# 접속에서 종료까지 시나리오

1. 접속
2. 로그인/회원가입
   1. 로그인
      1. Hive 계정정보 입력
         1. 계정 존재 -> 계정 불러오기
         2. 계정 없음 -> 재입력 요청
   2. 회원가입
      1. Hive 계정정보 입력
         1. 계정 존재 -> 계정 불러오기
         2. 계정 없음 -> 계정 생성
3. 유저 정보
   1. 조회
      1. player\_id로 유저의 닉네임, 레벨, 경험치, 피로도, 골드, 진주 표시
   2. 피로도 구매
4. 날씨 정보 조회
   1. 바람 속성 값 표시
      1. 풍량
         1. 배의 이동가능 거리를 결정한다.
         2. 일정 시간 마다 변화폭 안에서 변화한다
   2. 기온 속성 값 표시
      1. 기온
         1. 정상 온도 범위를 벗어나면 큰물고기들은 깊은 수심에서 출몰한다..
         2. 일정 시간 마다 변화폭 안에서 변화한다
   3. 조류 속성 값 표시
      1. 조류 세기, 밀물/썰물/물돌이
         1. 조류의 세기가 매우 강한 날은 얕은 수심의 지역에서 물고기 출몰 빈도가 줄어든다.
         2. 밀물/썰물 변환 시간에 따라 규칙적으로 변화한다.
5. 맵 조회
   1. 모든 맵의 정보와, 특정 지역 출항 가능 여부, 출항 시간 등 표시
6. 인벤토리
   1. 조회
      1. 가지고 있는 장비(낚싯대, 추, 미끼, 릴, 바늘, 낚시줄) 표시
   2. 채비 조회
      1. 사용중인 배 정보 표시
      2. 사용중인 채비 표시
   3. 채비하기
      1. 가지고 있는 장비를 선택하여 채비하기
   4. 장비 업그레이드
      1. 가지고 있는 장비 또는 배를 선택하여 업그레이드
         1. 장비
            1. 장비 선택하면 등급과 단계에 따라서 업그레이드 가능 여부 판별
            2. 업그레이드 가능 시 업그레이드 될 속성값들과 필요 재화 표시
         2. 배
            1. 업그레이드 가능 시 업그레이드 될 속성값들과 성공률, 필요 재화 표시
            2. 실패 시 내구도 소모
   5. 내구도 수리
      1. 낚싯대
      2. 배
   6. 연료 구매
7. 선물함
   1. 조회
      1. 선물받은 아이템 목록을 표시
   2. 수령
      1. 재화나 아이템을 선택하여 수령
   3. 기한만료
      1. 수령 기한이 지난 아이템은 삭제처리
8. 도감
   1. 조회
      1. 모든 어종 중에 채운 어종을 표시하고, 채운 개수와, 목표 개수&보상 표시
   2. 보상 지급
      1. 입항 시 업데이트 되는 도감의 상태에 따라 선물함으로 보상 지급
9. 상점
   1. 조회
      1. 상점 아이템 목록 표시
   2. 구매
      1. 상점 아이템 선택 후 구매
   3. 판매
      1. 인벤토리 아이템 선택 후 판매
10. 경매
    1. 판매
       1. 수조의 물고기 목록 표시
       2. 어종별 현재 시세, 다음 시세가 변경될 시간 등 표시
    2. 순위
       1. 판매된 금액을 주단위로 누적하여 순위 표시
          1. 주차 별 누적 골드 / 총 누적 골드 표시
11. 출항하기/입항하기
    1. 출항
       1. 지역을 선택하여 출항
       2. 출항 비용, 출항 시간, 레벨, 피로도, 연료, 배의 내구도를 고려하여 가능 여부 판별
       3. 중간에 지역을 바꿔서 갈 수도 있어야한다.
       4. 출항 중에 내구도, 연료 감소
       5. 출항중에 배의 내구도나 연료가 0이 되면 강제 입항(<악용가능?)
    2. 입항
       1. 출항중에 언제든지 입항 가능
       2. 잡은 물고기 정산
       3. 입항 시 가진 어종의 도감 업데이트
12. 낚시하기
    1. 채비를 갖추었는지 확인
    2. 채비를 내릴 수심 지정
    3. 현재 지역의 등장 물고기와 드랍 아이템 중에서 플레이어의 각종 스텟을 적용한 확률에 의해 물고기, 부품조각, 장비가 드랍
    4. 낚시 성공
       1. 물고기
          1. 수조에 추가, 경험치 획득
       2. 부품조각 or 장비
          1. 인벤토리에 추가
    5. 낚시 실패
    6. 낚시 성공 실패 여부 상관없이 미끼 소모, 낚싯대 내구도 소모
13. 레벨업
    1. 레벨업에 필요한 경험치에 도달하면 레벨업
14. 종료
    1. 출항중 강제 종료
       1. 연료를 0으로 하고 내구도는 깎는 패널티를 줄까?
    2. 대기중 종료
       1. 플레이어의 상태를 저장하고(?) 안전하게 종료

# 플레이어의 상태

대기중(낚시 안하고 경매장이나 샵이나 홈에 위치) -- 경매, 상점, 배 업그레이드는 여기서만 가능

출항.입항중(배가 이동중) --

항해중 -- 이 때만 낚시 가능

낚시중(찌를 던짐. 취소하기 전에는 다른 명령을 못함)