

SIMON Color

- 작업 기억 - 선택적 주의력 훈련 2D 콘텐츠
- Unity3D로 구현
- 미국의 심리학자 J. R. Stroop이 고안한 스트룹 효과를 사용한 색-단어 과제를 기반으로 구현
- 화면구성

1. 메인화면



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

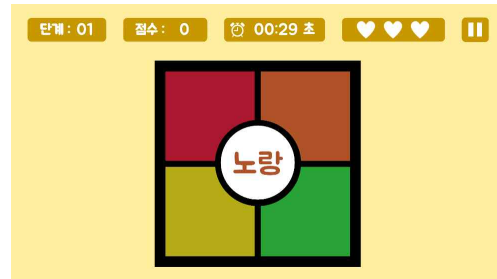
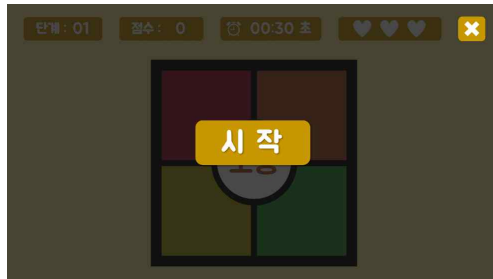
2. 튜토리얼



- 총 2번 성공 시 종료 -> 결과 화면

- 화면구성

4. 게임 진행



- 시작 버튼 클릭 시, 게임 진행
- 중심에 제시되는 글자의 색과 관계없이 글자의 의미와 알맞은 색을 선택해야함
- 색상 : 총 4가지로 구성 - 빨강, 주황, 노랑, 초록
- 글자의 색, 의미 : 매 단계마다 각각 4가지 중 랜덤으로 제시
- 총 PLAY 시간 : 30초
- 총 하트 개수 : 3개
- 정답 시 : 단계 +1, 점수 획득, 게임 반복
- 오답 시 : 하트 감소, 게임 반복

5. 결과 화면

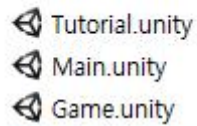


- 모든 하트 감소 또는 PLAY 시간 종료 시, 결과 화면 출력
 - 단계, 시간, 점수
- 점수 : 단계 당 10점씩 부여

- Assets

1. Scene 구성

이름

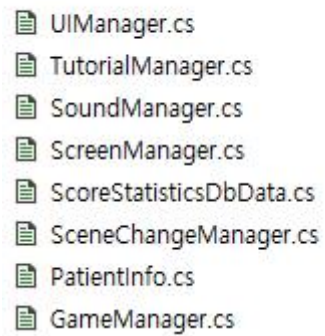


Tutorial.unity
Main.unity
Game.unity

- 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