**mainAcitivity**

1. 화면 클릭

⦁ 클릭시 일정포인트 획득

⦁ 아이템효과로 일정시간마다 일정포인트 획득

2. 식물 이동

⦁ 버튼을 누르면 옮길수 있음

⦁ 조금만더 고민 해 보자

3. Menu바 on/off

⦁ 누르면 메뉴 프레그먼트가 위로 올라오며, 첫 화면은 menuFlowerManagement

⦁ 다시 누르면 메뉴프레그먼트가 사라짐

ㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡ

4. 환경설정

⦁ 다이얼로그 형태로 나옴

⦁ 로그인된 유저의 이름 표시, 소리 온오프가능

⦁ 저장, 불러오기

ㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡㅡ

5. 디비 저장

⦁ 일정시간마다 저장.

⦁ 정상종료시 저장

⦁ 옵션에서 저장으로 저장

⦁ 사용자의 데이터수치와 상태변수들만을 저장

6. 종합관리 변수클래스

⦁ 각 프레그먼트로 나눠져있는 설정변수들을 통합 관리하는 클래스

⦁ class IntegratedManagement

-

-

-

**mainActivity 에서 프레임에 맞는 xml과 java파일을 부를 때 밑의 함수 중**

**해당 함수가 실행된다**

**menuFlowerManagement함수**

(꽃에 대한 데이터 저장은 전역변수로 사용할 예정)

1.데이터 로드 꽃관련 데이터 로드 함수

⦁현재 키운 꽃의 정보를 불러옴, 현재 키운적 없는꽃 은 비활성화

- 키운꽃 종류, 꽃의 레벨,

- 비활성화된 꽃 잠금 함수

- 조건이 만족하면 꽃잠금을 푸는 함수

2.소비되는 점수 관련 함수

⦁활성화된 꽃의 레벨업, 또는 가지지 않은 꽃을 구매하면 점수가 감소되고

⦁경험치가 오르거나 꽃을 구매하게됨

> 케이스 1 경험치 증가

- 점수 감소 함수(입력값)

- 경험치 오른것을 업데이트& 필요에따라 외형바꾼것도 업데이트하는 함수

- 경험치를 다 모았을 경우 꽃의 외형을 바꿔주는 함수

- 다키웠을경우 경힘치 증가버튼 비활성화

> 케이스 2 꽃 구매

- 점수 감소 함수(입력값)

- 구매한 꽃의 정보 저장 함수

- 이미지 업데이트 함수

3. 꽃의 레벨이 100 단위로 성장하면 아이템 획득

**menuActiveSkillManagement함수**

1.스킬 데이터 로드

⦁스킬정보(숙련도 등)불러옴, 조건이 안된 스킬은 잠겨있음

2.스킬사용

⦁스킬 이펙트 발동

- 스킬 쿨타임 시작, 시간활성화(버튼에 시간이 표시됨)

3.스킬업그레이드

⦁점수 감소 함수(입력값)

⦁스킬 경험치 오른것을 업데이트

⦁스킬경험치를 다 모으면 보상을 준다

4. 스킬보상

⦁스킬레벨 50을 달성할 때매다 보상을 준 다.

**menuPesiveSkillManagement함수**

1.스킬 데이터 로드

⦁스킬정보(숙련도 등)불러옴, 조건이 안된 스킬은 잠겨있음

2.추가정보 버튼 관련 함수

⦁클릭시 다이얼로드창으로 꽃의 추가정보를 보여줌

⦁다이얼로그를 만드는함수

⦁해당꽃의 정보를 로드하는 함수

3.빈칸 관련 함수

⦁칸을 클릭하면 다 키운 꽃의 리스트를 보여준다. 여기서 꽃을 골라 넣으면

그 꽃은 지속 점수를 준다

⦁꽃 리스트를 보여주는 함수 (리스트를 무엇으로 보여줄 것인가)

⦁선택한 꽃의 정보를 빈칸에 넣어주는함수

⦁지속 점수를 활성화 시키는 함수

4.잠겨진칸 관련 함수

⦁클릭시 현금성재화로 열수 있게 만듬

⦁클릭시 결재창 나오는 함수

⦁결재시 현금재화 줄어드는 함수

⦁잠겨진칸 활성화 함수

**MenuOverlayManagerActivity함수**

⦁on버튼 이밴트

- 오버레이뷰 사용

⦁off버튼 이밴트

- 오베레이뷰 사용중지

( 이부분은 자세히 다루지 않았음)

**menuStoreActivity함수**

1.정보 로드

⦁상점에 관련한 정보를 불러온다

2. 구매

⦁구매가 되어있다면 구매된 것으로 표시

⦁구매가 되지않으면 구매버튼 활성

3. 구매함수

⦁구매버튼을 누르면 구매

- 재화감소함수

- 구매함수