

Figure Memory

- 단기기억 - 즉시 기억력 훈련 2D 콘텐츠 (카드매칭)
- Unity3D로 구현
- 보여주는 카드의 도형 모양과 색을 기억, 다음 보여주는 카드의 도형 모양과 색이 동일한 지 판단
- 화면구성

1. 메인화면



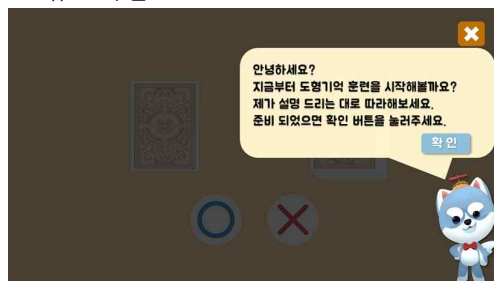
- 상단에 콘텐츠 이름 위치
- 총 4가지 버튼으로 구성 - 게임 시작, 연습 게임, 설정, 나가기

2. 난이도 설정



- 총 4가지 난이도로 구성 - 색 모양 (1, 2 Back), 모양 조합 (1, 2 Back)

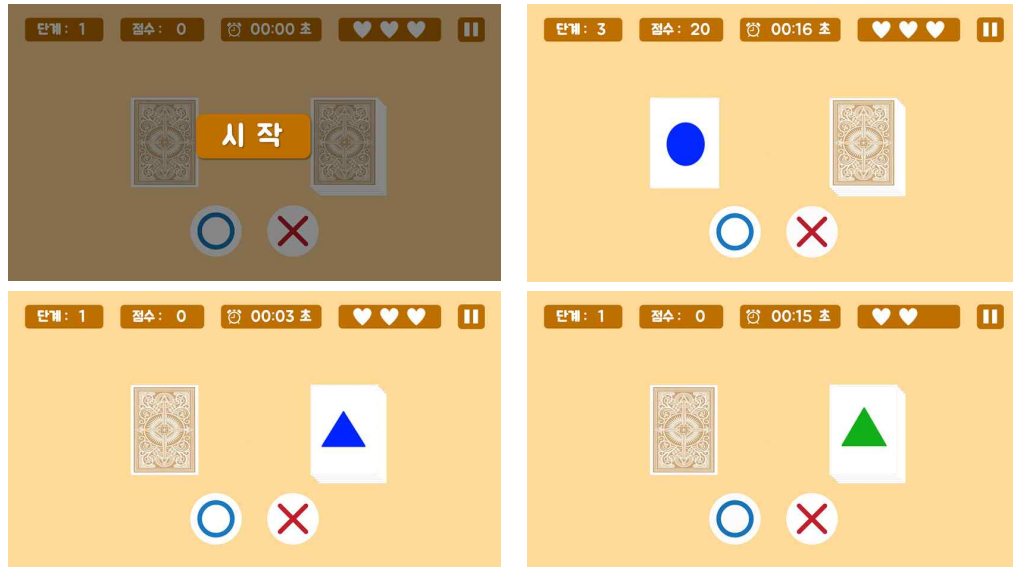
3. 튜토리얼



- 총 2번 성공 시 종료 -> 결과 화면
- 튜토리얼 난이도 - 첫 번째 1 Back, 두 번째 2 Back

- 화면구성

4. 게임 진행



- 시작 버튼 클릭 시, 게임 진행
- 카드 왼쪽으로 이동 후 뒷면, 오른쪽 카드 앞면 (뒤집힘)
- 오른쪽 카드와 N번째 이전 카드를 비교, 같으면 O, 다르면 X
- 카드 종류 : 색+모양 - 12개, 모양조합 - 81개
- 정답 시 : 단계 +1, 점수 획득, 게임 반복
- 오답 시 : 하트 감소, 게임 반복

5. 결과 화면






- 총 하트 개수 : 3개
- 하트 모두 감소 시, 결과 화면 출력 - 단계, 시간, 점수
- 점수 : 단계 당 10점

- Assets

1. Scene 구성









이름

 Tutorial.unity
 Main.unity
 Game.unity

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

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 - 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