# 시스템 데이터

리스트

[1. 시스템 데이터 1](#_Toc487512546)

[1.1. PC 2](#_Toc487512547)

[1.2. Station 3](#_Toc487512548)

[1.3. Inventory 4](#_Toc487512549)

[1.4. Item 5](#_Toc487512550)

[1.5. Blueprint(BP) 6](#_Toc487512551)

[1.6. Industry 7](#_Toc487512552)

## PC

|  |  |
| --- | --- |
| PC의 시스템 데이터 | |
| 필요내용 | 형식 및 기타사항 |
| PC의 스킬 | * 스킬 이름과 스킬의 레벨, 특수 값(EX: 레벨당 성장 값)이 함께 저장됩니다. * 특수 값은 다수일 수 있습니다. * 스킬의 레벨은 0~5입니다 * 습득하지 않은 스킬은 저장하지 않습니다. * 스킬 이름으로 레벨과 특수 값을 조회할 수 있어야 합니다. |
| PC의 화폐 | * 소수점 2자리수까지 표기 * 값이 -일 경우 추가적인 소모(-)가 불가능 합니다. |
| PC의 위치 | * PC의 현재 위치를 나타냅니다. |
| PC의 회사 | * PC가 소속된 회사(길드)의 정보 |
| PC의 회사에 관한 권한 | * 소속된 회사가 없다면 사용하지 않음 * 권한과 해당 권한의 보유 여부가 함께 저장됩니다. |
| PC가 장착한 임플란트 | * 효과와 그 수치를 함께 저장합니다. * 장착된 모듈은 다수일수 있지만, 같은 효과를 가진 모듈이 다수 있지는 않습니다. * 수치는 절대값, 혹은 % 수치 입니다. |

## 스테이션

스테이션은 기지, 거점, 마을과 유사합니다

|  |  |
| --- | --- |
| 스테이션의 시스템 데이터 | |
| 필요내용 | 형식 및 기타사항 |
| 스테이션의 산업 시설 존재 여부 | * 제작시설의 상위 시설로, 제작시설이 소속됩니다. |
| 스테이션의 제작 시설 존재 여부 | * 산업시설에 소속 되어있음 (산업시설이 없으면 사용하지 않음) |
| 제작 시절 제작 가능 그룹 | * 해당 스테이션의 제작 시설에서 제작 가능한 물품의 목록 그룹 |
| 스테이션의 세금 | * 소수점 1자리 수까지 표기(0.0~100.0) * **수치의 설정이 가능해야 함** |
| 스테이션 지역의 ‘제작 중’인 제작라인 수 | * 현재 ‘제작 중’ 인 제작라인의 수만 포함합니다. ‘완성품 수령 대기’인 제작라인은 포함하지 않습니다. |
| 전 지역의 작업중인 제작라인 수 | * 전 우주 모든 생산시설에서의 ‘제작 중’인 제작 라인의 수입니다. |
| 추가 장착 모듈 | * 스테이션에 장착된 업그레이드 모듈을 저장합니다. * 장착된 모듈은 다수일수 있지만, 같은 효과를 가진 모듈이 다수 있지는 않습니다. * 효과와 그 수치를 함께 저장합니다. |

## 인벤토리

|  |  |
| --- | --- |
| 인벤토리의 시스템 데이터 | |
| 필요내용 | 형식 및 기타 사항 |
| 인벤토리 관측 권한 | * 해당 인벤토리에 어떤 아이템이 들어 있는지 볼 수 있는 권한입니다. * 관측 권한이 없어도 해당 인벤토리가 ‘존재’하는 건 알 수 있습니다. |
| 인벤토리 사용 권한 | * 해당 인벤토리의 아이템을 다른 인벤토리로 옮길 수 있는 권한입니다. * 관측 권한과 사용 권한이 모두 없어도 다른 인벤토리에서 해당 인벤토리로 옮기는 것은 가능합니다(input only). |
| 인벤토리의 부피 | * 단위(m^3) * 소수점 2자리 수 |
| 인벤토리의 위치 | * 인벤토리가 있는 곳의 위치를 나타냅니다. |
| 아이템의 가짓수 | * 인벤토리에 있는 아이템의 가짓수 * 같은 아이템이라도 한 묶음의 형태(stack)가 아니라면 각각 개수를 셉니다. |
| 아이템의 가짓수 최대치 | * **수치의 설정이 가능해야 함** |

## 아이템

|  |  |
| --- | --- |
| 아이템의 시스템 데이터 | |
| 내용 | 형식 및 기타 사항 |
| 아이템의 1개당 부피 | * 단위(m^3) * 소수점 2자리 |
| 아이템의 플레이어 사용권한 | * PC의 해당 아이템 소유 여부를 나타냅니다. |
| 아이템의 위치와 보유 수 | * PC가 아이템을 소유하고 있지 않다면 사용하지 않습니다. * 아이템의 위치와 보유 수가 함께 기록됩니다. |
| 아이템 3D preview | * 아이템의 3D 모델링 미리보기를 저장합니다. |
| 아이템의 기본 가격 | * 소수점 2자리 |
| 그룹 | * 아이템의 종류를 저장합니다. * ex) Missile, Turret, Frigate, Battleship |

## 블루 프린트 (BP)

블루 프린트는 아이템을 **상속**받습니다

|  |  |
| --- | --- |
| 블루 프린트의 시스템 데이터 | |
| 내용 | 형식 및 기타 사항 |
| 블루 프린트의 원본 여부 | * 블루 프린트의 종류는 원본/복사본 두 개가 존재합니다. |
| 블루 프린트의 사용 가능 횟수 | * 원본 블루 프린트는 사용횟수에 제한이 없습니다. * 값이 0 이 되면 해당 블루 프린트가 소멸합니다. |
| 재료 효율 연구도  이하 ‘ME’ | * 값(범위 0~10)과 증가치가 함께 저장 * 현 증가치: 1% |
| 제작 시간 효율 연구도  이하 ‘TE’ | * 값(범위 0~10)과 증가치가 함께 저장 * 현 증가치: 2% |
| 완성품 | * 해당 블루 프린트로 제작되는 완성품의 데이터를 저장합니다. |
| 1공정 당 필요한 재료 | * 재료의 종류와 해당 재료의 필요량이 같이 저장됩니다. |
| 1공정 당 필요한 시간 | * 초 단위까지 기록 |
| 1공정 제작 단위 | * 탄약 같은 소비품의 경우, 한 번에 다수 제작하는 경우가 많기에 존재합니다. 1묶음과 같은 개념 |

## 제작

|  |  |
| --- | --- |
| 제작 시스템 데이터 | |
| 내용 | 형식 및 기타 사항 |
| 제작에 사용될 블루 프린트의 위치 | * 제작에 사용될 블루 프린트가 있는 인벤토리의 위치입니다. |
| 제작 후 반환될 블루 프린트의 위치 | * 제작에 사용될 블루 프린트의 위치로 반환됨 |
| 제작을 실행할 스테이션 | * 실질적으로 제작이 실행되는 곳 |
| 제작에 사용될 재료 위치 | * 제작에 사용될 재료가 있는 인벤토리의 위치입니다. |
| 제작 후 주어질 완성품 위치 | * 제작 완료 후 완성품이 반환될 인벤토리의 위치입니다. |
| 제작할 공정 수 | * 제작할 완성품의 공정 수입니다. * 제작단위 \* 공정 수 = 완성품의 개수 |
| 제작에 소모될 최종 시간 | * 초단위까지 기록합니다. |
| 제작에 사용될 최종 화폐 량 | * 소수점 2자리 수까지 기록 |
| 제작에 사용될 최종 재료 량 | * 재료의 종류와 해당 재료의 필요량이 같이 저장됩니다. |
| 제작 라인 | * 제작 중/완성품 대기의 리스트 |
| 제작 명의자 | * 제작의 주체가 되는 회사 혹은 유저를 기록합니다. * PC자신 혹은 PC가 소속된 회사만 설정할 수 있습니다. * PC자신 만 선택할 수 있다면(소속된 회사가 없거나 권한이 없다면) 자동으로 PC 자신이 선택됩니다. |
| 경고문 | * 제작 규칙 불만족의 내용을 알려주기 위한 경고문 * **수정이 가능하게 해주세요** |