# 가게 관리 시스템

## ■ 시스템 이름

가게 관리 시스템 (Cafe Management System)

## ■ 목적

낮 시간 또는 낮 종료 후, 플레이어가 벌어들인 재화를 사용하여 가게의 기계, 구조물, 기술 등을 구매 또는 업그레이드함으로써 카페 운영 효율과 밤 생존력을 향상시키는 시스템.

## ■ 기본 개념

- 커피 판매로 획득한 재화를 사용하여 가게 내부 요소를 개선할 수 있음  
- 상점 UI를 통해 구조물 구매, 기술 업그레이드 등 수행  
- 특정 구조물은 직접 배치되거나 성능이 향상됨 (예: 냉장고 용량 증가)  
- 밤 생존과 관련된 방어 아이템도 구매 가능 (예: 횃불, 소음기 등)

## ■ 데이터 구조

public class UpgradeItem {  
 public string itemName;  
 public int cost;  
 public string description;  
 public int level;  
 public void ApplyEffect();  
}  
  
public class StoreManager : MonoBehaviour {  
 public List<UpgradeItem> availableItems;  
 public void OpenStore();  
 public void PurchaseItem(string itemName);  
}

## ■ 동작 흐름

1. 낮 종료   
2. 상점 UI 또는 업그레이드 UI 팝업 활성화  
3. 플레이어가 원하는 구조물 또는 기술 선택  
4. 보유 재화가 충분하면 구매 및 반영  
5. 구매한 내용은 낮/밤 시스템에 반영됨

## ■ 조건/트리거

- 가게 관리 UI 활성화 시 OpenStore() 호출  
- 플레이어가 구매 버튼 클릭 → PurchaseItem() 실행  
- 재화 부족 시 구매 불가 및 경고 메시지

## ■ 예상 결과

- 구매 성공: 재화 차감, 아이템 적용, UI 갱신  
- 구매 실패: 재화 부족 메시지 표시  
- 업그레이드 성공: 성능 향상 (예: 커피 속도 증가, 재료 소모 감소 등)

## ■ UI 연동

- 상점/업그레이드 UI: 각 항목 이름, 설명, 비용, 구매 버튼 표시  
- 보유 재화 UI와 연동되어 실시간 갱신  
- 구매 완료 시 "구매됨" 상태로 표시

## ■ 기타 고려 사항

- 향후 구조물 배치 시스템으로 확장 가능 (드래그 배치 등)  
- 구매 내역은 저장 시스템과 연동되어 유지되어야 함  
- 기술 업그레이드는 커피 품질, 손님 수, 밤 생존 등에 영향을 줄 수 있음

## ■ 프로그래밍 연동 예상 함수

public void OpenStore(); // 가게 관리 메뉴 열기  
public void PurchaseItem(string itemName); // 항목 구매 처리  
public void ApplyEffect(); // 각 업그레이드 효과 반영