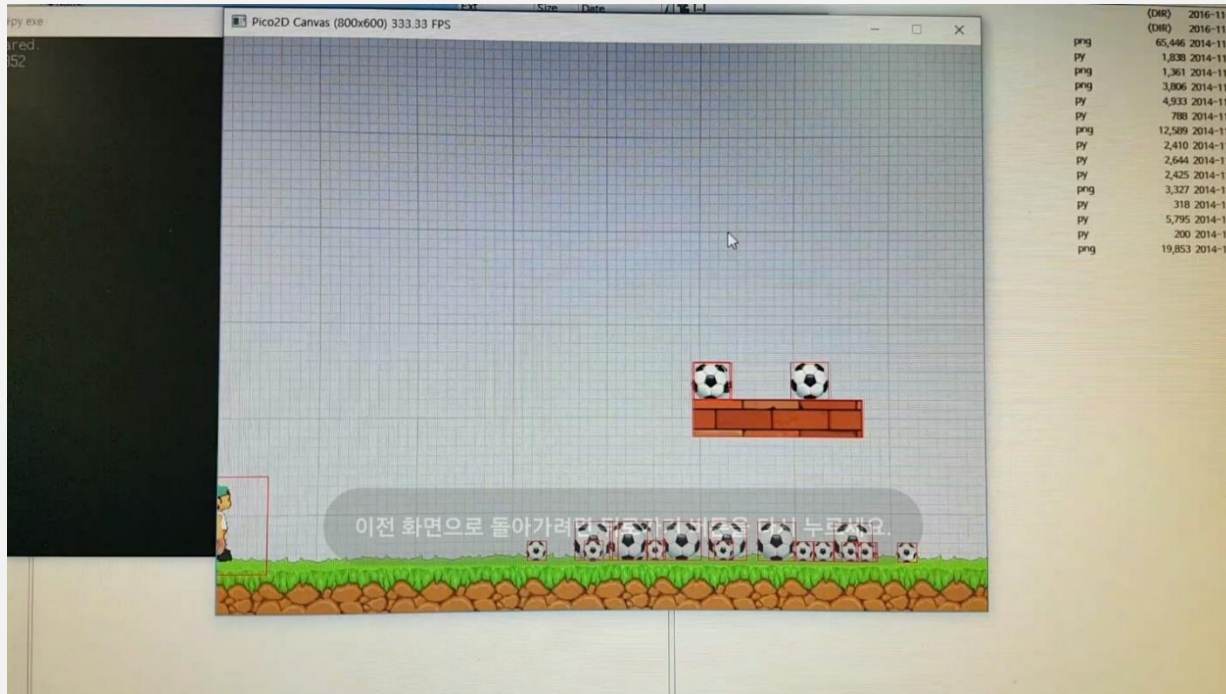


# Drill #11. 움직이는 발판 구현

공통규칙: 커밋로그에 "학번 이름  
드릴번호 커밋횟수" 반드시 기록

- 공이 발판에 떨어지면, 발판에 따라 움직임. (1점) - 동영상 참고.
- 캐릭터 점프 및 낙하 구현 - 스페이스키 (1점)
- 캐릭터가 발판에 올라오면, 발판에 따라 움직임. (1점)
  - 캐릭터는 발판 위에서도 좌우 움직임이 가능..
  - 발판 위에서 좌우 이동하다가, 발판의 양끝에 오면 바닥으로 떨어짐.



<https://www.youtube.com/watch?v=qpxnhmJ31ao&feature=youtu.be>