1. 플레이어 + 몬스터 + Player HP + 탄막 합치기
   1. 플레이어
   2. 몬스터 AI
      1. 몬스터 랜덤으로 스폰(스폰지역 반경 5f 거리에서 생성)
      2. 몬스터가 랜덤으로 지역을 이동
   3. Player HP : Slider와 Image로 HP 관리
      1. UI로 설정한 거라 위치가 고정되어 있어 일정 범위 이상 가면 (카메라 시점) HP UI가 플레이어 상단에 따라오는 것이 아니라 그 위치에 그대로 고정
      2. 기존 파일에 몬스터가 없어서 충돌체크 확인 불가 -> 임시로 InvokeRepeating으로 줄어들게 만듦 -> 0 이하로 떨어졌을 때 관리 해줘야 함
      3. HP Bar와 MP Bar를 우측에 놓고 게이지가 위에서 아래로 떨어지게 하자
   4. 탄막 : raycast가 적용되어 있지 않아 합치지 않음
2. 이후에 해야할 것들
   1. 플레이어
   2. 몬스터 AI
   3. Player HP
      1. 충돌체크 시 HP가 줄어들고 무적상태 (HP가 줄어들지 않음)
      2. 무적 상태는 기존에 만들었던 void OnCollisionEnter 함수와 IEnumerator UnBeatTime 함수 적용 및 추가할 예정 (HP만 안 줄어들면 되니까 기존에 했던 깜박임은 안 넣는 걸로)
      3. HP/MP Bar 게이지가 위에서 아래로 떨어지게
   4. 탄막 : raycast 적용
3. **기획**
   1. 기획 작업 이후, 해야할 것과 빼야할 것 정리해서 쳐내는 작업 해야 함
   2. 구체적인 task 확정(list up)
      1. 플레이어 아이템 및 스킬 확정
         1. 스킬
            1. 범위형?
      2. 플레이어 사망 시 이벤트 핸들링 어떻게 할건지
         1. 리스폰?
         2. 온라인/오프라인 고려
      3. 보스전 : 성이 무너지기 전 상태 -> 하얗게 처리 -> 무너지고 보스 등장?
         1. 보스 패턴
      4. 컨셉(동양풍 판타지)에 대해 다시 논의
      5. 상점
         1. 골드 획득 경로
         2. 구입/판매 둘 다 구현?
      6. 게임 입장 방법 확정
         1. 화면 구성 확인(로비, 내 정보 등)
      7. 플레이 환경
         1. 맵 크기
         2. 몬스터 수
         3. 아이템??(로그라이크??)
      8. UI
         1. 상점
            1. 코인, 아이템, 구매 버튼 위치
            2. 무기/방어구/포션 분류?
         2. 인벤토리
            1. 드래그? 아니면 다른 방식?
            2. 무기/방어구/포션 분류?
         3. 대기화면
         4. 게임화면
            1. 싱글인 경우
            2. 멀티인 경우
            3. 두 케이스 모두

우측 상단에 설정 버튼

우측 HP

좌측 하단에 Joystick, 우측 하단에 기본 공격, 스킬, 아이템

* + - 1. 설정
         1. 효과음, 배경음 ON/OFF
         2. 게임종료 하면 로비 화면으로 → 패널티 부여
         3. 설정창 닫기