3D2 과제 시행착오

211104

* 총알을 벡터에 넣어서 생성했는데, 인덱스 접근을 잘못했다.
* m\_iAlliveNum[eIndex] 변수를 두어, 생성되면 ++하고, 삭제되면 --하였는데, 그럼 삭제되면 이미 생성된 객체의 인덱스와 같아지고, 새로운 객체 생성시 이미 사용된 객체가 새로 생성되어 버린다. 20 -> 19 -> 19번째객체 다시 생성. 삭제된 만큼 인덱스는 맴돈다.
* 해결: 인덱스가 최대개수가 되면, 다시 0으로 바꾼다. -> 100개째라면 0번째는 이미 사용이 끝난 상태일거니까.