1. 원소 (원소 백과사전, self.on/off = True/False)

* attribution(속성)

1. 인벤토리 (원소 백과사전이 있는 1칸 x 9개)

* elt\_list\_add(원소추가, on/off)

입력 : 백과사전, 원소 index

기능 : on/off = True

* elt\_list\_remove(원소삭제, on/off)

입력 : 백과사전, 원소 index

기능 : on/off = False

* 함수 elt\_select

입력 : 인벤토리 칸

출력 : elt index

1. 팩토리 (self, 원소 백과사전이 있는 1칸 x 3개)

* elt\_compound(원소합성)

입력 : 백과사전, 원소 index

기능 : on/off = True/False

* 함수 elt\_select

입력 : 팩토리 칸

출력 : elt index

1. 골드 (self, 보유 골드) Global – player\_hp = 100
2. 몹 (self, 티어, index)

* mob\_rect

입력 : 이미지

기능 : 몹 사각형화

* move

입력 : x

기능 : 몹 좌표값 변환

* die

입력 : x

기능 : alive = False

Gold += self.reward

* attack

입력 : x

기능 : player hp -= self.damage

Alive = False

1. 라운드 (self, Global – game\_round = 1

* Self.mob\_master = []
* Round\_clear

입력 : x

기능 : start\_button 활성화

mob\_start(self)

입력 : x

기능 : 몹 시간차 생성

1. 상점 (self, round)

Self.shelf = [] (원소백과사전1개 x 3칸)

* Reroll(리롤)

입력 : x

기능 : 원소 랜덤 배열

gold -= price

* Buy(원소구매)

입력 : x

기능 : elt\_list\_add 실행

gold -= price

* Sell(원소판매)

입력 : x

기능 : elt\_list\_remove 실행

gold += sell\_price

1. 타워

targeting(self, round.mob\_master,

1. 메인

* Is\_game\_over(self)

ETD 게임 구상

1. 라운드 진행마다 상점에서 생성되는 원소 업그레이드
2. 1Lv + 1Lv = 2Lv (같은원소 - 레벨업)

2Lv + 2Lv + 2Lv = 3Lv (같은원소 - 레벨업)

1Lv + 1Lv = 1Lv (다른원소 - 조합)

1Lv끼리만 조합 가능

1. 되판매가격 : 구매가격에서 50% 가격 (1Lv 기본원소 2원)
2. 상점 원소 생성 : 초기에는 3원소, 리롤(3원)시 랜덤 생성
3. 1 ~ 5라운드(1웨이브당 n초, 정비시간 n초)

1라운드 1티어 10\*5 + 1(보스)

2라운드 2티어 10\*6 + 1(보스)

몹은 이속, 체력, 방어력, 공격력, 골드

1. 몹이 다 죽으면(or 라운드 시간이 다 지나면) 라운드 종료 -> 다음 라운드 시작버튼 클릭 -> 다음 라운드 시작
2. 인벤토리 클래스 내에 팩토리 생성 -> 1X3칸 조건부가 맞지 않으면 아무일도 일어나지 않고 수동으로 인벤토리에 다시 놓기
3. 팩토리에서 조합은 약간의 시간 소요
4. 타워 5개 개수 고정, 길 따라 랜덤 배치
5. 원소 탈부착 가능 (인벤토리로만)
6. 몹 공격 투사체 없음 -> 몹 머리위에 원소 띄우기

Rebase and merge (삭제하고 그래도 commit)

Squash and merge (한 파일로)(강추)

Branch merge 하고 삭제하기 바람