**TODO LIST  
🥇 1순위 (코어 루프 완성)**

* ~~✅ Unit 스탯 기획~~ *~~(이미 포함됨)~~*
* ~~✅ UI 만들기~~ *~~(행동 선택/유닛 선택/턴 종료 등 기본 UI)~~*
* ~~✅ 적 AI 턴 처리 (자동 행동)~~
* ✅스폰 시스템 만들기
* ✅ 전투 연출 최소화 (공격 애니메이션, 지원 시 이펙트, 사망 시 효과 등)
* ✅ 상태이상 시각화 (버프/디버프 상태 UI 혹은 색 변화)

**🥈 2순위 (메타 루프 뼈대)**

* ✅ 전체 노드 맵 및 이벤트 시스템 *(기획 포함됨)*
* ✅ 로비/메타 맵 구조 및 저장 시스템
* ✅ 유닛 획득/보상 처리 로직 (전투 후 분기 포함)
* ✅ 전투 결과 정리 화면 및 보상 UI

**🥉 3순위 (심화 콘텐츠 확장)**

* ✅ 유물 및 지휘관 효과 구현 *(기획 포함됨)*
* ✅ 패잔병 처리 시스템 (지휘관 능력 기반으로만 한정)

**🥄 4순위 (비주얼/연출/완성도)**

* ✅ 아트 작업 (모델링 포함) *(기획 포함됨)*
* ✅ 사운드 및 BGM 기본 삽입
* ✅ 이펙트, 전투 카메라 흔들림 등 몰입도 향상 요소

**✅ 만들어야 할 UI**

**1. 유닛 상태 UI (선택 시 표기)**

* 선택된 유닛의 정보 표시: 이름 / 사기 / 공격력 / 방어력 / 사거리
* 적용된 상태이상/버프 목록 (아이콘 또는 텍스트 나열)
* 위치: 화면 왼쪽 상단 혹은 유닛 클릭 시 하단 팝업

**2. 행동 로그 또는 실험 디버그 UI (선택사항)**

* 각 유닛의 행동/전투 결과 로그
* 유닛 선택 → 이동 or 공격 시 어떤 효과가 발생했는지 실시간 로그 표시

**✅ 만들어야 할 예시 오브젝트**

**1. 전장 그리드 (3x5)**

* 부모 오브젝트: AreaParent 이름으로 빈 GameObject 생성
* 자식: Area 프리팹을 3x5로 배치 (좌표 areaIndexX, areaIndexY 부여)
* 각 Area에 Area.cs 컴포넌트 필요 + 콜라이더 포함 (박스 콜라이더 OK)

**2. 테스트용 유닛 프리팹 (2~4종)**

* 예시:
  + 민병 (보병)
  + 사수 (원거리, 지원만 가능)
  + 기병 (근거리 + 지원 가능)
  + 적 궁수 (적 유닛)
* 프리팹 구성:
  + Unit.cs 또는 파생 클래스
  + 기본 스탯, 이름, 트레잇 적용
  + 콜라이더 포함
  + Start() 혹은 수동 배치 후 UnitManager.Instance.RegisterUnit(this) 자동 등록 확인

**✅ 배치 예시**

* 전장 중앙(Frontline)에 적 1기, 아군 후방에 사수 1기, 민병 1기 배치
* 전투 유발 → 지원 동작 → 상태이상 발생 여부 확인

**⚠️ 주의할 점**

* **클릭 인식**: Unit 및 Area에 **Collider 필수**
* **Raycast가 UI를 뚫지 않도록** UI 요소들은 Canvas 레이어를 별도 처리하거나 EventSystem 감지 이용 (ClickManager 참고)
* **전투 조건**: AreaCondition == InCombat 이면 전투 발생 → 유닛 2기 이상 같은 Area에 배치 필요

**✅ 옵션: 디버그 버튼 (Editor 전용)**

* 전투 상태 진입 버튼 (SetState(Combat))
* 현재 턴 유닛 선택 → 상태 강제 변경
* 전령 수 강제 세팅 (currentCommandPoints = 99)