# 밤 시간 파밍 시스템

## ■ 시스템 이름

밤 시간 파밍 시스템 (Nighttime Resource Farming System)

## ■ 목적

플레이어가 밤 시간 동안 위험을 감수하며 제한된 공간을 탐색하고, 자원(커피 재료 등)을 파밍하여 낮의 카페 운영에 필요한 재료를 수급할 수 있도록 한다.

## ■ 기본 개념

- 밤에는 좀비가 존재하며 플레이어는 스텔스 기반으로 자원을 수급함  
- 파밍 가능한 오브젝트(선반, 상자, 냉장고 등)에 접근해 상호작용 시 재료 획득  
- 일부 오브젝트는 확률 기반 아이템 획득 또는 고정 아이템 보상  
- 일정 시간 내 최대한 많은 자원을 파밍하고 되돌아오는 것이 핵심

## ■ 데이터 구조

public class LootableObject : MonoBehaviour {  
 public Dictionary<string, int> lootItems;  
 public bool isLooted;  
 public void Interact(PlayerController player);  
}  
  
public class PlayerInventory : MonoBehaviour {  
 public Dictionary<string, int> materials;  
 public void AddItem(string name, int amount);  
}

## ■ 동작 흐름

1. 밤 시작 시 파밍 가능 지역으로 진입 (씬 전환 또는 공간 전환)  
2. 플레이어가 이동하며 파밍 대상 오브젝트를 탐색  
3. F 키 또는 클릭으로 상호작용 → 재료 획득  
4. 일정 시간 또는 획득 제한 도달 시 종료 또는 수동 귀환  
5. 획득 자원은 인벤토리에 저장되며 낮 시간 커피 제작에 사용 가능

## ■ 조건/트리거

- 상호작용 거리 내 진입 + F 키 입력  
- 오브젝트가 미탐색 상태일 경우에만 획득 가능  
- 한 번 루팅한 오브젝트는 재탐색 불가 상태로 전환됨

## ■ 예상 결과

- 성공적으로 탐색 시 재료 획득  
- 이미 루팅된 오브젝트는 무반응 또는 “비어 있음” 메시지 표시  
- 획득한 자원은 다음 낮 시간에 커피 제작에 사용됨

## ■ UI 연동

- 상호작용 가능 시 버튼 안내 (예: [F] 파밍)  
- 획득 아이템 표시 팝업  
- 인벤토리 UI와 연동해 실시간 재료 수량 반영

## ■ 기타 고려 사항

- 추후 아이템 레벨, 희귀도, 랜덤 테이블 등 확장 가능  
- 플레이어가 너무 멀어지면 자동 회수 처리 or 제한 영역 설정  
- 좀비 감지 시스템과 통합되어 리스크 요소로 작용

## ■ 프로그래밍 연동 예상 함수

public void Interact(PlayerController player); // 파밍 트리거  
public void AddItem(string name, int amount); // 인벤토리 반영  
public void SetLooted(); // 루팅 완료 상태 전환