**1. 시작 화면 (StartScene)**

- 스플래시(Splash) 화면

- 서버에서 패치 리스트를 가져와 업데이트를 해야하는 지 확인하고, 업데이트를 해야한다면 서버에서 필요한 파일들을 다운로드해서 컨텐츠 업데이트.

**2. 메인 화면 (MainMenuScene)**

- 메인메뉴 화면

- 3개의 버튼이 존재

(1) “시작!” - 로그인 화면(LoginScene) 으로 이동

(2) “설정” - 설정 패널(SettingsPanel) 소환

(3) “종료” - 앱 종료

- 윈도우에서 실행할 경우 ‘에디터’ 버튼이 보이게 됨 (개발자 기능)

**3. 로그인 화면 (LoginScene)**

- 아이디, 비밀번호 입력 필드, “로그인”, “회원가입” 버튼이 존재

- “로그인” 버튼을 클릭하면 POST로 서버에 전송해서 로그인 시도

- 만약 로그인이 성공했다면, 회원정보 화면 (InfoScene)으로 이동

- 실패했다면, 오류 메시지(MessageText)에 원인을 보여줌.

- “회원가입” 버튼을 클릭하면 회원가입 화면 (RegisterScene)으로 이동.

**4. 회원가입 화면 (RegisterScene)**

- 개인 정보(이름, 생년월일, 전화번호, 복지관 등), 로그인 정보(아이디, 비밀번호)을 필드로 받아서 입력

- 반응형 UI로 설계: 한 입력 필드의 입력이 끝나면 유효성을 바로 검사하여 결과를 필드 배경색 또는 텍스트로 알려줌.

- 모든 필드가 유효해야 “가입” 버튼이 활성화됨.

- 맨 아래의 “가입” 버튼을 클릭하면 서버로 정보를 보내서 회원 DB에 실제 등록.

- 회원가입이 성공했을 시, 회원정보 화면 (InfoScene)으로 이동

**5. 회원정보 화면 (InfoScene)**

- 로그인된 회원의 정보(진행도, 운동 팁, 랭킹 등)를 표시

- “시작!” 버튼을 클릭하면 게임 시작화면 (AfterLoginScene)으로 이동

**6. 게임 시작화면 (AfterLoginScene)**

- 옵션은 2가지가 존재함.

- “이어서 하기”: 기존에 했던 컨텐츠의 다음 컨텐츠를 이어서 하기

- “운동 선택”: 모든 컨텐츠 중에 하나를 선택하여 플레이

- “이어서 하기” 버튼을 클릭하면 바로 게임 화면 (GameScene)으로 이동

- “운동 선택” 버튼을 클릭하면 컨텐츠 선택 화면(LevelSelectScene)으로 이동

**7. 컨텐츠 선택화면 (LevelSelectScene)**

- 원하는 레벨을 선택하여 연습 레벨, 실전 레벨을 각각 따로 플레이 할 수 있음.

- “연습하기” 버튼을 클릭하면 연습+실전 레벨 둘 다 플레이

- “실전 시작” 버튼을 클릭하면 실전 레벨만 플레이

- “연습하기”, “실전 시작” 버튼을 클릭했을 때 게임 화면 (GameScene)으로 이동

**8. 게임 화면 (GameScene)**

- 전체화면에 운동영상, 오른쪽에 노트, 왼쪽에 모션 동작을 표시하는 레이아웃으로 구성

- 내려오는 노트를 정확한 타이밍에 스테퍼(블루투스)에 발로 찍어야 하는 로직.

- 일시중지 버튼을 누르면 게임이 일시중지 됨.

- 일시중지 메뉴

- “계속”: 게임 플레이를 재개(Resume) 함.

- “다시 시작”: 게임을 다시 시작

- “환경설정”: 설정 패널 (Settings Panel) 소환

- “메인메뉴로”: 말 그대로 메인메뉴로 이동

- 게임이 다 끝나면 결과창을 보여줌. 결과창에는 점수, 각 판정의 카운트, 옵션 2개 버튼 존재.

- 결과창에서의 옵션

- “계속하기”: 다음 컨텐츠로 넘어감

- “운동 선택하기’: 컨텐츠 선택화면 (LevelSelectScene)으로 이동.

**9. 에디터 화면 (EditorScene)**

- 컨텐츠의 채보를 수정할 수 있는 에디터

- 채보 파일을 불러와서 편집하거나, 새로운 채보를 만들어서 파일로 저장할 수 있음.

- 타임라인(Timeline) 형태로 채보를 작성할 수 있음.

- 에디터 사용법은 “에디터 가이드”를 참고바람.