# 좀비 손님 주문/응대 시스템

## ■ 시스템 이름

좀비 손님 주문/응대 시스템 (Zombie Customer Order & Serve System)

## ■ 목적

좀비 손님이 특정 커피를 주문하고, 플레이어가 해당 커피를 제작 및 제공함으로써 손님을 치유하거나 반응을 유도하는 시스템.

## ■ 기본 개념

- 낮 시간 동안 일정 간격으로 좀비 손님이 등장함  
- 각 좀비는 고유의 주문(Recipe)을 가지고 있음  
- 플레이어가 커피를 제작한 후 손님에게 전달하면, 일치 여부를 판별  
- 일치할 경우 치유 애니메이션 및 보상 지급  
- 틀릴 경우 리액션(거절, 실망, 화남 등)을 보여주고 재시도 가능 여부 설정

## ■ 데이터 구조

public class ZombieCustomer : MonoBehaviour {  
 public Recipe requestedRecipe;  
 public bool isCured;  
 public void Order();  
 public void ReceiveCoffee(Coffee coffee);  
 public void ReactToResult(bool success);  
}  
  
public class Coffee {  
 public Recipe recipe;  
}

## ■ 동작 흐름

1. 좀비 손님 등장 → 주문 UI 표시  
2. 플레이어가 주문을 확인하고 커피 제작  
3. 제작된 커피를 손님에게 전달 (Interact or Drag)  
4. 레시피 일치 여부 판단  
5. 성공 시: 치유 이펙트, 보상, 손님 퇴장  
6. 실패 시: 반응 연출, 재시도 가능 여부 판단

## ■ 조건/트리거

- 좀비 손님 등장 시 Order() 호출  
- 플레이어가 커피 제공 시 ReceiveCoffee() 호출  
- 일치 여부는 Recipe 데이터 기반으로 비교

## ■ 예상 결과

- 커피 일치: 좀비 치유, 애니메이션 실행, 보상 지급, 퇴장  
- 커피 불일치: 실망/화남 모션, 재시도 가능 또는 실패 처리  
- 모든 반응은 애니메이션 또는 이펙트로 표현

## ■ UI 연동

- 주문 UI: 손님 위에 주문 아이콘/텍스트 표시  
- 반응 UI: 성공/실패 시 텍스트 또는 이모티콘 효과  
- 손님 수 제한 및 대기열 UI (여유 있으면 구현)

## ■ 기타 고려 사항

- 추후 손님마다 다른 말풍선/음성/모션 추가 가능  
- 커피 제공 인터페이스는 Drag & Drop 또는 버튼 선택  
- 실패 커피를 다시 사용 가능 여부 설정 필요

## ■ 프로그래밍 연동 예상 함수

public void Order(); // 손님 주문 시작  
public void ReceiveCoffee(Coffee coffee); // 커피 제공 처리  
public void ReactToResult(bool success); // 반응 처리