1조 Unity CSV 설명, 구현 내용

-각 파일 명 설명-

1.buf\_count\_list: 각 버퍼에 쌓여 있는 리스트 파일

2.object\_state\_list: 각 오브젝트(각 설비)의 상태(state) 시작, 끝나는 시간(100초동안)

3.product\_flow\_list:각 설비(투입,트랙,공정,적재)가 들어간 시간, 나간 시간 파일

4.state\_rate\_list: 가동률, 작업지연율, 고장발생률 파일

5.state\_time\_list: 실제 돌려 봤을 경우 상태(state)별 시간 파일

-각 엑셀 파일 내의 부연설명-

1. project\_id: 프로젝트 ID – 시나리오별 (저희의 경우 1,2,3까지)
2. object\_id: 설비 별 ID – 무슨 설비인지
3. object\_type: 설비의 이름

* 2,3번은 동일한 내용이나 id값은 int값 , type값은 string값

1. current\_time: - 0초에서 시작하여 실제 경과시간
2. state\_start\_time: 상태(state) 시작하고 끝나는 시간
3. object\_state: 상태 값(state)
4. in\_time,out\_time: 설비 별 들어가고, 나간 시간

=>(ex)GEN이 들어가고 나간 시간

(8)init\_rate, active\_rate, error\_rate, pause\_rate: 가동률, 작업 지연율, 고장 발생률을 의미

(9)state\_time 파일은 (ex) 초기 상태 5초 (init\_time), 즉, 각 설비안의 원자모델의 state의 시간(소요시간)

(10)buffer\_count: 각 설비 별 버퍼

(11)stock\_count: 적재된 것 (쌓여 있는 버퍼 같은 개념)

-구현한 것-

1. 시작화면 및 클릭 시 상호작용 (게임시작)
2. 시작버튼
3. 버튼 클릭 시 시나리오 1,2,3 해당하는 시나리오가 팝업
4. 버튼 클릭 시 옵션 창 띄우기
5. 버튼 클릭 시 경과시간 띄우기
6. 버튼 클릭 시 슬라이더 띄우기
7. 마우스 이동시 파티클 표현
8. 마우스 드래그 앤 드랍으로 각 설비 드래깅
9. 옵션창에서 각 설비 별 버튼 생성

원래 계획은 진짜 게임처럼 시작버튼을 누르면 캐릭터를 이용하여 공장에 들어가 오브젝트 상호작용시 공정설비 전체가 작동하게끔 하려하였었음

1. 전체적인 ui 창 색깔 조정 및 설비 색 조정
2. 상태변화시 색 조정
3. 씬 배경 머터리얼로 변환하여 배경조정
4. 슬라이더를 사용하여 시나리오별 클릭 시 하단부에(투입,트랙,공정,적재의 소요시간) 표현
5. 즉, 하나의 제품이 (투입->트랙->공정->적재순으로) 완성되는 것을
6. 마우스로 설비를 가져다 대었을 때 가동률 ,작업 지원율, 고장발생률 ui로 표현 (console 창에서도 동일)
7. 드래그 기능 대신 멘토님이 말씀하신대로 타일 기준 오브젝트생성 및 로테이트
8. 프리팹 조정(색, 모양)
9. 씬 배경 변경
10. 배치파일 새로고침(누르면 csv 업데이트)
11. Csv 목록 -> 시나리오에 해당하는 csv 값 및 그래프 버튼 누르면 해당 이미지 팝업
12. 씬 배속 기능, 씬 일시정지 기능(누르면 이미지 아이콘도 변하게)
13. 공정순서 (왼쪽하단 텍스트) 가시화
14. Csv(product\_flow\_list)를 불러와 컬럼(out\_time-in\_time) value 값 구하여 슬라이더 value 적용 value가 0이 되면 다음 행으로 넘어감
15. 카메라 앵글 조정
16. Asset 내에 쓸모없는 더미데이터 삭제 -> 용량 최적화