**Shop**

**V1.1**

**2019 4 16**

**Team PLUG**

* 버전 관리

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **버전** | **내용** | **날짜** | **작성자** |
| V1.0 | 초안 작성 | 2019 4 16 | Chris |
| V1.1 | 챌린지 보상 내용 추가 | 2019 4 22 | Chris |

* 용어 정의

|  |  |
| --- | --- |
| **용어** | **내용** |
| 뽑기 | 무작위 공 스킨 1개를 획득할 수 있는 기능입니다. |
| 재화 뽑기 | 재화를 소모하여 진행하는 뽑기입니다. |
| 광고 뽑기 | 광고를 시청하고 진행하는 뽑기입니다. |
| 상점 | 뽑기를 하거나, 공스킨을 변경할 수 있는 공간입니다. |
| 공 스킨 | 공의 모습을 변경해주는 아이템입니다. |
| 공 스킨 변경 | 보유 중인 공 스킨을 선택하여 공 스킨을 변경할 수 있습니다. |

* 개요
  + 뽑기를 통해 무작위로 공 스킨 1개를 획득하거나, 보유하고 있는 공 스킨을 장착할 수 있습니다.
    - V1.1 : 챌린지 모드 완료 보상으로 획득할 수 있습니다.
  + 상점은 메인 화면에서 진입할 수 있습니다.
  + 게임 내에 존재하는 모든 공 스킨을 확인할 수 있습니다.
  + 뽑기 기능을 사용하여 보유하고 있지 않은 공 스킨을 무작위로 1개 획득할 수 있습니다.
  + 보유 중인 공 스킨은 언제든 변경할 수 있습니다.
* 기능 정의
  + 공 스킨
    - 공의 모습을 변경해주는 아이템입니다.
    - 상점에서 게임 내에 존재하는 모든 공 스킨을 확인할 수 있습니다.
    - 공 스킨별로 아래와 같은 정보를 가져야 합니다.
      * 보유 여부
        + 모든 공 스킨에 표시되는 정보입니다.
        + 보유 / 미보유로 구분하여 각각 다르게 표시되어야 합니다.
      * 장착 여부
        + 보유 중인 공 스킨인 경우에만 표시되는 정보입니다.
        + 장착 상태 / 미장착 상태로 구분하여 각각 다르게 표시되어야 합니다.
      * 등급 정보
        + 보유 여부와는 관계없이 모든 공 스킨에 표시되는 정보입니다.
        + 공 스킨이 가진 등급별로 각각 다르게 표시되어야 합니다.
      * 획득처
        + 획득 루트에 대한 정보입니다.
        + 뽑기에서만 획득 가능한지, 특정 챌린지 모드의 특정 스테이지를 완료해야 하는지에 대해 표시되어야 합니다.
    - 뽑기 기능을 통해 무작위로 1개씩 획득할 수 있습니다.
    - 공 스킨별로 등급을 갖습니다.
      * Normal / Rare / Unique 로 구분합니다.
      * 획득 난이도에 대한 등급입니다.
    - 공 스킨에 따른 추가 효과는 없습니다.
      * 공 스킨은 모습을 변경하는 것에만 목적을 둡니다.
  + 공 스킨 변경
    - 미장착 상태인 공 스킨을 선택하여 공 스킨을 변경할 수 있습니다.
      * 스킨을 변경하면 현재 공의 모습이 해당 공 스킨 모습으로 변경됩니다.
    - 장착 상태인 공 스킨은 해제할 수 없습니다.
    - 공 스킨의 장착 정보는 게임을 재시작해도 유지되어야 합니다.
  + 뽑기
    - 재화 뽑기와 광고 뽑기로 구분됩니다.
    - 재화 뽑기
      * 지정된 만큼의 재화를 소모하여 뽑기를 진행합니다.
      * 쿨타임 없이, 재화만 충분하다면 언제든지 진행할 수 있습니다.
      * 아래와 같은 조건을 만족하고 있다면 재화 뽑기를 진행할 수 없습니다.
        + 뽑기에 필요한만큼의 재화를 보유하고 있지 않은 경우
        + 모든 공 스킨을 보유하고 있는 경우
    - 광고 뽑기
      * 리워드 광고를 시청하고 뽑기를 진행합니다.
      * 광고 뽑기는 연속으로 진행할 수 없습니다.
      * 광고 뽑기를 통해 공 스킨을 획득했다면 뽑기 쿨타임만큼 대기해야만 다시 진행할 수 있습니다.
      * 아래과 같은 조건을 만족하고 있다면 광고 뽑기를 진행할 수 없습니다.
        + 뽑기 쿨타임이 진행 중인 경우
        + 모든 공 스킨을 보유하고 있는 경우
    - 이미 보유 중인 공 스킨을 중복하여 획득할 수는 없습니다.
      * 뽑기는 항상 보유하고 있지 않은 공 스킨들 중, 무작위 1개를 획득할 수 있습니다.
    - 뽑기는 아래와 같이 진행됩니다.
      * 재화 뽑기 / 광고 뽑기가 동일한 진행 순서를 같습니다.
        + 1. 뽑기에 필요한 재화를 소모하거나, 광고를 시청합니다.
        + 2. 공 스킨의 등급에 대한 등장 확률을 계산합니다.  
          2-1. 어떤 등급의 공 스킨을 획득할 것인지에 대한 등장 확률 계산입니다.
        + 3. 등급이 결정되면 해당 등급을 가진 공 스킨 중, 무작위 1개를 획득합니다.  
          \* 같은 등급을 가진 공 스킨끼리의 등장 확률은 동일해야 합니다.
  + 챌린지 모드 완료 보상
    - 원 웨이 모드 / 노 가이드 모드의 특정 스테이지를 완료한 경우, 보상으로 획득할 수 있습니다.
* 데이터 테이블 참고
* gameConst

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **이름** | **값** | **설명** |
| gachaPay | 50 | 재화 뽑기에 필요한 돈 |
| adGachaCooltimeSec | 60 | 광고 뽑기 쿨타임 |
| gachaRate\_Normal | 70 | 노말 등급 공 스킨 등장 확률 |
| gachaRate\_Rare | 25 | 레어 등급 공 스킨 등장 확률 |
| gachaRate\_Uniquel | 5 | 유니크 등급 공 스킨 등장 확률 |

\* 등급별 등장 확률 3가지 항목의 값은 합계 100이 넘어선 안되며, 반드시 100을 유지해야 함.  
\* 위 이유 때문에 테이블을 따로 만들까 생각 중.. 의견 있으면 얘기.

* ballSkinData

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **ballSkinIndexNum** | **ballSkinRank** | **challengeMode** | **getStage** |
| **공 스킨 인덱스 번호** | **공 스킨 등급** | **챌린지 구분** | **획득 스테이지** |
| 1 | Normal | 0 | 0 |
| 2 | Normal | 0 | 0 |
| 3 | Normal | 0 | 0 |
| 4 | Normal | 0 | 0 |
| 5 | Normal | 0 | 0 |
| 6 | Rare | 0 | 0 |
| 7 | Rare | 1 | 1 |
| 8 | Unique | 2 | 1 |

\* 공 스킨 인덱스 번호 = 하나의 공 스킨  
\* 챌린지 구분, 0이라면 뽑기에서만 획득, 1은 원 웨이 모드, 2는 노 가이드 모드에서 획득  
\* 획득 스테이지는 챌린지 구분이 0 일때에는 똑같이 0 이어야 한다.  
 획득 스테이지에 해당하는 값의 챌린지 모드를 깨면 공 스킨을 획득.