재 전투 상태(State) 및 상태 전이 관리 | TurnManager, UnitSelector, MovementController, CombatManager |
| TurnManager.cs | 턴 관리 (시작, 종료, 턴 수 증가) | BattleManager, UnitManager |
| MovementController.cs | 유닛의 이동 허용 여부 확인 및 이동 처리 | Area, AreaManager, UnitSelector |
| CombatManager.cs | 실제 전투 로직 처리 (공격, 피해, 전투 종료 등) | Unit, StatusEffect, BattleManager |
| ActionCost.cs | 행동별 전령 소모량 관리 및 차감 | BattleManager, ResourceManager (추가 예정) |
| 스크립트명 | 역할 | 연결 요소 |
| CommandType.cs | 행동 종류 정의 (돌격, 후퇴, 지원 등) | CommandExecutor, UI |
| CommandUI.cs | UI 버튼 입력 → 커맨드로 변환 처리 | BattleManager, CommandExecutor |
| ActionHandler.cs | 선택된 행동을 해당 컨트롤러에 위임 (이동/공격/지원 등) | MovementController, CombatManager |
| CommandExecutor.cs | 행동 실행 흐름 제어 및 후속 처리 | ActionHandler, BattleManager, ActionCost |
| ResourceManager.cs | 전령(자원) 관리: 소모, 회복, UI 반영 | CommandExecutor, TurnManager |
| 스크립트명 | 역할 | 연결 요소 |
| GameManager.cs | 전체 게임 초기화, 상태 유지, 로비~전투 전환 등 | BattleManager, UnitManager, UI, MapManager |
| GameInitializer.cs | 씬 로딩/데이터 초기화 등 단발성 실행 | GameManager, AreaManager, UnitManager |
| 스크립트명 | 역할 | 연결 요소 |
| MoraleDisplay.cs | 유닛 사기 수치 실시간 표시 | Unit, UnitManager |
| TurnUI.cs | 턴 시작/종료, 전령 수량 등 UI 표시 | TurnManager, ResourceManager |
| ActionPanel.cs | 행동 버튼 UI 및 입력 감지 | CommandUI, CommandExecutor |
| BattleLogUI.cs | 전투 로그 출력 (피해, 효과, 사망 등) | CombatManager, UnitManager |
| 스크립트명 | 역할 | 연결 요소 |
| ObjectPooler.cs | 유닛/이펙트 등의 반복 오브젝트 풀링 | UnitManager, CombatManager |
| ExtensionMethods.cs | 유닛 필터링, 범위 탐색 등 확장 메서드 | 전체 |
| DebugHelper.cs | 디버깅 편의 출력 기능 | 전체 |