**AI매칭 개선**

* **목적**
  + 유저의 실력을 점수화하여 초보 유저에게는 지속적인 AI매칭, 고수 유저는 빠르게 유저대전이 가능하게 한다.
  + AI매칭을 통해 패배를 덜 하면서 유저의 실력을 상승시켜 유저대전이 가능하도록 한다.
  + 연패, 첫 게임 패배 등의 극단적인 스트레스 상황을 AI매칭으로 방지해 이탈을 막는다.

* **매칭 과정**이 플로우는 신규/복귀 유저에게만 적용됩니다.
  1. 입장 프로세스 : 유저의 판수와 실력값을 조합하여 현재 적합한 매칭 상대가 AI인지 유저인지 판단
     1. 실력값 체크 : 0~100사이의 점수를 유저마다 부여, 이에 따라 AI/유저 매칭, 50점 이하면 AI 매칭
     2. AI 이름 체크 : 동일한 ID를 가진 AI를 만나지 않도록 조절
  2. 게임진행 : 입장 프로세스에 따라 매칭된 상대와 게임진행
  3. 점수합산 프로세스 : 매칭승패, 유저 연승/연패상황, 판수 등을 조합하여 유저 실력 값에 점수가감
     1. 승패 체크 : 진행된 게임의 승/패를 체크하여 점수 가감
     2. 판수 체크 : 현재 판수에 따라 패배 시 점수 가감
     3. 연승/연패 체크 : 유저의 연승/연패 상황을 체크해 점수 가감
     4. 점수 저장 : 합산된 점수를 유저계정에 저장

* **플로우차트**

시스템 생성 대체 텍스트:
7v 
제크 
Al 매징 
자에 ^ 
7R남 
연승/연 패 
점수저장 
점수 가감 
Al이 름 
제크 
유저 
승패 점수 
7R남 
매징 

시스템 생성 대체 텍스트:
Al이 
-저크 
매징 시작 
실력값이 
50<n 인7B 
승리했는가? 
승패 점수 합산 
연승/연패 
가사치 합산 
점수 저장 
승패 점수 합산 
연승/연패 
가사치 합산 
가사치 합산 
승리했는가? 
…력 
-패 점수 합산 
-패 점수 합산 
연승/연패 
연승/연패 
가산치 합산 
가산치 합산 
표卜 
가산치 합산 

* **변수구분** 
  1. 실력 값 : 유저가 AI를 만나는지 여부를 판단하는 점수값. 0~100의 값을 가진다.
  2. 승리 점수 : 유저가 승리했을 때 실력값에 더해지는 점수
  3. 패배 점수 : 유저가 패배했을 때 실력값에 차감되는 점수
  4. 10판당 패배 가산치 : 전적 10판 마다 따라 패배 시 더해지는 점수, 판수가 증가함에 따라 AI를 덜 만나게 한다.
  5. 연승 가산치 : 유저가 연승 시 때 승리점수에 더해지는 점수, 연승 시 빠르게 유저를 만나게 하여 도전을 경험하게 만든다.
  6. 연패 가산치 : 유저가 연패 시 때 패배점수에 더해지는 점수, 연패 시 빠르게 AI를 만나게 하여 승리를 경험하게 만든다.
  7. 미접속일 감소치 : 유저가 게임에 접속하지 않으면 하루마다 감소, 첫판 패배의 스트레스를 줄인다.

* **테이블 형태 시안**

시스템 생성 대체 텍스트:
이 크 人 
대저상대 
승리점^ 
패배점^ 
자 유저저 
10판당 패 배 
•니 력 
가산치 
7B 
여 ^ 
가산치 
여패 가산치 
미접^ 
01자국 
감人치 

* 컬럼값 설명
  + 인덱스 : 이후 AI추가시 순서구분을 위한 숫자입니다.
  + 대전상대 : 1은 AI, 2는 유저를 뜻합니다. 대전 상대를 구분합니다.
  + 승리점수 : 해당 상대와 게임진행 후 승리 시 더해지는 점수입니다.
  + 패배점수 : 해당 상대와 게임진행 후 패배 시 더해지는 점수입니다.
  + 10판당 패배 가산치 : 매 게임 게임종료 후 더해지는 점수입니다. 10판마다 누적 증가합니다.
  + 연승 가산치 : 연승 시 더해지는 가산치입니다. 연승 시 누적 증가합니다. 패배하면 0으로 초기화됩니다.

Ex) 1승 : +0점 => 2연승 : +10점 => 3연승 : +20점

* 연패 가산치 : 연패 시 더해지는 가산치입니다. 연패 시 누적 증가합니다. 승리하면 0으로 초기화됩니다.

Ex) 1패 : -0점 => 2연패 : -10점 => 3연패 : -20점

* 미접속일 점수 감소치 : 해당 날짜에 미접속 시 00시 마다 더해지는 점수입니다.

Ex) 1일 미접속 시 -20점 => 2일 미접속시 -40점 => 3일 미접속 시 -60점.

* **기획 세부사항**
  1. 초보유저, 복귀유저는 0~100 사이의 실력 값을 가진다.

1. 실력 값이 50점 이하로 떨어진 상태에서 게임을 찾으면 AI와 매칭된다(기존 AI 매칭과 같은 구조).
   * 빠른 대전 및 방을 만들고 랜덤 매칭을 할때 AI와 매칭된다.
   * 유저가 방 만들기를 하거나 친구초대를 받은 경우는 제외한다.

1. 실력 값은 유저의 게임 승패에 따라 변동된다.
   * 승리 시 실력 값 증가 / 패배 시 실력 값 감소한다.
   * 실력 값 증감은 유저의 대전상대가 AI인가, 유저인가에 따라 달라진다.

1. 10판당 실력값 가산치는 0점으로 시작하여 유저의 10판 마다 누적되어 더해진다.

Ex) ~10판 패배 시 : -20점 => ~20판 패배 시 : -18점 => ~30판 패배 시 : -16점

1. 유저의 연승, 연패에 연승/연패 가산치가 누적되어 더해진다(등차급수로 증가).
   * 연승 시 실력 값 증가치가 누적되어 더해진다.

Ex) 1승 : +10점 => 2연승 : +20점 => 3연승 : +30점

* 연패 시 실력 값 감소치가 누적되어 더해진다.

Ex) 1패 : -10점 => 2연패 : -20점 => 3연패 : -30점

1. 유저의 미접속일 마다 20점씩 실력 값이 감소한다.

Ex) 1일 미접속 시 -20,점 3일 미접속 시 -60점.

1. 점수에 따라서 AI만나는 여부가 결정된다. 기존 플레이 판수 제한, 리셋 시간, 대기시간 모두 삭제한다.