오브젝트.

오브젝트의 종류는 타일, 타워.

문제를 풀었을 경우 생성되며, 이동, 교환, 합성, 삭제가 가능.

1. 타일

기하 문제를 풀었을 경우 생성.

레벨, 타입(=필요하지 않아 0으로 세팅)

타일이 위치할 수 있는 곳은 타일셋과 맵 노드의 특정 경우(자세한 것은 시스템기획서\_맵 참조)

1. 타워

산술 문제를 풀었을 경우 생성.

레벨, 타입

타워가 위치할 수 있는 곳은 타워셋과 맵 노드의 특정 경우(자세한 것은 시스템기획서\_맵 참조)

마우스 입력으로 오브젝트를 제어함.

눌렀을 때.

해당 오브젝트의 중심 좌표 저장.

이동할 때.

드래그를 통해 이동시키고, 원래 오브젝트가 위치한 중심 좌표에 반투명한 오브젝트를 보여줌.

이동할 때 맵 노드의 설치 가능한 곳까지 이동하면 연두색 색이 덮힌 오브젝트를 보여줌.

설치 불가능한 곳까지 이동하면 빨간색 색이 덮힌 오브젝트를 보여줌.

뗐을 때.

위의 위치할 수 있는 세 가지 경우가 아니면(타일셋, 타워셋, 맵의 각 노드) 눌렀을 때 저장해둔 중심 좌표로 되돌아감.

그 외의 위치할 수 없음 판정이 나오면 마찬가지로 저장해둔 중심 좌표로 되돌아감.

타일의 경우 잠금 상태의 타일셋, 타워셋에 위치할 수 없음.

타워의 경우 잠금 상태의 타워셋, 타일셋에 위치할 수 없음.

맵의 경우 맵 노드의 규칙들로 가능/불가능 여부를 판단(시스템기획서\_맵 참조)

MOVE, SWAP, MERGE, DELETE

MOVE.

같은 종류의 오픈된 오브젝트 셋으로 이동.

위치할 수 있는 맵의 각 노드로 이동.

맵의 각 노드에서 위치할 수 있는 맵의 각 노드로 이동.

원래 있던 객체 erase. 정보 이동.

SWAP.

각 오브젝트의 정보를 교환.

MERGE.

두 오브젝트를 지우고, 레벨이 하나 증가한 오브젝트 생성.

DELETE.

마우스 오른쪽 버튼.