

Drill #10. 새의 비행 애니메이션 구현

공통규칙: 커밋로그에 "학번 이름
드릴번호 커밋횟수" 반드시 기록

□ 새의 정확한 비행 애니메이션 구현

- 새가 좌우로 반복적으로 비행.
- 새의 크기와 속도를 정하고, 이를 실제 계산에 반영.
- 본인이 결정한 새의 크기와 속도를 단톡방에 공지해야 함.

