

레벨 기획서

# Colorful Travel

3D Adventure Game

인하대학교 프로그래밍 과정

임경태

## 1. 톨 설계

	B	C	D	F	G	H	I	J
1	#ColorID	ColorName	ColorRGB	Mass	Drag	Elasticity		
2	1	GRAY	127, 127, 127	10	0.995	0.9		
3	2	BLACK	0, 0, 0	100	0.995	0.9		
4	3	WHITE	255, 255, 255	1	0.995	0.9		
5	4	YELLOW	255, 255, 0	10	0.999	0.9		
6	5	GREEN	0, 255, 0	10	0.995	2		
7	6	RED	255, 0, 0	10	0.995	0.9		
8	7	BLUE	0, 0, 255	10	0.995	0.9		
9		#N/A	#N/A	#N/A	#N/A	#N/A		
10		#N/A	#N/A	#N/A	#N/A	#N/A		
11		#N/A	#N/A	#N/A	#N/A	#N/A		
12		#N/A	#N/A	#N/A	#N/A	#N/A		
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								

값 수정

Object ×

**Color**

**Mass**

**Drag**

**Elasticity**

\* VBA로 톨을 제작해 엑셀 시트 내에서 값을 바로 수정가능하도록 설계

	B	C	D	F	G	H	I	J
1	#ColorID	ColorName	ColorRGB	Mass	Drag	Elasticity		
2	1	GRAY	127, 127, 127	10	0.995	0.9		
3	2	BLACK	0, 0, 0	100	0.995	0.9		
4	3	WHITE	255, 255, 255	1	0.995	0.9		
5	4	YELLOW	255, 255, 0	10	0.999	0.9		
6	5	GREEN	0, 255, 0	10	0.995	2		
7	6	RED	255, 0, 0	10	0.995	0.9		
8	7	BLUE	0, 0, 255	10	0.995	0.9		
9		#N/A	#N/A	#N/A	#N/A	#N/A		
10		#N/A	#N/A	#N/A	#N/A	#N/A		
11		#N/A	#N/A	#N/A	#N/A	#N/A		
12		#N/A	#N/A	#N/A	#N/A	#N/A		
13								
14								
15								
16								
17								
18								
19								
20								
21								
22								
23								
24								

값 수정

Object ×

**Color**

**Mass**

**Drag**

**Elasticity**

## A. 레이아웃

[Object Tool] 항목별 설명

[Object Tool] UI	① 색 콤보박스	⑤ Elasticity 텍스트박스	
	② 색 RGB 텍스트박스	⑥ Apply 버튼	
	③ Mass 텍스트박스	⑦ Save 버튼	
	④ Drag 텍스트박스	⑧ Reset 버튼	
번호	항목	규칙	
1	색 콤보박스	클릭시 콤보박스가 열리며 현재 저장되어 있는 색을 선택할 수 있다.	
2	색 RGB 텍스트박스	색 콤보박스에서 선택한 색의 Color RGB 값을 출력한다.	
3	Mass 텍스트박스	색 콤보박스에서 선택한 색의 Mass 값을 출력한다.	
4	Drag 텍스트박스	색 콤보박스에서 선택한 색의 Drag 값을 출력한다.	
5	Elasticity 텍스트박스	색 콤보박스에서 선택한 색의 Elasticity 값을 출력한다.	
6	Apply 버튼	현재 텍스트 박스의 값들로 해당 색의 ColorRGB, Mass, Drag, Elasticity 값을 적용한다.	
7	Save 버튼	현재 텍스트 박스의 값들로 해당 색의 ColorRGB, Mass, Drag, Elasticity 값을 저장한다.	
8	Reset 버튼	마지막으로 저장된 해당 색의 ColorRGB, Mass, Drag, Elasticity 값으로 되돌린다.	

## 2. 테스트

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	#ObjectID	ColorName	Scale.x	Scale.y	Scale.z	Rotation.x	Rotation.y	Rotation.z	Translation.x	Translation.y	Translation.z		
2	1	RED	1	1	1	0	0	0	0	0	0		
3	2	BLUE	1	1	1	0	0	0	1	1	1		
4	3	RED	0.5	0.5	0.5	90	0	0	2	0	0		
5	4	BLUE	2	2	2	90	0	0	-2	2	-2		
6	5	BLUE	2	2	2	0	0	90	3	3	3		
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													

Stage8 - 빨갛고 파란 세계

Color

Scale

Rotation

Translation

Apply

Save

Reset

\* VBA로 톨을 제작해 엑셀 시트 내에서 값을 바로 수정가능하도록 설계

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	#ObjectID	ColorName	Scale.x	Scale.y	Scale.z	Rotation.x	Rotation.y	Rotation.z	Translation.x	Translation.y	Translation.z		
2	1	RED	1	1	1	0	0	0	0	0	0		
3	2	BLUE	1	1	1	0	0	0	1	1	1		
4	3	RED	0.5	0.5	0.5	90	0	0	2	0	0		
5	4	BLUE	2	2	2	90	0	0	-2	2	-2		
6	5	BLUE	2	2	2	0	0	90	3	3	3		
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													

Stage8 - 빨갛고 파란 세계

4

Color

BLUE

Scale

2 2 2

Rotation

90 0 0

Translation

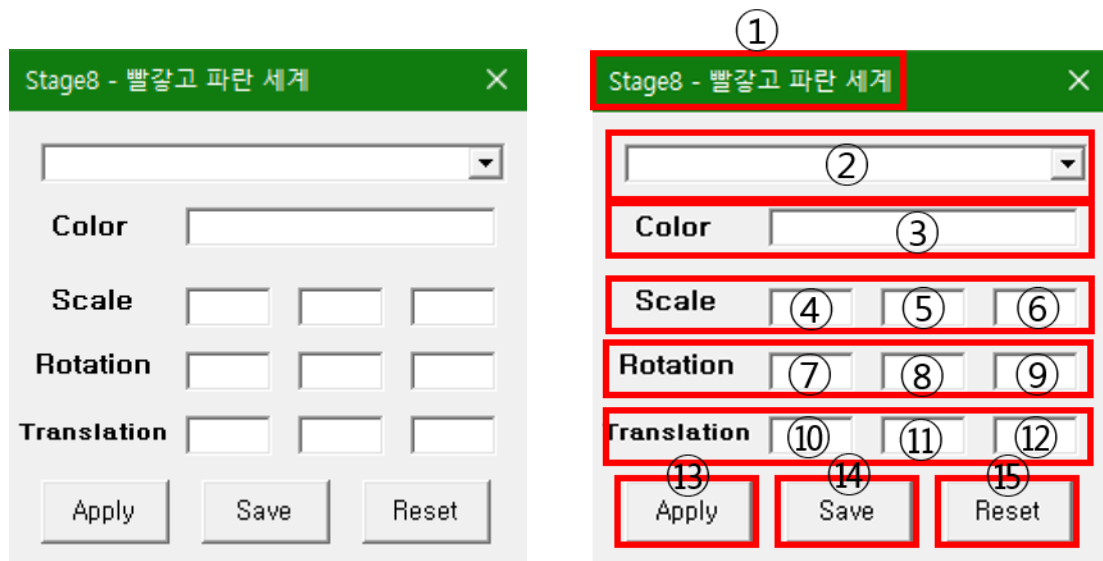
-2 2 -2

Apply

Save

Reset

## A. 레이아웃



[Test Tool] 항목별 설명			
[Test Tool] UI	① 스테이지이름 텍스트	⑥ Scale.z 텍스트박스	⑪ Translation.y 텍스트박스
	② 오브젝트 콤보박스	⑦ Rotation.x 텍스트박스	⑫ Translation.z 텍스트박스
	③ 색 텍스트박스	⑧ Rotation.y 텍스트박스	⑬ Apply 버튼
	④ Scale.x 텍스트박스	⑨ Rotation.z 텍스트박스	⑭ Save 버튼
	⑤ Scale.y 텍스트박스	⑩ Translation.x 텍스트박스	⑮ Reset 버튼
번호	항목	규칙	
1	스테이지이름 텍스트	현재 스테이지의 번호와 이름을 출력한다.	
2	오브젝트 콤보박스	클릭시 콤보박스가 열리며 현재 스테이지의 오브젝트를 선택할 수 있다.	
3	색 텍스트박스	오브젝트 콤보박스에서 선택한 오브젝트의 색을 출력한다.	
4~6	Scale 텍스트박스	오브젝트 콤보박스에서 선택한 오브젝트의 Scale 값들을 출력한다.	
7~9	Rotation 텍스트박스	오브젝트 콤보박스에서 선택한 오브젝트의 Rotation 값들을 출력한다.	
10~12	Translation 텍스트박스	오브젝트 콤보박스에서 선택한 오브젝트의 Translation 값들을 출력한다.	
13	Apply 버튼	현재 텍스트 박스의 값들로 해당 오브젝트의 색, Scale, Rotation, Translation 값들을 적용한다.	
14	Save 버튼	현재 텍스트 박스의 값들로 해당 오브젝트의 색, Scale, Rotation, Translation 값들을 저장한다.	
15	Reset 버튼	마지막으로 저장된 해당 오브젝트의 색, Scale, Rotation, Translation 값들로 되돌린다.	

