

# SIMON Order

- 작업 기억 - 지속적 주의력 훈련 2D 콘텐츠
- Unity3D로 구현
- 여러 가지 색으로 구성된 도형에서 랜덤 순서로 제시되는 색의 순서를 기억한 후 제시되는 n번째 순서에 맞는 색의 버튼을 터치함
- 화면구성

## 1. 메인화면



- 상단에 콘텐츠 이름 위치
- 총 3가지 버튼으로 구성 - 게임 시작, 연습 게임, 나가기

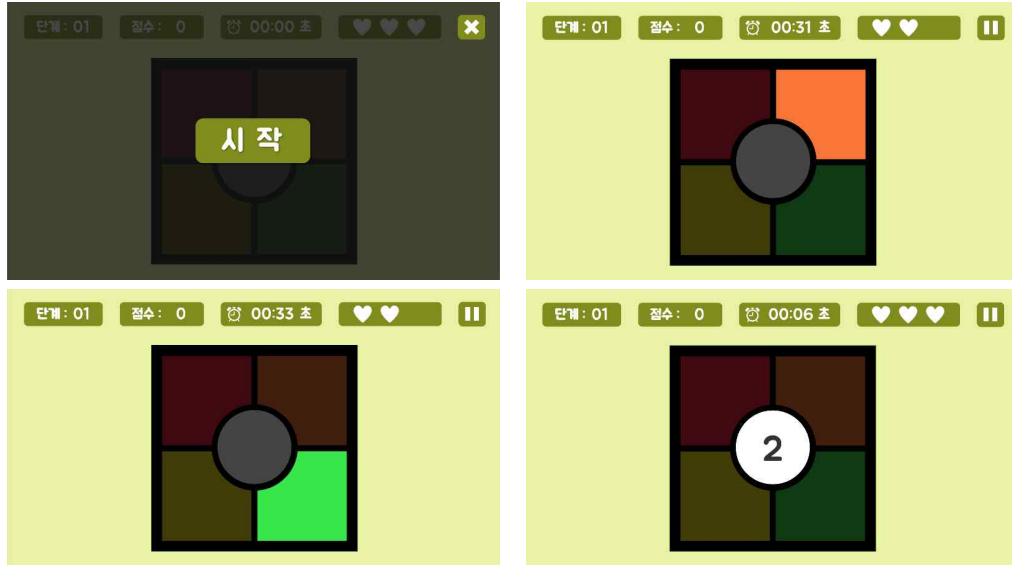
## 2. 튜토리얼



- 총 2번 성공 시 종료 -> 결과 화면

- 화면구성

#### 4. 게임 진행



- 시작 버튼 클릭 시, 게임 진행
- 랜덤 순서로 제시되는 색의 순서를 기억
- 가운데 표시되는 숫자에 맞는 순서의 색을 터치해야 함
- 색상 : 총 4가지로 구성 - 빨강, 주황, 노랑, 초록
- 점등되는 색 : 랜덤으로 선택됨
- 총 점등 횟수(순서) : (단계 +1)번
- 총 하트 개수 : 3개
- 정답 시 : 단계 +1, 점수 획득, 게임 반복
- 오답 시 : 하트 감소, 게임 반복

#### 5. 결과 화면

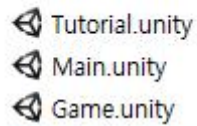


- 모든 하트 감소 시, 결과 화면 출력
  - 단계, 시간, 점수
- 점수 : 단계 당 10점씩 부여

- Assets

1. Scene 구성

이름

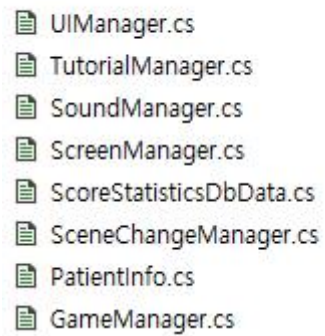


Tutorial.unity  
Main.unity  
Game.unity

- 총 3개의 Scene으로 구성 - Game, Main, Tutorial

2. Scripts 구성

이름



UIManager.cs  
TutorialManager.cs  
SoundManager.cs  
ScreenManager.cs  
ScoreStatisticsDbData.cs  
SceneChangeManager.cs  
PatientInfo.cs  
GameManager.cs

- 총 8개의 Script로 구성
- UIManager.cs - UI 관리
- TutorialManager.cs - 튜토리얼 관리
- SoundManager.cs - 배경, 효과음 사운드 관리
- ScreenManager.cs - 스크린 해상도 관리
- ScoreStatisticsDbData.cs - 점수 데이터
- SceneChangeManager.cs - 씬 관리
- PatientInfo.cs - 환자 데이터
- GameManager.cs - 게임 관리

3. JSON 사용