

통합 템플릿 개발가이드

작성자	버전	날짜	비고
김주현	v0.1	2020.10.05	전체 내용 작성
석주영	v0.2	2020.10.19	상세 내용 정리 및 수정
김기현	v0.3	2020.10.20	구조형태 – 개발 flow 수정
석주영	v1.0	2021.02.09	전체 내용 수정
석주영	v1.1	2021.03.09	DW 내용추가
석주영	v1.2	2021.03.19	mc\$feed_all 진행순서 추가
석주영	v1.3	2021.03.25	TC-기본 → 타겟이동(오답이동) 기능 추가
석주영	v1.4	2021.04.15	DD 복수: dropZone 1개에 정답 여러 개 → 정답 target 번호 아닌 횟수 TC-반복(순차, 기본) → mc\$feed_num의 정답 피드백 멀티레이어로 적용
석주영	v1.5	2021.04.22	DL → i\$base 모든 유형에 적용
석주영	v1.6	2021.06.14	si\$bg_all 추가 DD → 기타위젯설정 > Target 반복 여부 > Y(번호), Y(횟수), N으로 추가

CONTENTS

1. 공통

- 용어정리
- 구조형식
- 페이지 셋팅

2. 템플릿 유형

- 공통 적용
- DD (드래그) - DD_Type (드래그 타입형)
- TC (터치) - TC_Type (터치 타입형)
- DL (선긋기) - DL_Type (선긋기 타입형)
- DI (그리기) - BG (기울기)
- DW (쓰기) - Puzzle (퍼즐)
- Set (혼합형)

01.

공통



위젯, 레이블, 템플릿 유형

용어정리

용어정리 - 자주 사용하는 위젯

		Text Multiline Text	한줄용 텍스트 위젯, 문장 쓰기용 텍스트 위젯
	Rectangle	도형 위젯	
	Image	이미지 위젯	
	Audio	사운드 위젯	
	Multi-layer Container	다른 위젯 또는 레이어를 포함하는 위젯	
	Sprite images Animation	애니메이션 위젯	
	Drag Line	연결선 위젯	

용어정리 - 자주 사용하는 레이블 1

mc\$main	전체 학습용 Multi-layer Container
mc\$feed_all	1라운드에 공통으로 사용되는 문제(지시문)를 포함한 정오답 피드용 위젯
mc\$feed_num	mc\$target_num와 연계되는 개별 정오답 피드용 위젯
mc\$target_num	보기 (드래그 또는 터치의 객체)
mc\$drop_num	문제의 정오답이 보여지는 영역 (DD에서만 사용)
dropZone	DD에서 정답 처리 영역
tapZone	TC에서 정답 처리 영역
si\$bg_all	파일 전체에서 공통으로 사용하는 배경
si\$bg	각 라운드에 사용하는 배경

용어정리 - 자주 사용하는 레이블 2 (레이어)

si\$in	객체 등장 (play)
* si\$question	문제 제시 (play, mc\$feed_all에만 있는 레이어)
si\$normal	객체 기본상태 (play, loop 선택가능)
si\$feed_O	정답 피드백 (play, loop 선택가능)
si\$feed_X	오답 피드백 (play, loop 선택가능)
si\$out	객체 퇴장 (play)
si\$drag	객체 선택 시 (play, DD에서만 사용)

용어정리 - 자주 사용하는 템플릿 유형

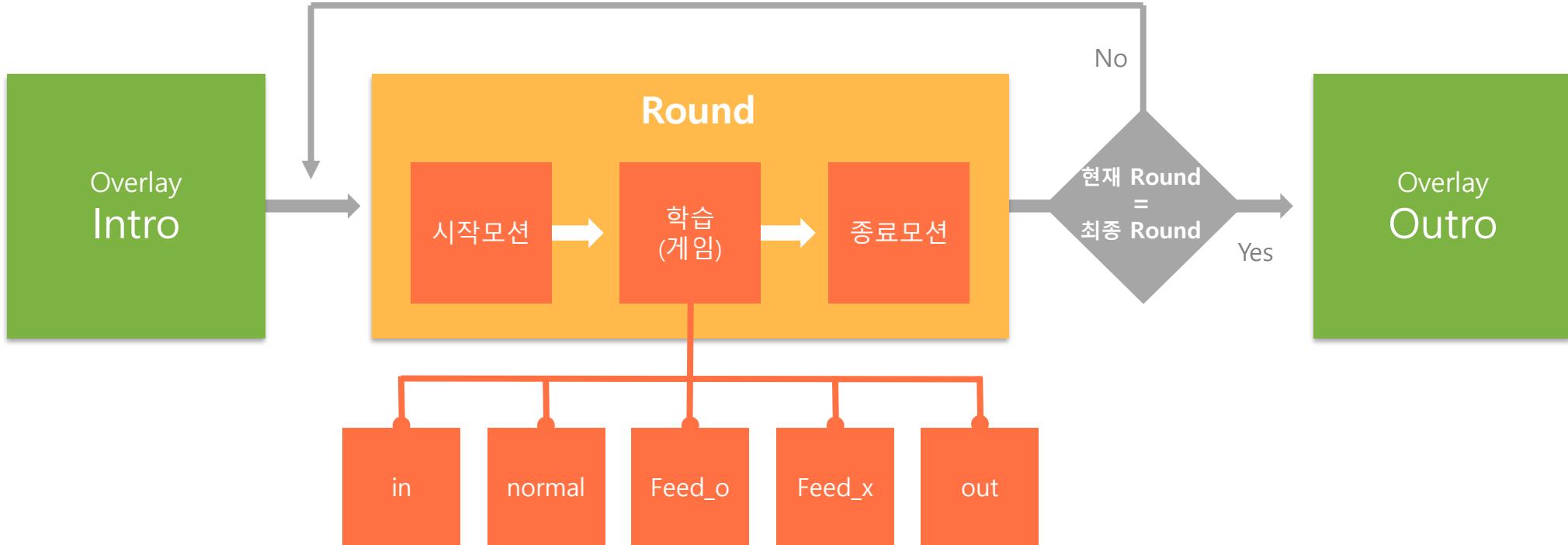
DD	드래그 & 드롭	DD_Type	드래그 & 드롭 타입형
TC	터치	TC_Type	터치 타입형
DL	선긋기	DL_Type	선긋기 타입형
DI	그리기		
DW	쓰기		
Set	한 학습에 2개 이상의 유형으로 문제가 구성 된 경우		
기울기	저울 형태 → Target 무조건 2개 사용, 정답 후 이미지가 한쪽으로 기우는 경우		



컨텐츠 Flow, 개발 Flow

구조형식

구조형식 - 컨텐츠 Flow > 기본 화면 구조

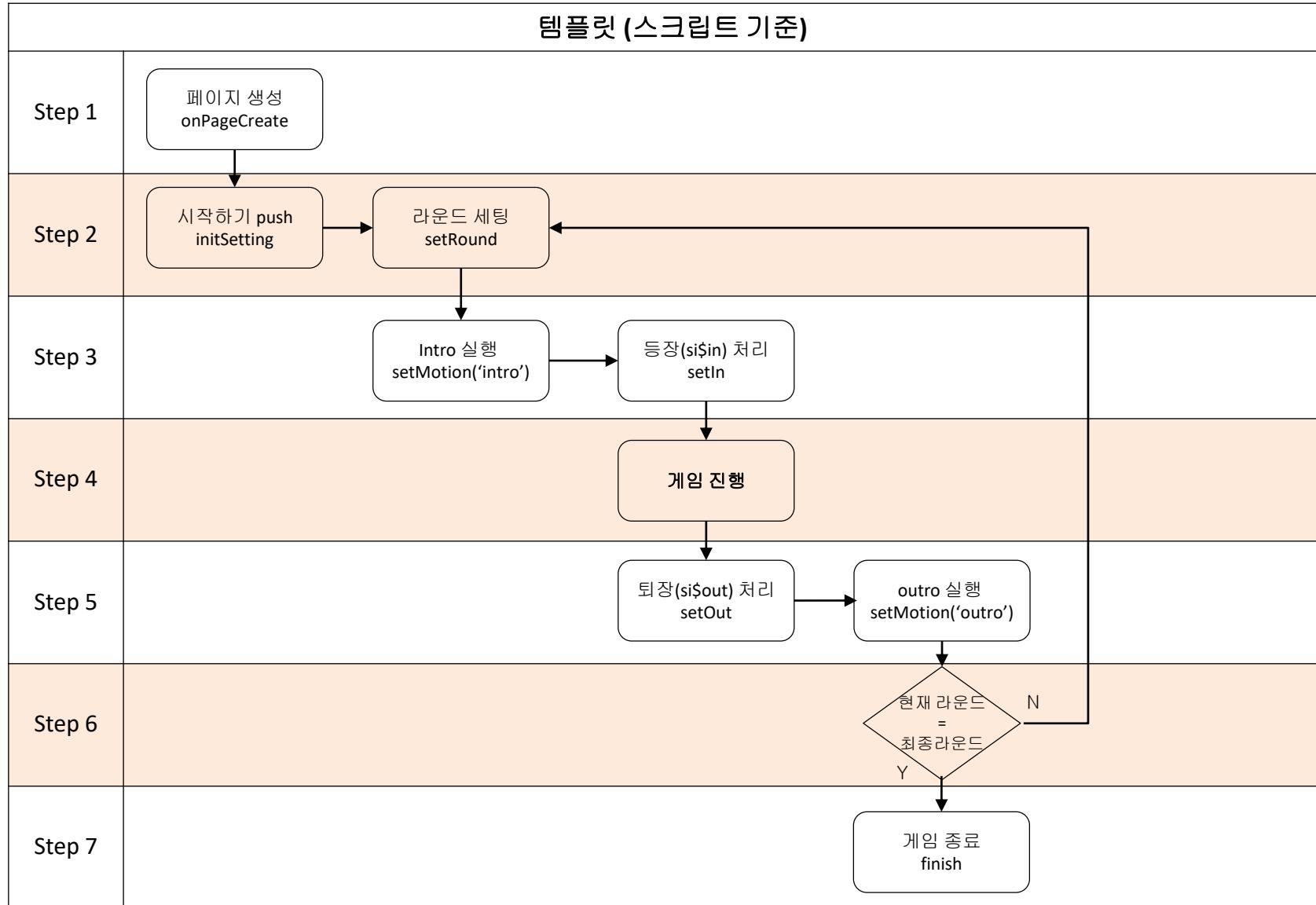


구조형식 - 컨텐츠 Flow > 데이터 테이블 구조

Description



구조형식 - 개발 Flow



구조형식 - 개발 Flow > 데이터 테이블 > 공통

테이블 명	속성 명	형식	옵션		설명	
라운드	총 라운드	String	숫자		제시되는 총 라운드 수 = 인디케이터 수	
	라운드 group	String	숫자		한 라운드에 속하는 게임의 수 (ex. 1~5 → 1group)	
	group 횟수	String	숫자		한 라운드에 제시될 게임의 횟수 (ex. 2_3 → 1group의 5개 게임 중 2개 랜덤 제시)	
	문제 제시 기준	Select	round	group	문제 제시 되는 기준 round → 매번 문제 제시 group → 1회 문제 제시	
라운드별성공	라운드별 성공 횟수	String	숫자		라운드 별 정답 수 → 총 라운드 수 만큼 하단으로 레이어 추가	
타켓애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 모션의 play, loop 설정	총 라운드 수 만큼 하단으로 레이어 추가
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백 모션의 play, loop 설정	
피드백애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 모션의 play, loop 설정	총 라운드 수 만큼 하단으로 레이어 추가
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백 모션의 play, loop 설정	
공통음원	id	String	위젯 명		터치, 정답, 오답, 버튼 id	
	audio	Audio	음원		터치, 정답, 오답, 버튼 효과음	
시작종료음원	intro	Audio	음원		intro 음원	총 라운드 수 만큼 하단으로 레이어 추가
	outro	Audio	음원		outro 음원	
개별정답음원	id	String	위젯_number		해당 위젯 숫자	
	success_audio	Audio	음원		정답 음원	
	touch_audio	Audio	음원		target 선택 시 음원	

구조형식 - 개발 Flow > 데이터 테이블 > 공통

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명
등장퇴장음원	in	Audio	음원		등장 시 음원	총 라운드 수 만큼 하단으로 레이어 추가
	roundEnd	Audio	음원		1라운드 완료 후 나오는 전체 정답 음원	
	out	Audio	음원		퇴장 시 음원	
위젯설정	feed(feed_X) 사용여부	Select	Y		N	mc\$feed_num 의 오답 피드백 사용여부
	target(out) 사용여부	Select	Y		N	mc\$target 의 퇴장 사용여부
	mc\$feed 진행순서	Select	normal	Feed_O	M_feed	정답 후 진행 순서 설정
	mc\$feed_all 진행순서	Select	normal	Feed_O	M_feed	정답 후 진행 순서 설정
기타위젯설정	OK 버튼 사용 여부	Select	Y		N	OK버튼으로 라운드를 완료하면 Y
	타켓 랜덤 여부	Select	Y	N	Y(feed)	mc\$target 의 위치 랜덤 배치 여부
	bg 사용여부	Select	Play		Loop	배경애니메이션의 Play, Loop 설정
	라운드 랜덤 여부	Select	Y		N	라운드 랜덤 제시 여부 (문제 랜덤)
	Q 버튼 사용 여부	Select	Y		N	문제 듣기 버튼 사용여부
문제음원	Audio	Audio	음원			문제(지시문) 음원 → 총 라운드 수 만큼 하단으로 레이어 추가



기본 설정, 추가 설정

페이지 셋팅

페이지 설정 - 파일템플릿 > 기본 설정

Description

파일템플릿 설정

카테고리 **LIVE** **한글**

제목 **한글_DD_01**

화면 크기 (px) **Width 1280 Height 800 1280x800**

스타일 **T** **한글아름체** **24**

다음 페이지 이동 효과 **None**

이전 페이지 이동 효과 **None**

가속/감속함수 **Ease In-out**

시간 **500**

스크립팅 버전 **2**

실행 모듈 **Standard**

템플릿 종류 **연결**

위젯 **연결하지 않음**

페이지 자바스크립트 Event Bubble Custom Event Page Create
 Page Run Page Pause

File Settings Style

확인**취소**

1	연결
2	페이지 자바스크립트 > 5개 전체 선택 → 양산된 파일과 스크립트 연동

페이지 설정 - 파일템플릿 > 추가 설정

Description



1	일반 > 배치 방식 > Zoom 실행 (중앙, 중앙) → 변경 가능
2	스타일 > 화면 배경 색상, 이미지, 패턴 → 변경 가능
3	추가자료 > 외부 JS 추가 > 1 지금 적용! 클릭
	2 변경 표시 > 예 (수정 확인용)
4	3-1 추가한 스크립트 설정 3-1에서 추가한 JS 파일을 연결을 위해 반드시 "자바스크립트 파일"에 설정 필요.

02.

템플릿 유형

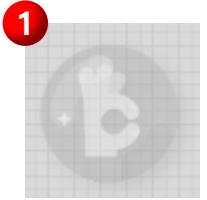


공통 사용법 설명

공통

공통 적용 > OK 버튼 사용법

Description

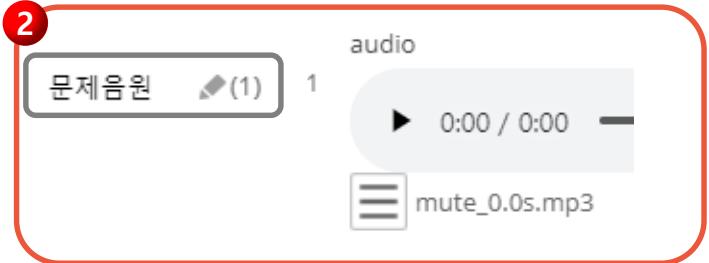


1	b\$next → 라운드 완료 버튼 기타위젯설정 > OK 버튼 사용 여부 Y → 한 라운드의 모든 정답을 맞춰도 버튼을 터치하지 않으면 다음 라운드로 넘어가지 않음 라운드 완료 기능 N → 정답을 다 맞추면 자동으로 다음 라운드로 넘어감
2	리셋 → 오답 라운드의 모든 정답이 체크되지 않았을 때 버튼을 사용하면 화면에 남아있는 액티비티 활동이 초기화 됨
3	확인 → 정답 라운드의 모든 정답이 체크되었을 때 해당 라운드를 종료 하고 다음 라운드로 이동
4	
5	

* 정답버튼 사용시(라운드 종료) 재생되던
문제음원, 개별정답음원 중지

공통 적용 > 문제 다시듣기 버튼 사용법

Description



1 b\$question → 문제 다시듣기 버튼

문제음원 > audio

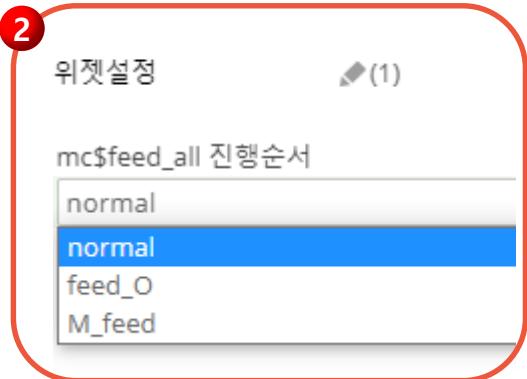
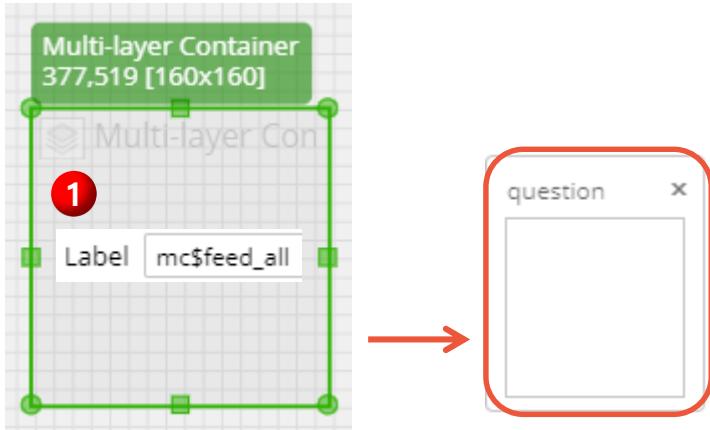
- 총 라운드 수 만큼 레이어 추가
- 한 라운드에 1개의 문제 음원만 가능
- question 레이어의 si\$question 위젯은 문제음원 데이터테이블의 사운드 길이만큼 Play됨.
- 문제(지시문) 없는 경우 빈 이미지, 빈 사운드 적용

2 기타위젯설정 > Q 버튼 사용 여부

- Y → mc\$feed_all > question
si\$question, 문제 음원 사운드
버튼 터치 때마다 재생
- N → mc\$feed_all > question
si\$question, 문제 음원 사운드
한번 play

공통 적용 > mc\$feed_all (전체 정답 피드 위젯) 사용법

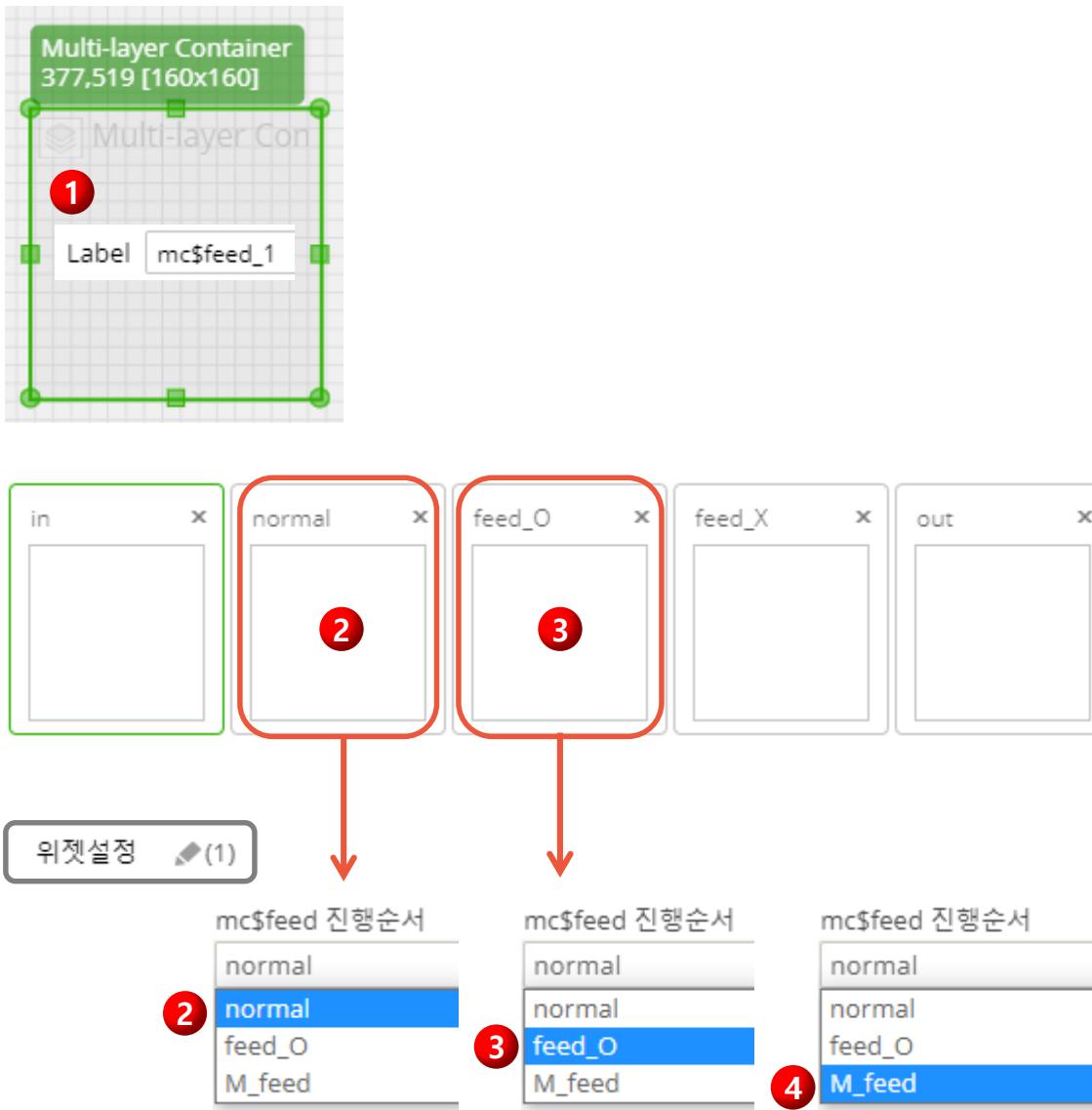
Description



	<p>mc\$feed_all → 공통으로 적용되는 위젯</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문제 이미지를 포함하고 있음. (question) - 한 라운드의 모든 정오답에 실행 <p>in → question → normal → feed_O, feed_X → normal → out</p>
2	<p>위젯설정 > mc\$feed_all 진행순서</p> <p>Normal → 정답 feed 후 normal로 돌아옴</p> <p>Feed_O → 정답 feed 1회 실행 후 라운드 종료까지 유지</p> <p>M_feed → 라운드의 모든 정답을 맞춰야 정답 feed 가 한번 play 됨.</p>

공통 적용 > mc\$feed_num (개별 정답 피드 위젯) 사용법

Description



	mc\$feed_숫자 위젯은 DD의 mc\$drop_숫자, TC의 mc\$target_숫자(정답이 표시되는 위젯) 과 같이 실행됨. Ex. mc\$drop_1 정답일 때 mc\$feed_1만 실행
1	위젯설정 > mc\$feed 진행순서 > normal → 정오답 (feed_O, feed_X) 레이어 이동 후 normal로 돌아옴. → 전체 정답시 까지 normal 유지 → 라운드 전체 정답 후 out 레이어 실행
2	위젯설정 > mc\$feed 진행순서 > feed_O → 개별 정답 맞춘 경우 feed_O → 전체 정답시 까지 feed_O 유지 → 라운드 전체 정답 후 out 레이어 실행
3	위젯설정 > mc\$feed 진행순서 > M_feed 복수개의 정답 (ex. 7 = 3 + 4인 경우 정답 3, 4)를 모두 맞춘 후 mc\$feed_num가 play 됨. 사용법 각 템플릿 페이지에 설명.

* 개별 정답 피드백 모션에 대한 설정값

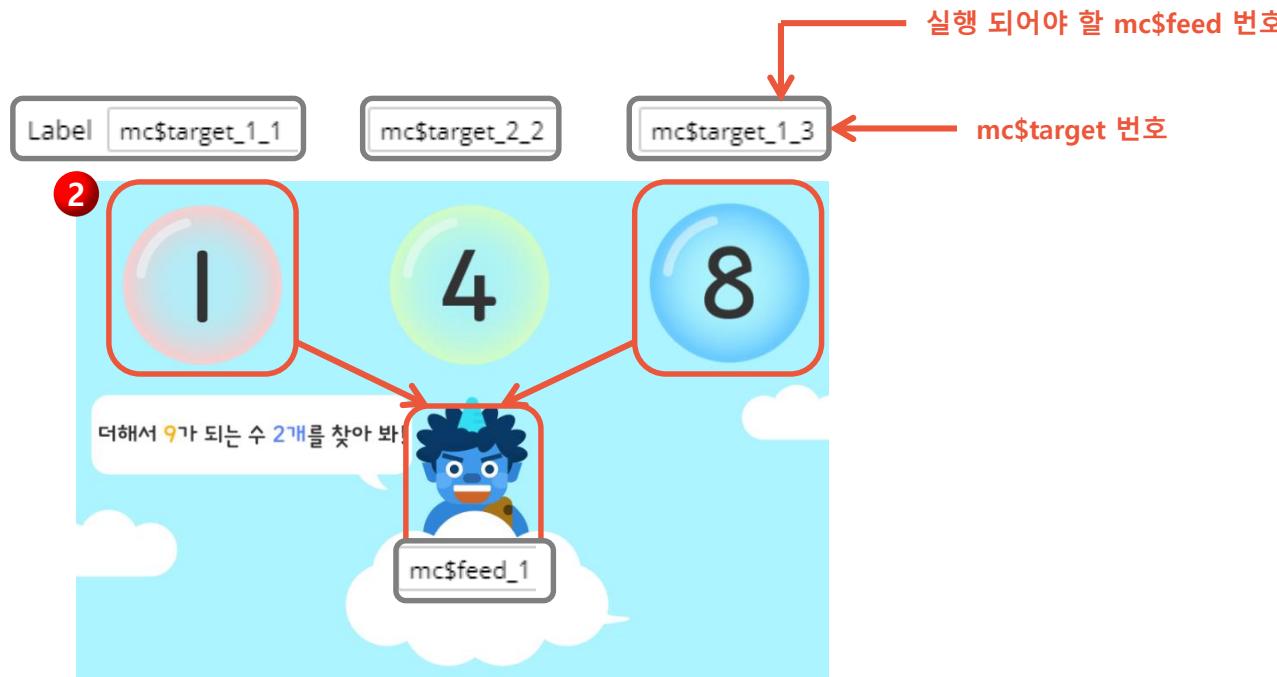
①

mc\$feed 진행순서

normal

normal

feed_O

M_feed

③ DD템플릿 M_feed 사용시 유의사항

정답 그룹화

1

한 라운드의 모든 정답을 맞춘 후
mc\$feed_num의 feed_O 실행

사용법

- mc\$target_[mc\$feed번호]_[target번호]
- mc\$drop_[mc\$feed번호]_[target번호]

2

타겟명 첫번째 숫자에 실행될
개별 피드백 위젯의 번호를 기재하면 됨

Ex. 1번 3번 타겟 정답을 모두 체크 후
1번 피드백의 feed_O를 실행한다.

3

DD 템플릿의 경우 (Set템플릿- DD사용시)
mc\$target 아닌 mc\$drop에 레이블명 추가
정답 처리가 되는 위젯에 적용해야 함

Properties

Label Page 1

라운드 (1) → 1 총 라운드[?] 3

라운드별성공 (1)

타켓애니메이션 (1)

피드백애니메이션 (1)

공통음원 (3)

시작종료음원 (1)

개별정답음원 (2)

등장퇴장음원 (1)

위젯설정 (1)

기타위젯설정 (1)

문제음원 (1)

라운드 group[?] 1~3_4~6

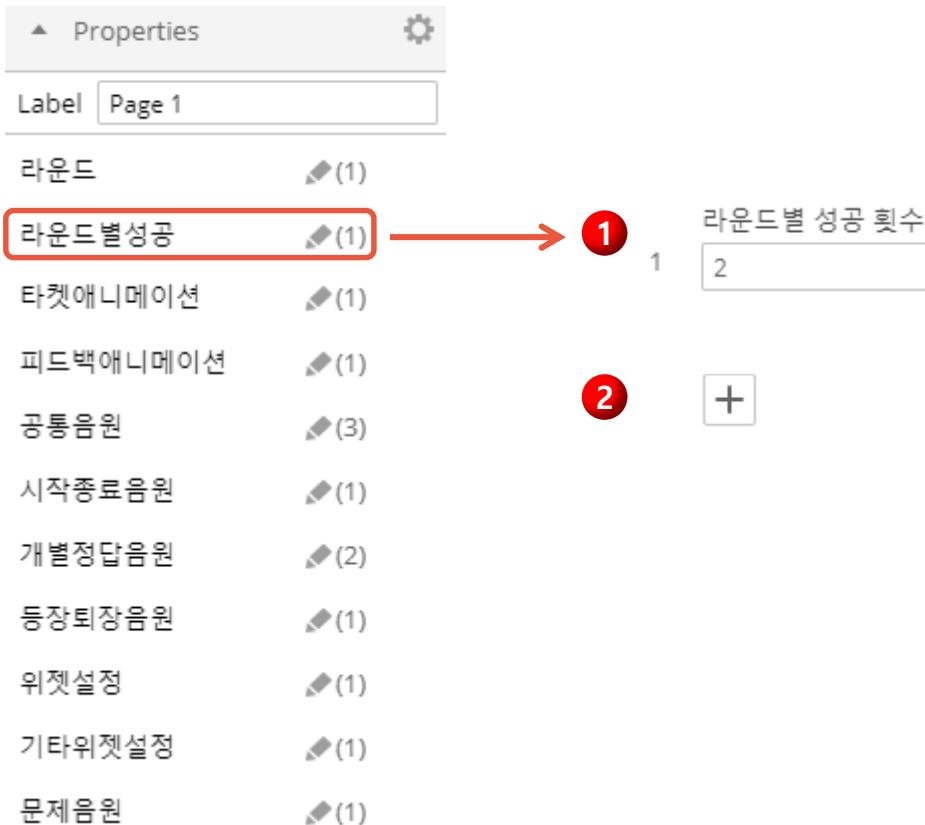
group 횟수[?] 2_1

문제 제시 기준[?] group

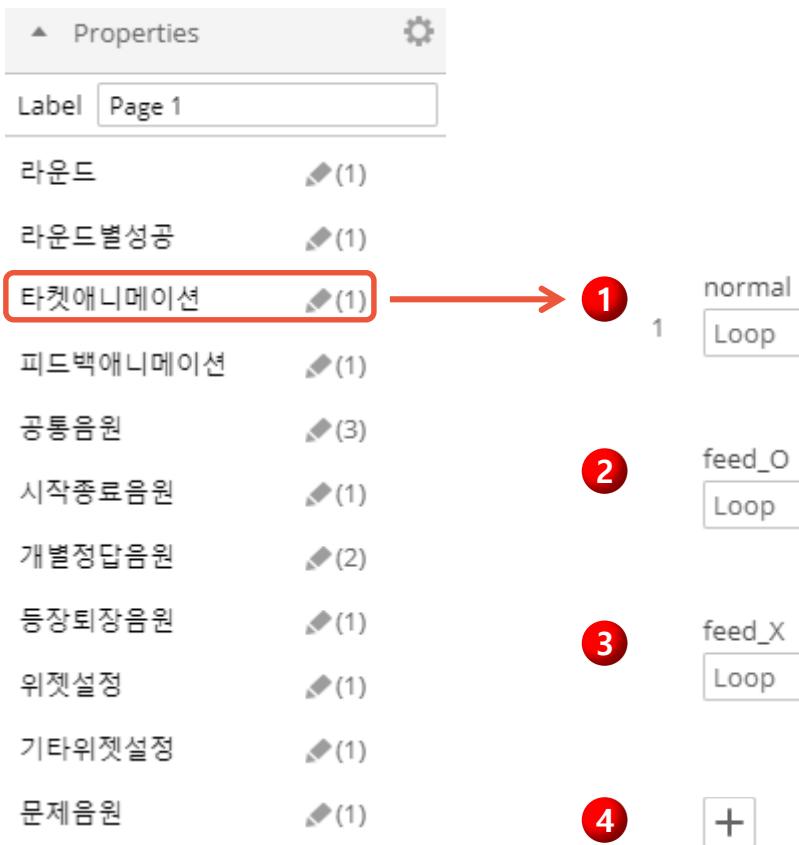
기타위젯설정 (1) → Round 랜덤 여부 N Y N

1	총 라운드 수 = 인디케이터 수
2	라운드를 group 지어줌 Ex. 1~3_4~6 → 1라운드부터 3라운드까지 한 묶음 4라운드부터 6라운드까지 한 묶음 한 라운드에 1개만 해당되는 경우 칸 비워둠
3	group에서 제시 될 문제의 횟수 Ex. 라운드 group (1~3_4~6) group 횟수 (2_1)인 경우 1라운드에 1~3 중에 2개 제시 2라운드에 4~6 중에 1개 제시 그래서 총 라운드는 3라운드가 됨
4	round → 문제 라운드마다 제시 group → 문제 group에서 처음 한번만 제시
5	기타위젯설정 > Round 랜덤 여부 N → 구성 순서대로 제시 Y → 구성 랜덤으로 제시

* Group 없는 경우 ②, ③은 비워둠



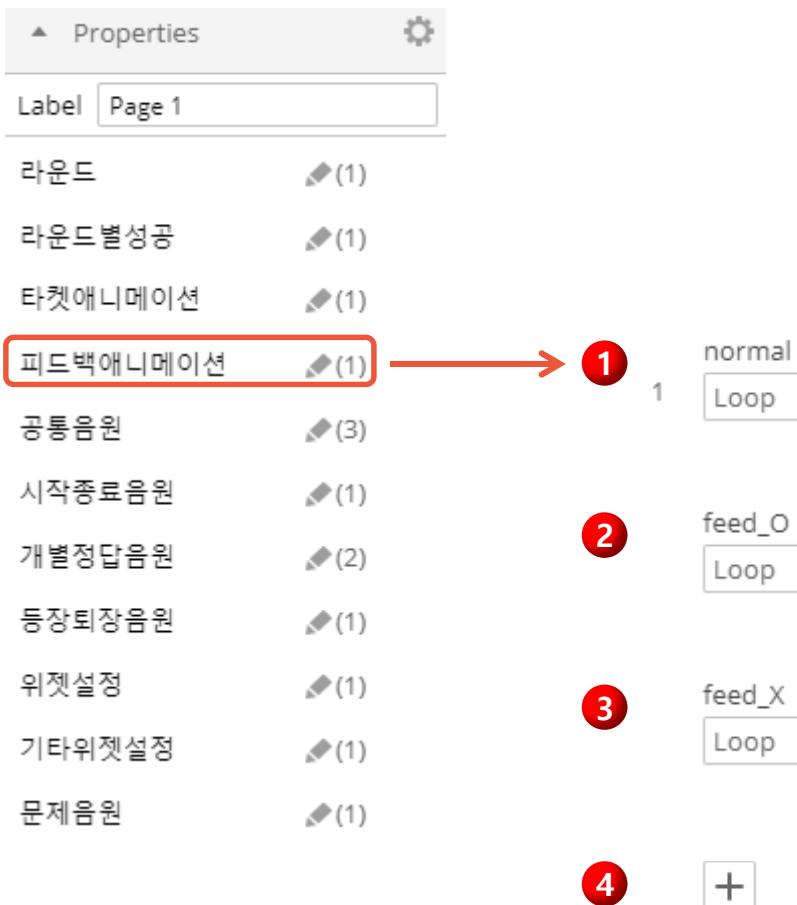
1	라운드 별 정답의 개수
2	총 라운드 수 만큼 아래로 레이어 추가



	Description
1	mc\$target_num의 기본상태 모션 상태 여부
2	mc\$target_num의 정답 모션 상태 여부
3	mc\$target_num의 오답 모션 상태 여부
4	총 라운드 수 만큼 아래로 레이어 추가

공통 적용 > 데이터 테이블 > 피드백애니메이션

Description



1	mc\$target_num의 기본상태 모션 상태 여부
2	mc\$target_num의 정답 모션 상태 여부
3	mc\$target_num의 오답 모션 상태 여부
4	총 라운드 수 만큼 아래로 레이어 추가

Properties

Label Page 1

라운드 ↗(1)

라운드별성공 ↗(1)

타켓애니메이션 ↗(1)

피드백애니메이션 ↗(1)

공통음원 ↗(3)

시작종료음원 ↗(1)

개별정답음원 ↗(2)

등장퇴장음원 ↗(1)

위젯설정 ↗(1)

기타위젯설정 ↗(1)

문제음원 ↗(1)

1 id touch

2 success

3 fail

4 btn

2 audio

▶ 0:00 / 0:00 [수학]터치_효과.mp3

▶ 0:00 / 0:00 [수학]정답_효과.mp3

▶ 0:00 / 0:00 [수학]오답_효과.mp3

▶ 0:00 / 0:00 [수학]OK_효과.mp3

공통으로 사용되는 효과음

1. touch → 터치반응
2. success → 정답반응
3. fail → 오답반응
4. btn → 버튼 효과음

효과음 사운드

과목별로 교체해서 사용

Properties

Label Page 1

라운드 (1)

라운드별성공 (1)

타켓애니메이션 (1)

피드백애니메이션 (1)

공통음원 (3)

시작종료음원 (1)

개별정답음원 (2)

등장퇴장음원 (1)

위젯설정 (1)

기타위젯설정 (1)

문제음원 (1)

intro
1 ► 0:00 / 0:00
mute_0.0s.mp3

2 ► 0:00 / 0:00
mute_0.0s.mp3

+ 3

1	mc\$motion > intro 시작모션과 함께 재생되는 음원
2	mc\$motion > outro 종료모션과 함께 재생되는 음원
3	총 라운드 수 만큼 아래로 레이어 추가

Properties

Label Page 1

라운드 (1)

라운드별성공 (1)

타켓애니메이션 (1)

피드백애니메이션 (1)

공통음원 (3)

시작종료음원 (1)

개별정답음원 (2) 1

등장퇴장음원 (1)

위젯설정 (1)

기타위젯설정 (1)

문제음원 (1)

id 1_1 2

success_audio 3 0:00 / 0:00
mute_0.0s.mp3

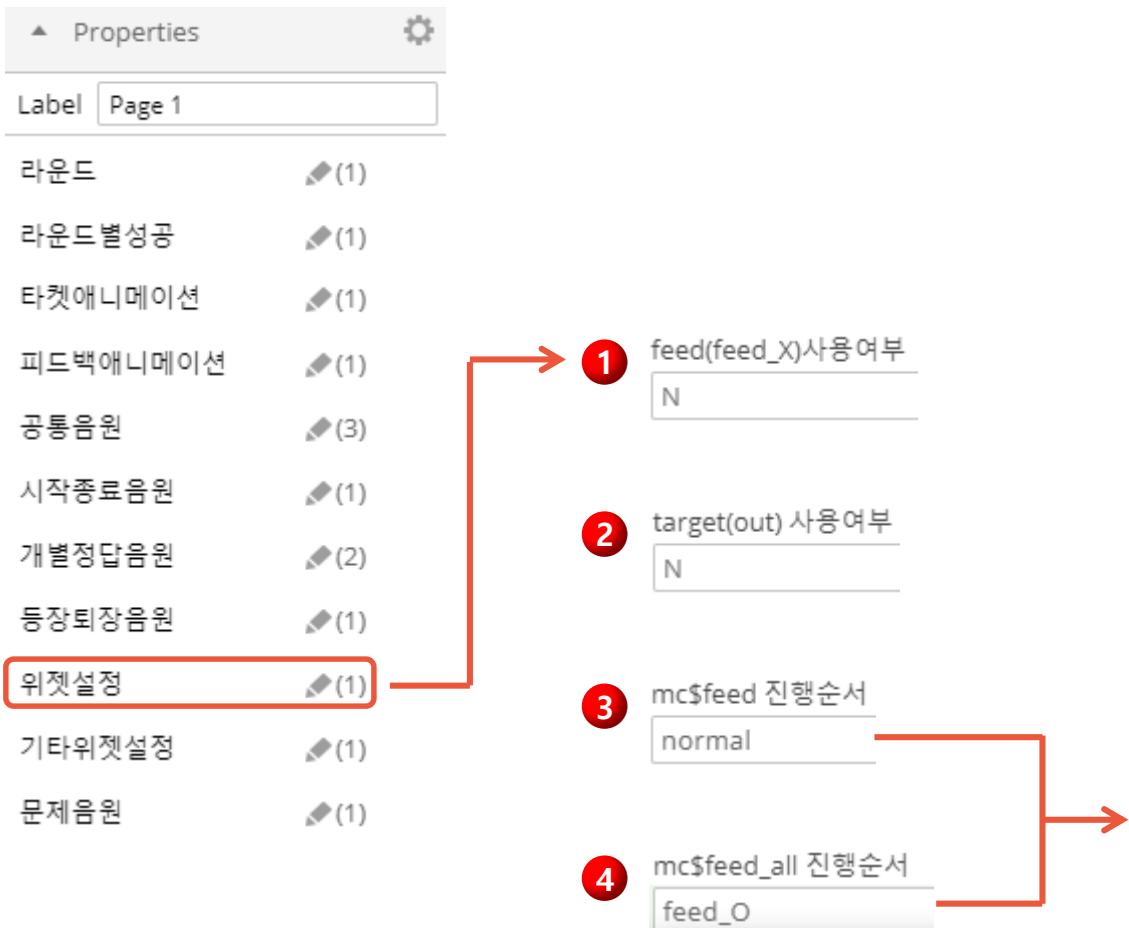
touch_audio 3 0:00 / 0:00
mute_0.0s.mp3

4

	Description
1	Id → mc\$target_num 라운드_타겟번호
2	정답 맞추면 재생되는 음원
3	터치 시 재생되는 음원
4	사용하는 정답 음원 수 만큼 아래로 추가 가능



	Description
1	위젯 > in si\$in과 함께 재생되는 음원
2	한 라운드의 모든 개별 정답 후 종료모션 전에 재생되는 전체 정답 음원
3	위젯 > out si\$out과 함께 재생되는 음원
4	총 라운드 수 만큼 아래로 레이어 추가



1	mc\$feed_num의 오답 피드백 사용 여부
2	mc\$target_num의 out(퇴장) 사용 여부
3	mc\$feed_num의 정답 후 레이어 진행 순서 설정 normal일 경우: In → normal → feed_O → normal → out Feed_O일 경우: In → normal → feed_O → out M_feed: 그룹 지어논 모든 정답 후 play
4	위젯설정 > mc\$feed_all 진행순서 Normal → 정답 feed 후 normal로 돌아옴 Feed_O → 정답 feed 1회 실행 후 라운드 종료까지 유지 M_feed → 라운드의 모든 정답을 맞춰야 정답 feed 가 한번 play 됨.

Properties

Label Page 1

라운드	彪(1)
라운드별성공	彪(1)
타켓애니메이션	彪(1)
피드백애니메이션	彪(1)
공통음원	彪(3)
시작종료음원	彪(1)
개별정답음원	彪(2)
등장퇴장음원	彪(1)
위젯설정	彪(1)
기타위젯설정	彪(1)
문제음원	彪(1)

OK 버튼 사용 여부
N

BG 플레이 여부
Loop

Round 랜덤 여부
N

Target 랜덤 여부
Y(feed)

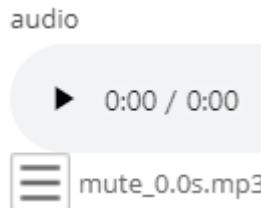
Q 버튼 사용 여부
N

1	Ok 버튼 사용 여부 N → 정답 전부 맞추면 라운드 종료 Y → Ok 버튼 눌러야 라운드 종료
2	si\$bg 모션 재생 설정 play → 한번 실행 loop → 라운드 종료까지 반복 실행
3	문제 랜덤 여부 → 라운드 설정과 연동
4	Y(feed) 사용 시 mc\$target_num = mc\$feed_num 위젯 수 동일해야 함
5	문제 다시 듣기 버튼 실행 때마다 음원 재생 → 데이터테이블 > 문제음원과 연동

Properties

Label Page 1

라운드	▶(1)
라운드별성공	▶(1)
타켓애니메이션	▶(1)
피드백애니메이션	▶(1)
공통음원	▶(3)
시작종료음원	▶(1)
개별정답음원	▶(2)
등장퇴장음원	▶(1)
위젯설정	▶(1)
기타위젯설정	▶(1)
문제음원	▶(1)



1	문제 음원
2	총 라운드 수 만큼 아래로 레이어 추가



드래그 & 드롭 유형

DD

Depth1		Depth2		Depth3	
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	
mc\$main	round1	mc\$motion	intro	si\$intro	
			outro	si\$outro	
		mc\$feed_all	in	si\$in	
			question	si\$question	
			normal	si\$normal	
			feed_O	si\$feed_O	
			feed_X	si\$feed_X	
			out	si\$out	
		mc\$feed_num	in	si\$in	
			normal	si\$normal	
			feed_O	si\$feed_O	
			feed_X	si\$feed_X	
			out	si\$out	
mc\$target_num	dropZone_num	mc\$drop_num	in	si\$in	
			normal	si\$normal	
			Feed_O	mc\$feed > si\$feed_O	
			feed_X	si\$feed_X	
			out	mc\$out > si\$out	
		mc\$target_num	in	si\$in	
			normal	si\$normal	
			drag		
			feed_O	si\$feed_O	
			out	si\$out	

1	mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.

DD - 데이터 테이블 (속성 01)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명
드래그유형	Type	Select	1:N(단수) 순차(드랍)	1:N(복수) 순차(타겟)		유형 선택
라운드	총 라운드	String	숫자		총 라운드 수 = 인디케이터 수	
	라운드 group	String	숫자		문제 group	
	group 횟수	String	숫자		group에서 한 라운드에 제시 될 문제 개수	
	문제 제시 기준	Select	round	Group	문제 재생 설정, round마다 또는 group에서 한번	
라운드별성공	라운드별 성공 횟수	String	숫자		라운드 별 정답 수 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가	
타겟번호	Number	String	숫자		정답 레이블명 숫자 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가	
스티커갯수	id	String	Id		(라운드)_mc\$target 레이블명)	
	count	Number	숫자		스티커 유형 타겟 반복 등장 횟수	
타켓애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 피드백 모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백모션의 실행 여부	
드랍애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백모션의 실행 여부	
피드백애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백모션의 실행 여부	
공통음원	공통 효과음	String	touch	success	fail	btn
		Audio	음원	음원	음원	음원
시작종료음원	intro	Audio	음원			mc\$motion > intro 음원
	outro	Audio	음원			mc\$motion > outro 음원

* 테이블 색 표시 ()	공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

DD - 데이터 테이블 (속성 02)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명
개별정답음원	id	String	Id			(라운드)_(mc\$target 레이블명)
	success_audio	Audio	음원			개별 정답 음원
	touch_audio	Audio	음원			타겟 선택 시 음원
등장퇴장음원	in	Audio	음원			등장 시 음원
	roundEnd	Audio	음원			퇴장 시 음원
	out	Audio	음원			전체 정답 음원
위젯설정	drop(feed_X) 사용여부	Select	Y	N	mc\$drop_num 오답 피드백 사용 여부	
	feed(feed_X) 사용여부	Select	Y	N	mc\$feed_num 오답 피드백 사용 여부	
	target(out) 사용여부	Select	Y	N	mc\$target_num 퇴장(out) 피드백 사용 여부	
	mc\$feed 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	개별 feed 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택
	mc\$feed_all 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	공통사용 feed_all 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택
기타위젯설정	OK 버튼 사용 여부	Select	Y	N	OK버튼으로 라운드를 완료하면 Y	
	BG 플레이 여부	Select	Play	Loop	배경애니메이션모션의 실행 여부	
	Round 랜덤 여부	Select	Y	N	문제 랜덤 제시 여부	
	Target 랜덤 여부	Select	Y	N	Y(feed)	Target의 위치 랜덤여부, Y(feed) = target + feed 위치 랜덤
	Q 버튼 사용 여부	Select	Y	N	문제 다시듣기 버튼 사용 여부	
	Target 반복 여부	Select	Y(번호)	Y(횟수)	N	단수, 복수 유형 타켓 반복 등장 여부, 정답 기준에 따라 선택
	개별정답음원 기준	Select	target	drop	정답 사운드가 재생되는 기준	
	Drop 랜덤 여부	Select	Y	N	mc\$drop_num 위치 랜덤 여부	
문제음원	audio	Audio	음원			문제 사운드 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가
	id	String	Id			(라운드)_(mc\$target 레이블명)

* 테이블 색 표시 ()
공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

DD - 데이터 테이블 > 드래그유형

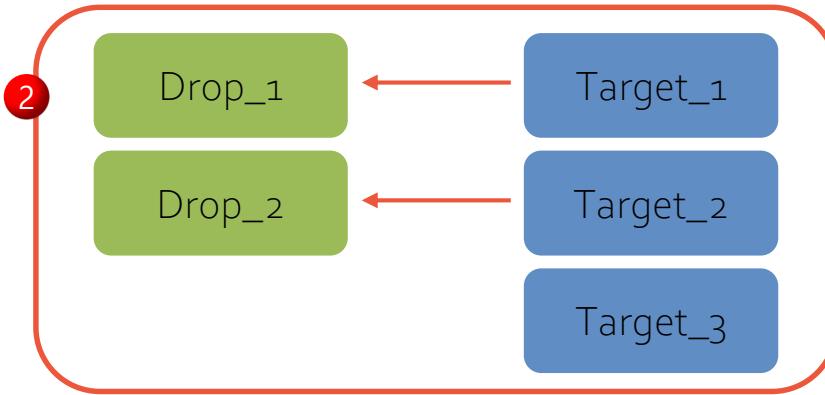
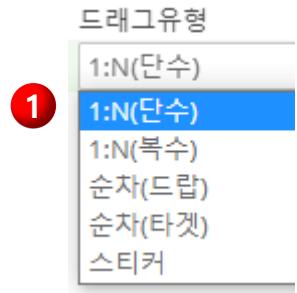
Description



	드래그유형 설정 단수 → mc\$drop에 정답 1개만 보여짐 복수 → mc\$drop에 정답 다수 보여짐 1 순차(드랍) → 드랍 순서대로 정답 처리 순차(타겟) → 타겟 순서대로 드래그 가능 스티커 → 정답 없음 mc\$drop 위젯 사용하지 않음
--	---

DD - 데이터 테이블 > 드래그유형 > 단수

Description



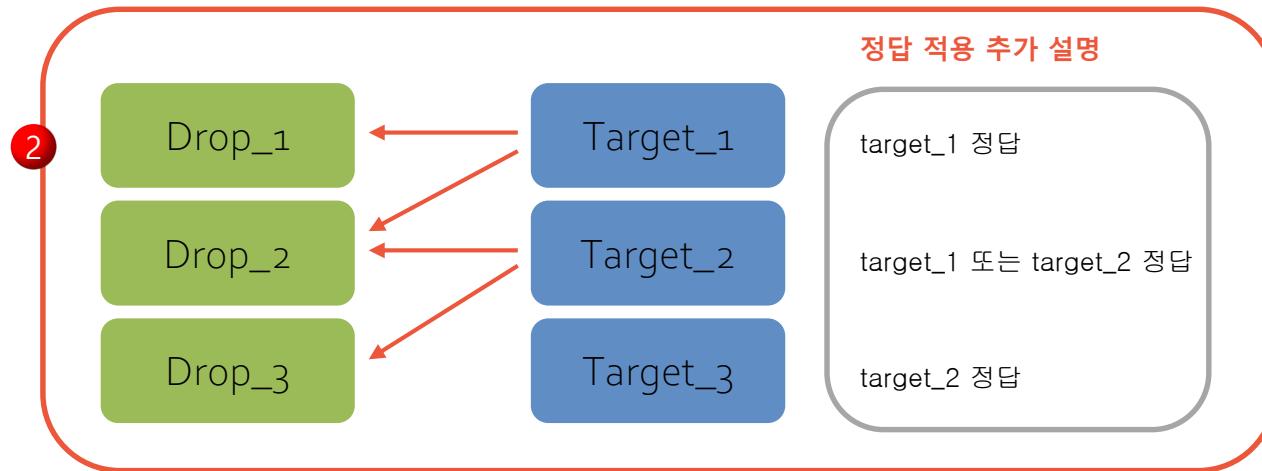
1	드래그유형 > 단수
2	단수 유형 도식

* 정답 번호와 레이어 번호 매칭 필요

DD - 데이터 테이블 > 드래그유형 > 복수

드래그유형
 1:N(단수)
 1:N(단수)
1:N(복수)
 순차(드랍)
 순차(타겟)
 스티커

①



mc\$feed 진행순서
 normal
 normal
 feed_O
M_feed

③

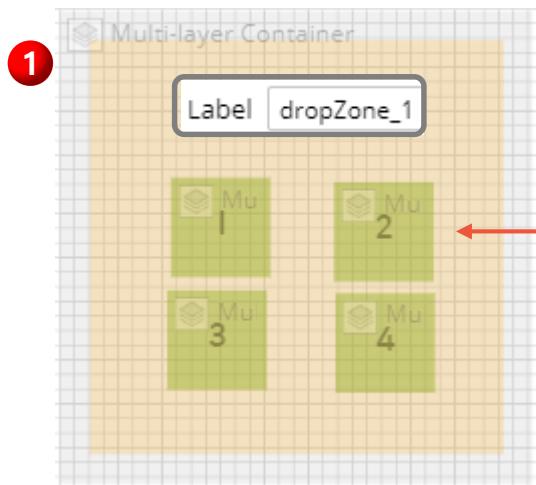
Description

1	드래그유형 > 복수
2	복수 유형 도식
3	복수 유형 위젯설정 > mc\$feed 진행순서 사용하지 X 위젯설정 > mc\$feed_all 진행순서는 사용

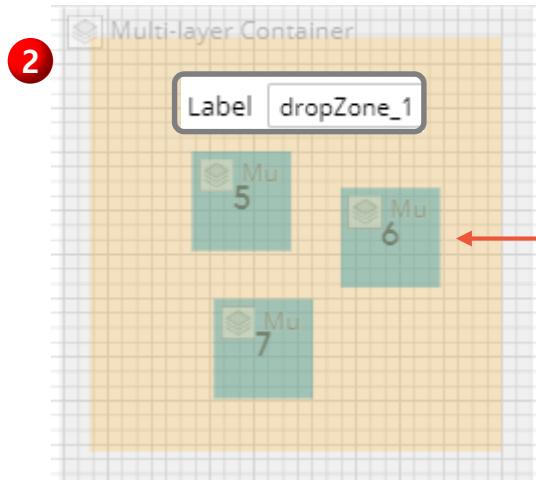
* 정답 위치 랜덤인 복수 유형
 → 정답 번호 레이어 번호 매칭 필요

DD - 데이터 테이블 > 드래그유형 > 복수 > 정답 위치 고정

Description



* 정답 target 번호와 레이어 명 매칭



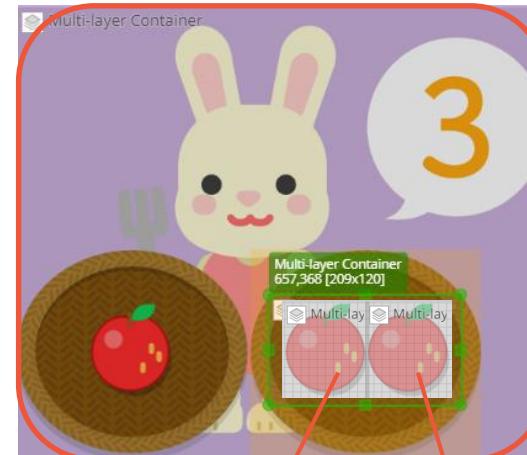
* 정답 target 번호와 레이어 명 매칭시키지 않아도 됩니다.

영역 1개에 정답 다수 > **타겟반복 불가능**
위치는 고정인 경우 = 타겟 번호

1

Feed 레이어 라벨명
→ mc\$feed_**m**_num 사용
Out 레이어 라벨명
→ mc\$out_num 사용

* 참고파일



mc\$feed_o_1 mc\$feed_o_2

영역 1개에 정답 다수 > **타겟반복 가능**
존재하는 target 중 어느 것을 옮겨도
정답이 되는 경우 = 정답 횟수

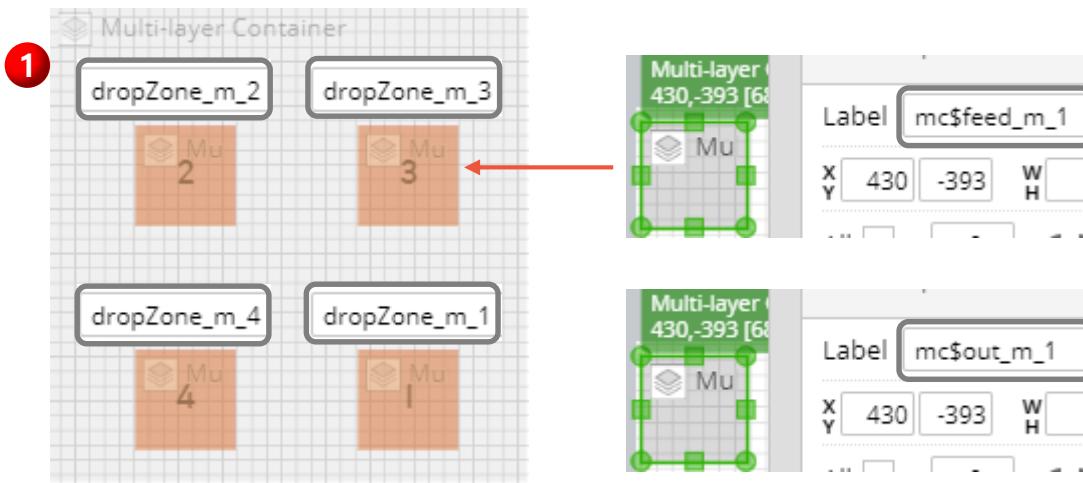
2

Feed 레이어 라벨명
→ mc\$feed_**o**_num 사용
Out 레이어 라벨명
→ mc\$out_num 사용

참고파일: 수와셈_21w_02

DD - 데이터 테이블 > 드래그유형 > 복수 > 정답 위치 랜덤

Description



정답의 위치가 고정이 아닌
사용자가 올린 위치에 표시되는 경우

정답 수 만큼 영역(dropZone) 생성
mc\$drop > feed_O 레이어 > mc\$feed >
정답 해당되는 target 수 만큼 레이어 생성

1

dropZone 라벨명
→ dropZone_m_num 사용
Feed 레이어 라벨명
→ mc\$feed_m_num 사용
Out 레이어 라벨명
→ mc\$out_m_num 사용

* 정답 위치 랜덤인 복수 유형
→ 정답 번호 레이어 번호 매칭 필요

드래그유형

1:N(단수)
1:N(단수)
1:N(복수)
순차(드랍)
순차(타겟)
스티커

mc\$drop_num 오름차순으로 drop 가능

2

mc\$drop_num
mc\$target_num

3 기타위젯설정

개별정답음원 기준

target
target
drop

	드래그유형 > 순차(드랍) 단수 유형에서 순서(드랍)에 맞게 드래그 & 드랍 해야 하는 경우에 사용 순서에 맞지 않으면 정답 처리 되지 않음
1	참고파일: 수와셈_10w_04
2	기타위젯설정 > 개별정답음원 기준 target 이미지 동일해서 모든 target이 정답에 해당 되는 경우 사용 mc\$drop_num를 기준으로 정답음원 실행

* 타겟 수 = mc\$drop > feed_O위젯 레이어 수

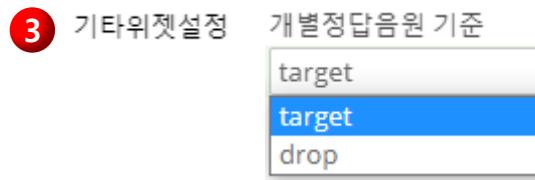
DD - 데이터 테이블 > 드래그유형 > 순차(타겟)

Description



1	<p>드래그유형 > 순차(타겟) 단수 유형에서 순서(타겟)에 맞게 드래그 & 드랍 해야 하는 경우에 사용 순서에 맞지 않으면 정답 처리 되지 않음</p>
2	<p>참고파일: 수와셈_01w_01</p>
3	<p>기타위젯설정 > 개별정답음원 기준 target 위젯 오름차순으로 drag 가능 Drop 순서 관계업이 정답 처리 mc\$target_num를 기준으로 정답음원 실행</p>

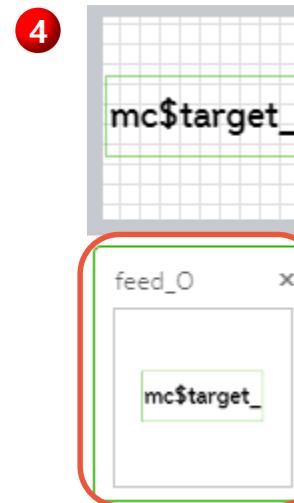
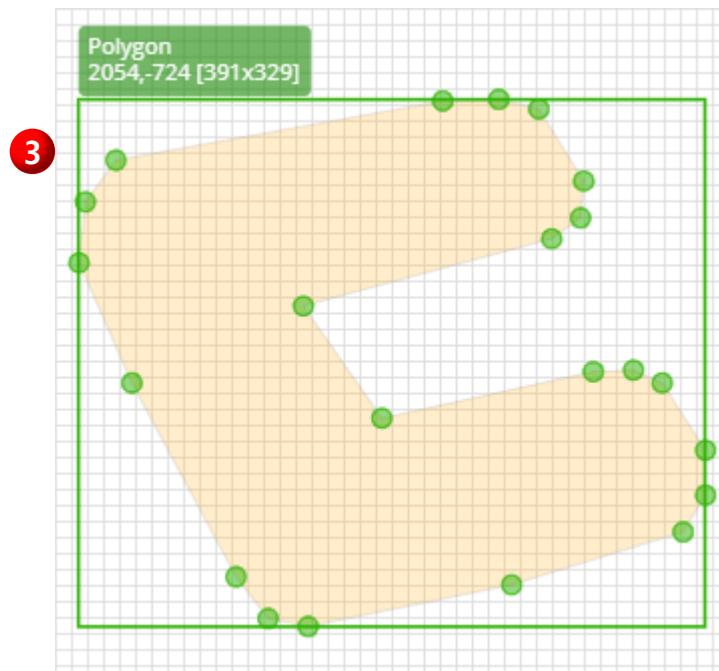
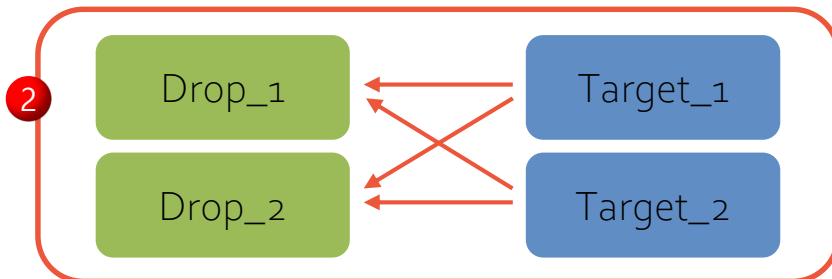
* mc\$drop > feed_O 레이어 수 = mc\$target 수



DD - 데이터 테이블 > 드래그유형 > 스티커

Description

- 드래그유형
 1:N(단수)
 1:N(단수)
 1:N(복수)
 순차(드랍)
 순차(타겟)
스티커



스티커갯수 (1)

id	count
1	1_1

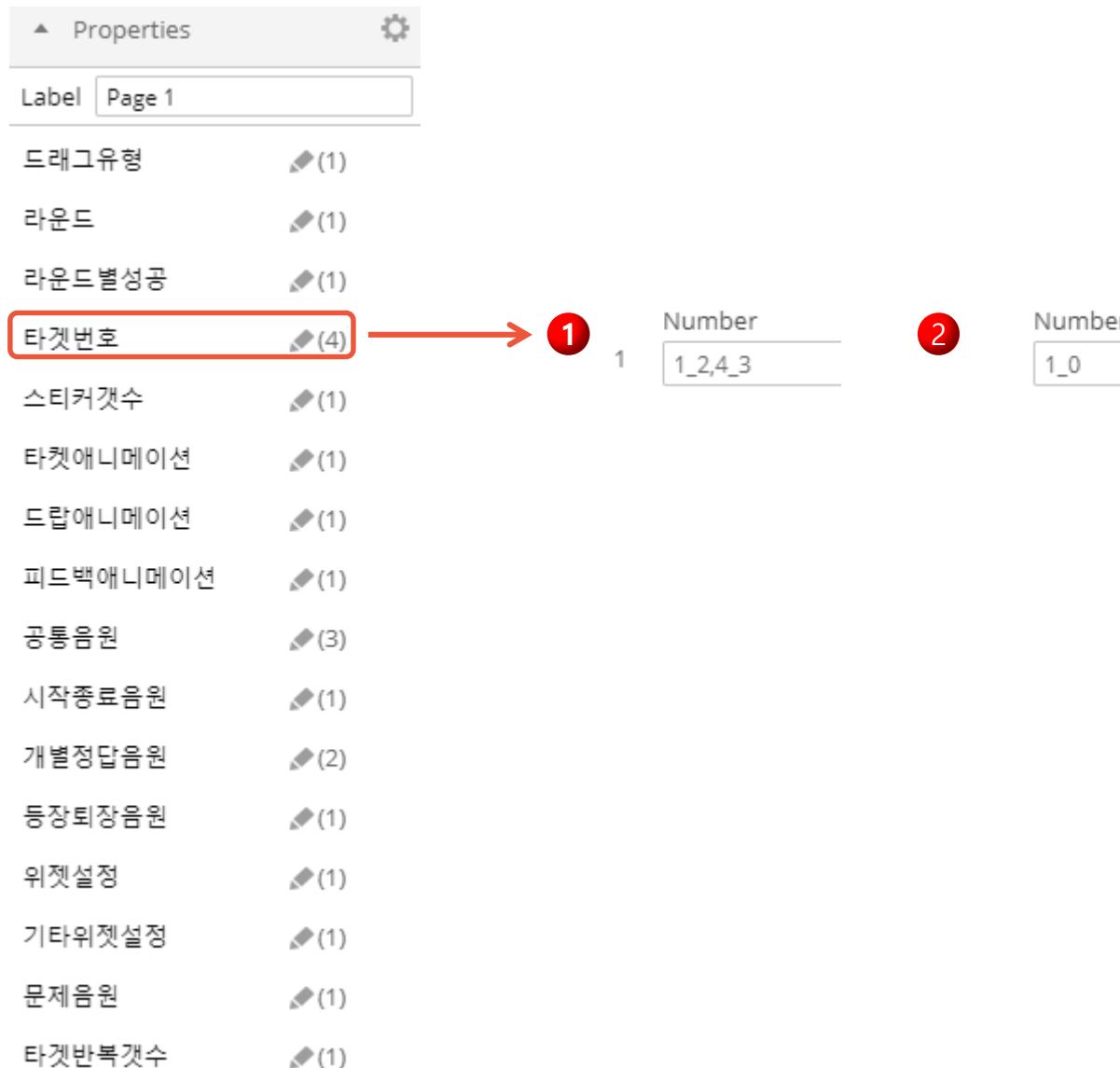
mc\$feed 진행순서
 M_feed
 mc\$feed_all 진행순서
 M_feed

1	드래그유형 > 스티커
2	스티커 유형 도식
3	스티커 유형 dropZone 은 Polygon으로 모양 변화 자유로움
4	mc\$drop 위젯은 사용하지 않음 Target > feed_O 레이어 사용해서 위치 랜덤하게 배치 가능하고 가져다 논 위치에서 피드백 실행 됨
5	데이터테이블 > 스티커갯수 Id = 라운드_타겟번호 Count = 타겟 반복되는 개수
6	타겟 수 만큼 아래로 레이어 추가 스티커유형 위젯설정 > M_feed 사용하지 X

* 스티커유형은 정답이 없기 때문에 학습 완료 체크를 위해 ok버튼을 사용해야 함

DD - 데이터 테이블 > 타겟번호

Description



정답 사용법

언더바(_)로 mc\$drop 수 구분
콤마(,)로 정답 수 구분

Ex. mc\$drop_1의 정답 1
mc\$drop_2의 정답 2, 4
mc\$drop_3의 정답 3
→ 정답 영역 3개

정답 하나(단수)지만 mc\$target이
같은 모양이라 어느것이든 들어갈 경우
정답 다수(복수)인 경우
→ 1,2,3,4로 해당 target 수 적어주기

1

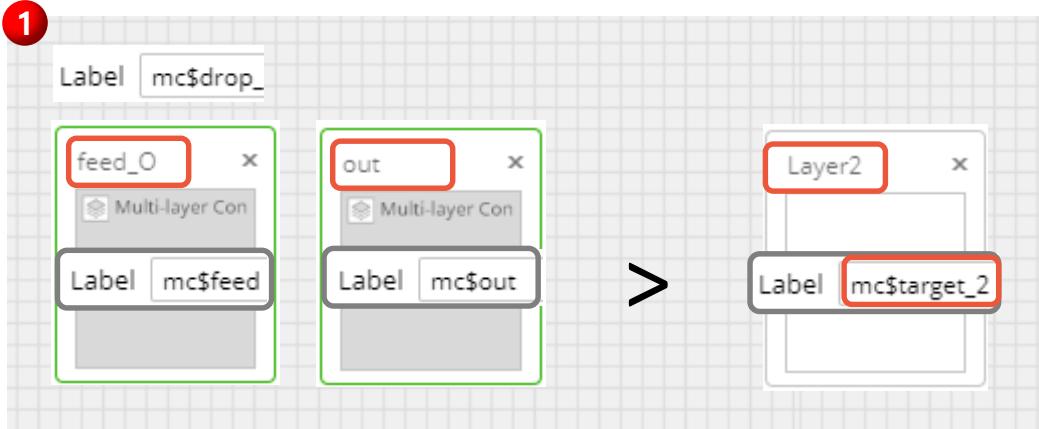
mc\$drop 수와 정답 수 다른 경우
데이터테이블 > 타겟번호
→ **타겟의 번호를 0으로 처리**

2

* 정답 번호와 레이어 번호 매칭 필요

DD - 데이터 테이블 > 정답 위젯(mc\$drop_num) 레이어 사용법

Description



4 개별정답음원 (2)

	정답 사용법 정답에 해당되는 mc\$target_num와 mc\$drop 위젯의 feed_O, out 레이어에 mc\$feed, mc\$out 위젯 속 레이어의 번호를 맞춰줘야 함. Ex. mc\$feed > Layer2 = mc\$target_2 mc\$out > Layer2 = mc\$target_2
1	Target 번호는 순서 관계없이 가능 하지만
2	mc\$drop_num 와 dropZone_num 은 순서에 맞춰 구성해야 함 Ex. 1, 2~
3	정답 1개(단수)지만 어떤 mc\$target 이든 적용되는 경우의 레이어 예시 = 정답 복수인 경우의 레이어 예시
4	정답에 해당 되는 사운드와 레이블명만 적용해도 됨 (mc\$target 기준)

* 정답 번호와 레이어 번호 매칭 필요

DD - 데이터 테이블 > 스티커갯수

Description

Properties

Label Page 1

드래그유형

라운드

라운드별성공

타겟번호

스티커갯수

타켓애니메이션

드랍애니메이션

피드백애니메이션

공통음원

시작종료음원

개별정답음원

등장퇴장음원

위젯설정

기타위젯설정

문제음원

타겟반복갯수

1 id
1_1

2 count
5

3 +

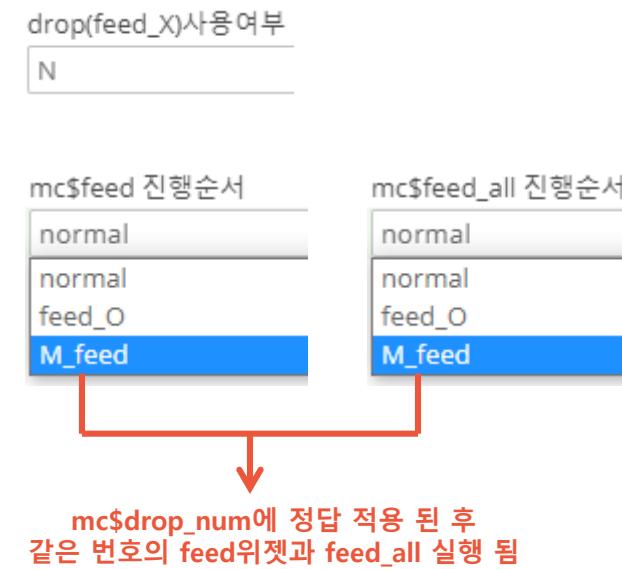
1	Id = 라운드_타겟번호
2	Count = 타겟 반복되는 개수

* 정답 번호와 레이어 번호 매칭 필요

DD - 데이터 테이블 > 위젯설정

Description

Properties	
Label	Page 1
드래그유형	▣(1)
라운드	▣(1)
라운드별성공	▣(1)
타겟번호	▣(4)
스티커갯수	▣(1)
타켓애니메이션	▣(1)
드랍애니메이션	▣(1)
피드백애니메이션	▣(1)
공통음원	▣(3)
시작종료음원	▣(1)
개별정답음원	▣(2)
등장퇴장음원	▣(1)
위젯설정	▣(1)
기타위젯설정	▣(1)
문제음원	▣(1)
타겟반복갯수	▣(1)



1	mc\$drop_num의 오답 피드백 사용 여부
2	M_feed 사용법 → 슬라이드 24 참고 스티커 유형 사용하지 X

DD - 데이터 테이블 > 기타위젯설정

Description

Properties

Label Page 1

드래그유형	彪(1)
라운드	彪(1)
라운드별성공	彪(1)
타겟번호	彪(4)
스티커갯수	彪(1)
타켓애니메이션	彪(1)
드랍애니메이션	彪(1)
피드백애니메이션	彪(1)
공통음원	彪(3)
시작종료음원	彪(1)
개별정답음원	彪(2)
등장퇴장음원	彪(1)
위젯설정	彪(1)
기타위젯설정	彪(1)
문제음원	彪(1)
타겟반복갯수	彪(1)

Target 랜덤 여부

N
Y
N
Y(feed)

Target 반복 여부

N
Y(번호)
Y(횟수)
N

개별정답음원 기준

target
target
drop

Drop 랜덤 여부

N
Y
N

* 참고파일



1 Target 랜덤 여부
Y → 보기 위치가 고정이 아니고
섞여서 나올 경우 사용
N → 위젯 위치 그대로 보여짐
Y(feed) → 보기 위치와 동일하게 랜덤 배치
mc\$target 수와 매칭 필요

2 Target 반복 사용 시 설정값
Y(번호) → Target 번호에 맞춰 정답처리
Y(횟수) → mc\$drop > mc\$feed에
정답 횟수에 따라
feed 이미지 달라지는 경우 사용
참고파일: 도형_04w_01
N → Target 반복 사용 안함

3 개별정답음원
Target → 정답이 1 : 1 대응 일때 사용
drop → 정답이 N : 1 대응 일때 사용
ex) target 중 어느것이 들어가도
정답이 될 때

4 mc\$drop_num 위치 랜덤 설정
→ dropZone 같이 이동 함

DD - 데이터 테이블 > 타겟반복갯수

Description

Properties

Label Page 1

드래그유형 ↗(1)

라운드 ↗(1)

라운드별성공 ↗(1)

타겟번호 ↗(4)

스티커갯수 ↗(1)

타켓애니메이션 ↗(1)

드랍애니메이션 ↗(1)

피드백애니메이션 ↗(1)

공통음원 ↗(3)

시작종료음원 ↗(1)

개별정답음원 ↗(2)

등장퇴장음원 ↗(1)

위젯설정 ↗(1)

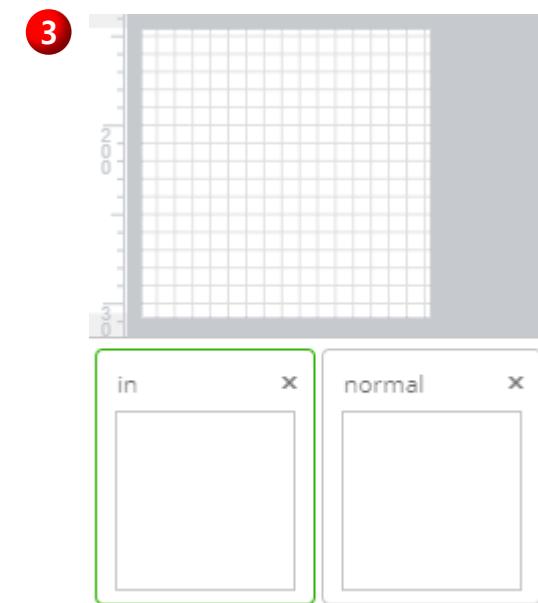
기타위젯설정 ↗(1)

문제음원 ↗(1)

타겟반복갯수 ↗(1)

1 id

2 count

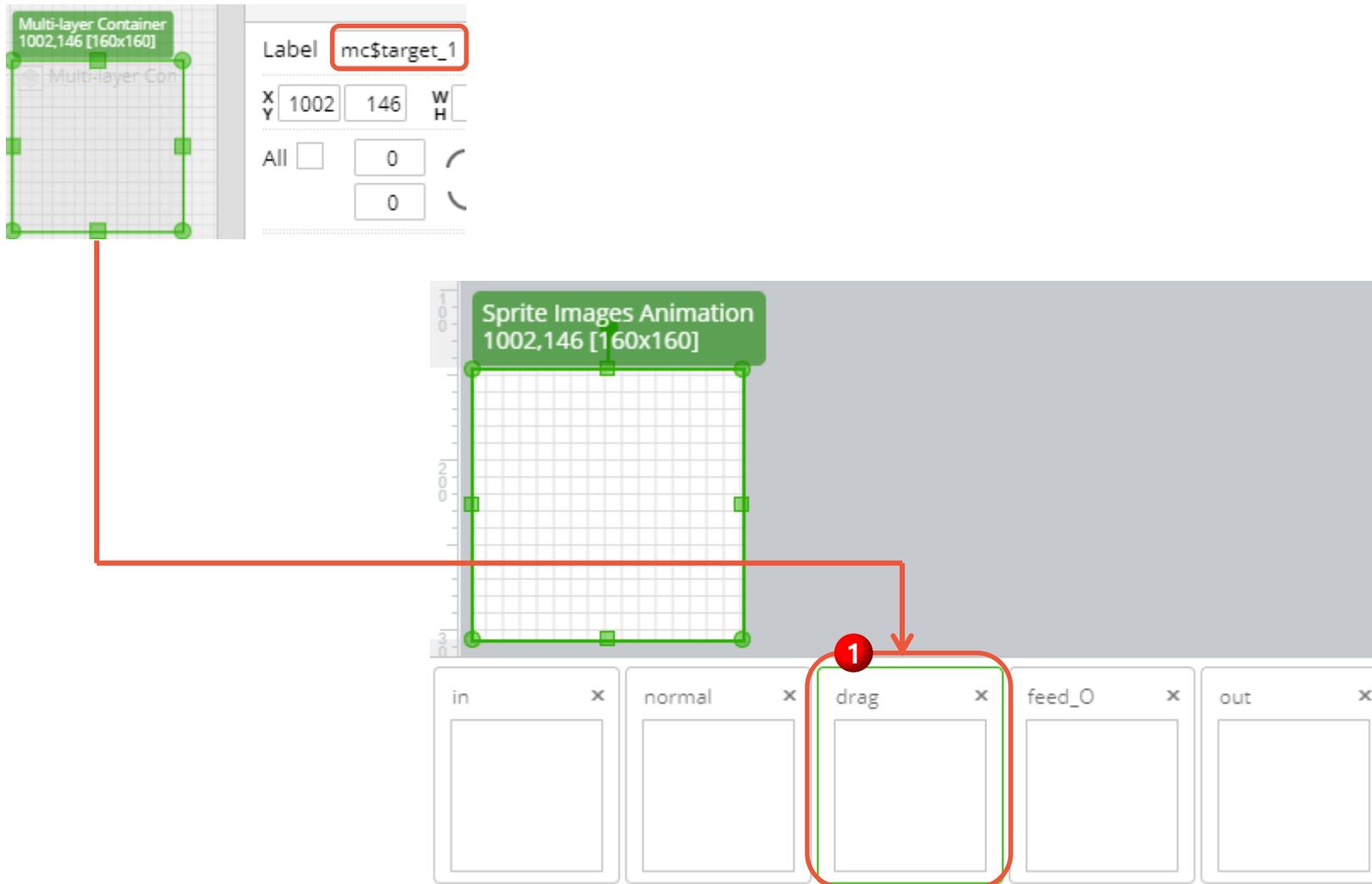


1	반복 되는 mc\$target_num 레이블 명 '라운드명_타겟 번호'
2	mc\$target_num가 반복 제시 되는 횟수
3	타겟 반복의 경우 드래그 후 새로 생성되는 mc\$target_num 위젯은 in에서 부터 시작

* 기타위젯설정의 'Target 반복 여부'와 함께 사용
등장 음원, 정답 음원 동시 재생
이런 경우 정답 음원에 효과음 사용 체크 필요

DD - 위젯 > mc\$target

Description



DD 템플릿 독자적 특성

`mc$target`의 레이어 구조가 기존과 다름
drag 레이어는 play후 마지막 이미지에 멈춤.

1

Feed_X 레이어 없음.
→ 정답이 `mc$drop_num`에 표시되기 때문



드래그 & 드롭 타입 유형

DD-Type

DD_Type - Flow

Description

Depth1	Depth2		Depth3		
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	
mc\$main	round1	mc\$motion	intro	si\$intro	1 mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.
			outro	si\$outro	
		mc\$feed_all	si\$bg_all, si\$bg		
			in	si\$in	
			question	si\$question	
			normal	si\$normal	
			feed_O	si\$feed_O	
			feed_X	si\$feed_X	
			out	si\$out	
			in	si\$in	
mc\$feed_num		mc\$feed_num	normal	si\$normal	
			feed_O	si\$feed_O	
			feed_X	si\$feed_X	
			out	si\$out	
			dropZone_num		
i\$drop_num			i\$drop_num		
			i\$target_num		

DD_Type - 데이터 테이블 (속성 01)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명			
드래그유형	Type	Select	1:N(단수)	순차(드랍)	순차(타겟)	유형 선택			
라운드	총 라운드	String	숫자			총 라운드 수 = 인디케이터 수			
	라운드 group	String	숫자			문제 group			
	group 횟수	String	숫자			group에서 한 라운드에 제시 될 문제 개수			
	문제 제시 기준	Select	round	Group		문제 재생 설정, round마다 또는 group에서 한번			
	라운드 구성	Select	단일	복합		레이어 사용 설정(단일: 반복사용, 복합: 개별사용)			
라운드별성공	라운드별 성공 횟수	String	숫자			라운드 별 정답 수 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가			
타겟번호	Number	String	숫자			정답 레이블명 숫자 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가			
피드백애니메이션	normal	Select	Play		Loop	기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	feed_O	Select	Play		Loop	성공 시 피드백모션의 실행 여부			
공통음원	공통 효과음	String	touch	success	fail	btn			
		Audio	음원	음원	음원	음원			
시작종료음원	intro	Audio	음원			mc\$motion > intro 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	outro	Audio	음원			mc\$motion > outro 음원			
개별정답음원	id	String	숫자			인덱스 번호, 드랍_이미지 id와 매칭			
	success_audio	Audio	음원			개별 정답 음원			
	touch_audio	Audio	음원			타겟 선택 시 음원			
등장퇴장음원	in	Audio	음원			등장 시 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	roundEnd	Audio	음원			퇴장 시 음원			
	out	Audio	음원			전체 정답 음원			

* 테이블 색 표시 ()	공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

DD_Type - 데이터 테이블 (속성 02)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명
위젯설정	drop(feed_X)사용여부	Select	Y	N		i\$drop_num 오답 피드백 사용 여부
	feed(feed_X)사용여부	Select	Y	N		mc\$feed_num 오답 피드백 사용 여부
	target(out) 사용여부	Select	Y	N		i\$target_num 토장(out) 피드백 사용 여부
	mc\$feed 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	개별 feed 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택
	mc\$feed_all 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	공통사용 feed_all 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택
기타위젯설정	OK 버튼 사용여부	Select	Y	N		OK버튼으로 라운드를 완료하면 Y
	BG 플레이 여부	Select	Play	Loop		배경애니메이션모션의 실행 여부
	Round 랜덤 여부	Select	Y	N		문제 랜덤 제시 여부
	Target 랜덤 여부	Select	Y	N	Y(feed)	Target의 위치 랜덤여부, Y(feed) = target + feed 위치 랜덤
	O 버튼 사용 여부	Select	Y	N		문제 다시듣기 버튼 사용 여부
	Target 반복 여부	Select	Y(번호)	Y(횟수)	N	단수, 복수 유형 타겟 반복 등장 여부, 정답 기준에 따라 선택
	개별정답음원 기준	Select	target	drop		정답 사운드가 재생되는 기준
	Drop 랜덤 여부	Select	Y	N		i\$drop_num 위치 랜덤 여부
	이미지 중복 사용여부	Select	Y	N		이미지가 라운드마다 중복되는지
문제음원	audio	Audio	음원			문제 사운드 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가
타겟반복갯수	id	String	Id			(라운드)_({\$target} 레이블명)
	count	Number	숫자			타겟 반복 등장 횟수
타겟_효과	id	String	숫자			(라운드)_({\$target} 레이블명)
	이동시간	String	숫자			i\$target의 이동 속도
	효과	Select	이동	투명화		i\$target의 등장, 퇴장 시 효과

* 테이블 색 표시 ()
공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

DD_Type - 데이터 테이블 (속성 03)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션	설명
타겟_이미지	id	String	숫자	인덱스 번호
	normal	Image	이미지	i\$target의 기본 상태 이미지
	drag	Image	이미지	i\$target의 선택 후 드래그 이동시 이미지
드랍_이미지	id	String	숫자	인덱스 번호, 개별정답음원 id와 매칭
	normal	Image	이미지	i\$drop의 기본 상태 이미지
	feed_O	Image	이미지	i\$drop의 정답 이미지
	feed_X	Image	이미지	i\$drop의 오답 이미지

* 테이블 색 표시 ()	공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

DD_Type - 데이터 테이블 > 드래그유형

Description

Properties

Label Page 1

1 드래그유형 (1) 

드래그유형

- 1:N(단수)
- 1:N(단수)**
- 순차(드랍)
- 순차(타겟)

라운드 (1) 

라운드별성공 (1) 

타겟번호 (4) 

피드백애니메이션 (1) 

공통음원 (4) 

시작종료음원 (1) 

개별정답음원 (2) 

등장퇴장음원 (1) 

위젯설정 (1) 

기타위젯설정 (1) 

문제음원 (1) 

타겟반복갯수 (1) 

타겟_효과 (1) 

타겟_이미지 (3) 

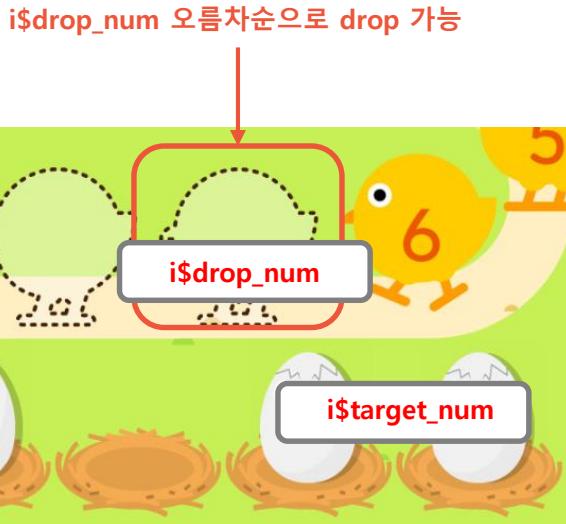
드랍_이미지 (3) 

1	<p>드래그유형 설정 단수 → i\$drop에 정답 1개만 보여짐 순차(드랍) → 드랍 순서대로 정답 처리 순차(타겟) → 타겟 순서대로 드래그 가능</p>
---	---

DD_Type - 데이터 테이블 > 드래그유형 > 순차(드랍)

Description

- 드래그유형
 1:N(단수)
 1:N(단수)
순차(드랍)
 순차(타겟)



1	드래그유형 > 순차(드랍) 단수 유형에서 순서(드랍)에 맞게 드래그 & 드랍 해야 하는 경우에 사용 순서에 맞지 않으면 정답 처리 되지 않음
---	--

2	기타위젯설정 > 개별정답음원 기준 target 이미지 동일해서 모든 target이 정답에 해당 되는 경우 사용 i\$drop_num를 기준으로 정답음원 실행
---	---

* 타겟 수 = i\$drop > feed_O위젯 레이어 수

- 2 기타위젯설정

- 개별정답음원 기준
 target
 target
drop

DD_Type - 데이터 테이블 > 드래그유형 > 순차(타겟)

Description

- 드래그유형
 1:N(단수)
 1:N(단수)
 순차(드랍)
순차(타겟)



i\$target_num 오름차순으로 drag 가능

1	드래그유형 > 순차(타겟) 단수 유형에서 순서(타겟)에 맞게 드래그 & 드랍 해야 하는 경우에 사용 순서에 맞지 않으면 정답 처리 되지 않음
---	---

2	기타위젯설정 > 개별정답음원 기준 target 위젯 오름차순으로 drag 가능 Drop 순서 관계업이 정답 처리 i\$target_num를 기준으로 정답음원 실행
---	---

* 타겟 수 = i\$drop > feed_O위젯 레이어 수

- 2 기타위젯설정

- 개별정답음원 기준
 target
target
 drop

Properties

Label Page 1

드래그유형

라운드 (1) → 1

라운드별성공

타겟번호

피드백애니메이션

공통음원

시작종료음원

개별정답음원

등장퇴장음원

위젯설정

기타위젯설정

문제음원

타겟반복갯수

타겟_효과

타겟_이미지

드랍_이미지

라운드 구성

단일

단일

복합

라운드 구성

단일

단일

복합

round1

round1

round2

round3

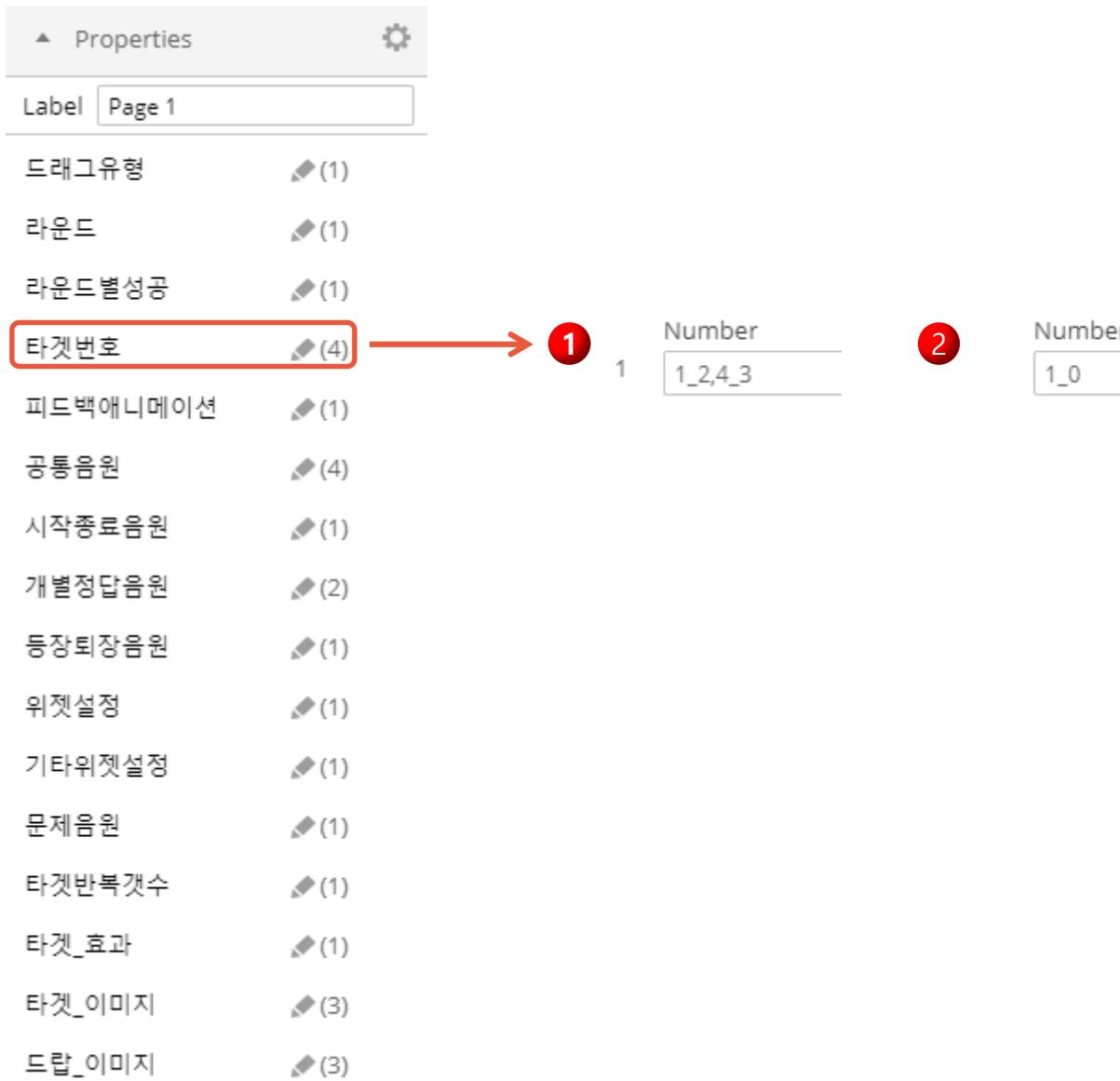
라운드구성 사용법

1 단일: 1개의 레이어를 구성하여 총 라운드 수 만큼 반복 사용
→ 타겟번호, 피드백애니메이션, 시작종료음원, 개별정답음원, 등장퇴장음원, 타겟_효과, 타겟_이미지 드랍_이미지 한번 설정으로 리소스 재사용

2 복합: 총 라운드 수 만큼 레이어 구성

DD_Type - 데이터 테이블 > 타겟번호

Description



정답 사용법

언더바(_)로 i\$drop 수 구분
콤마(,)로 정답 수 구분

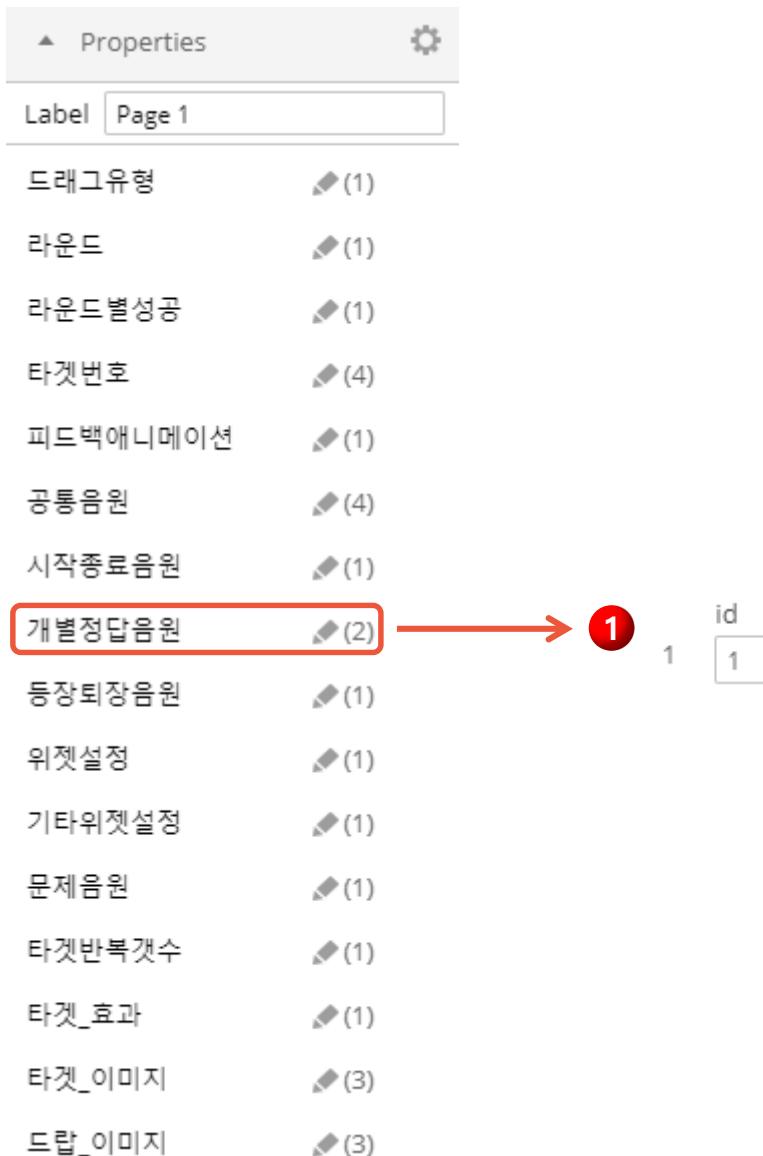
- Ex. i\$drop_1의 정답 1
i\$drop_2의 정답 2, 4
i\$drop_3의 정답 3
→ 정답 영역 3개

정답 하나(단수)지만 i\$target이 같은 모양이라 어느것이든 들어갈 경우 정답 다수(복수)인 경우
→ 1,2,3,4로 해당 target 수 적어주기

- i\$drop 수와 정답 수 다른 경우
데이터테이블 > 타겟번호
→ **타겟의 번호를 0으로 처리**

DD_Type - 데이터 테이블 > 개별정답음원

Description



데이터테이블 > 이미지와 동일하게
인덱스번호 사용
음원 수 → 타겟(위젯) 기준이 아닌
이미지의 인덱스 번호와 매칭

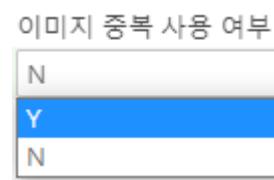
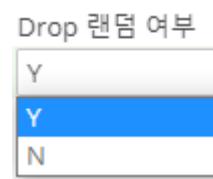
1 touch_audio = 타겟이미지 > drag
success_audio = 드랍이미지 > feed_O

Ex. 타겟이미지 인덱스 3번
드랍이미지 인덱스 3번
개별정답음원 인덱스 3번 끼리 매칭됨

DD_Type - 데이터 테이블 > 기타위젯설정

Description

Properties	
Label	Page 1
드래그유형	◆ (1)
라운드	◆ (1)
라운드별성공	◆ (1)
타겟번호	◆ (4)
피드백애니메이션	◆ (1)
공통음원	◆ (4)
시작종료음원	◆ (1)
개별정답음원	◆ (2)
등장퇴장음원	◆ (1)
위젯설정	◆ (1)
기타위젯설정	◆ (1)
문제음원	◆ (1)
타겟반복갯수	◆ (1)
타겟_효과	◆ (1)
타겟_이미지	◆ (3)
드랍_이미지	◆ (3)



1	i\$drop_num 위치 랜덤 설정 → dropZone 같이 이동 함 Y: 각 라운드마다 데이터테이블에 적용된 전체이미지를 기준으로 랜덤배치 → 라운드마다 이미지가 반복 제시될 수 있음
2	N: 앞 라운드에서 사용된 이미지를 제외한 나머지 이미지를 기준으로 랜덤배치 → 제시된 이미지가 다 사용될 때까지 이미지 반복해서 나오지 않음 다만 제시된 이미지 수보다 전체 타겟의 수 (총라운드 x 한 라운드의 타겟 수)가 많은 경우는 이미지 재사용 됨

DD_Type - 데이터 테이블 > 타겟_효과

Description

Properties

Label Page 1

드래그유형 (1)

라운드 (1)

라운드별성공 (1)

타겟번호 (4)

피드백애니메이션 (1)

공통음원 (4)

시작종료음원 (1)

개별정답음원 (2)

등장퇴장음원 (1)

위젯설정 (1)

기타위젯설정 (1)

문제음원 (1)

타겟반복갯수 (1)

타겟_효과 (1)

타겟_이미지 (3)

드랍_이미지 (3)

1 id 1_1

2 이동시간 500

3 효과
이동
이동
퇴장

4 등장좌표 [?] 1000,141

5 퇴장좌표 [?] 1300,141

	i\$target_num의 레이블 명 → (라운드)_ (i\$target 레이블 명)
1	화면에 제시된 target 위젯의 설정값 사용
2	i\$target_num 위젯 등장, 퇴장시 이동 속도
3	i\$target_num 위젯 등장, 퇴장시 효과 설정 이동: 설정한 좌표에 맞춰 이동 등장, 퇴장 퇴장: 좌표와 관계없이 Opacity 값으로 등장, 퇴장
4	i\$target_num의 이동 등장 시 좌표
5	i\$target_num의 이동 퇴장 시 좌표

DD_Type - 데이터 테이블 > 타겟_이미지

Description

Properties

Label	Page 1
드래그유형	(1)
라운드	(1)
라운드별성공	(1)
타겟번호	(4)
피드백애니메이션	(1)
공통음원	(4)
시작종료음원	(1)
개별정답음원	(2)
등장퇴장음원	(1)
위젯설정	(1)
기타위젯설정	(1)
문제음원	(1)
타겟반복갯수	(1)
타겟_효과	(1)
타겟_이미지	(3)
드랍_이미지	(3)

1 id
1

2 normal
클릭하여 이미지 선택

3 drag
클릭하여 이미지 선택

1	i\$target_num의 인덱스 번호
2	i\$target_num의 기본 상태 이미지
3	i\$target_num의 drag시 사용될 이미지

DD_Type - 데이터 테이블 > 드랍_이미지

Description

Properties

Label	Page 1
드래그유형	◆ (1)
라운드	◆ (1)
라운드별성공	◆ (1)
타겟번호	◆ (4)
피드백애니메이션	◆ (1)
공통음원	◆ (4)
시작종료음원	◆ (1)
개별정답음원	◆ (2)
등장퇴장음원	◆ (1)
위젯설정	◆ (1)
기타위젯설정	◆ (1)
문제음원	◆ (1)
타겟반복갯수	◆ (1)
타겟_효과	◆ (1)
타겟_이미지	◆ (3)
드랍_이미지	◆ (3)

1 id
1 [1]

2 normal
클릭하여 이미지 선택

3 feed_O
클릭하여 이미지 선택

4 feed_X
클릭하여 이미지 선택

1	i\$drop_num의 인덱스 번호
2	i\$drop_num의 기본 상태 이미지
3	i\$drop_num의 정답 이미지
4	i\$drop_num의 오답 이미지



터치 유형

TC

Depth1	Depth2		Depth3		
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	
mc\$main	round1	mc\$motion	intro	si\$intro	
			outro	si\$outro	
		mc\$feed_all	in	si\$in	
			question	si\$question	
			normal	si\$normal	
			feed_O	si\$feed_O	
			feed_X	si\$feed_X	
			out	si\$out	
		mc\$feed_num	in	si\$in	
			normal	si\$normal	
			feed_O	si\$feed_O	
			feed_X	si\$feed_X	
			out	si\$out	
		tapZone_num	in	si\$in	
		mc\$target_num	normal	si\$normal	
			feed_O	si\$feed_O	
			feed_X	si\$feed_X	
			out	si\$out	
si\$ox_O	OX유형시 사용하는 O표시 애니메이션				
si\$ox_V	OX유형시 사용하는 △표시 애니메이션				
si\$ox_X	OX유형시 사용하는 X표시 애니메이션				

1	mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.
---	--

TC - 데이터 테이블 (속성 01)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명		
터치유형	Type	Select	기본	OX	OX(틀린그림)	유형 선택		
			순차	반복(기본)	반복(순차)			
			짝맞추기	토글				
라운드	총 라운드	String	숫자		총 라운드 수 = 인디케이터 수		* 테이블 색 표시 () 공통으로 사용되는 데이터테이블 표시	
	라운드 group	String	숫자		문제 group			
	group 횟수	String	숫자		group에서 한 라운드에 제시 될 문제 개수			
	문제 제시 기준	Select	round	Group	문제 재생 설정, round마다 또는 group에서 한번			
라운드별성공	라운드별 성공 횟수	String	숫자		라운드 별 정답 수 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가			
기본유형시	target_number	String	숫자		정답 레이블명 숫자 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가			
OX유형시	O_number	String	숫자		○ 타겟 레이블명			
	△_number	String	숫자		△ 타겟 레이블명 → 사용하지 않을때는 칸을 비움(오답 아님)			
짝맞추기유형시	target_number	String	숫자		짝이 되는 타겟 레이블명 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가			
타켓애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백모션의 실행 여부			
	feed_X	Select	Play	Loop	오답 시 피드백모션의 실행 여부			
피드백애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백모션의 실행 여부			
	feed_X	Select	Play	Loop	오답 시 피드백모션의 실행 여부			

TC - 데이터 테이블 (속성 02)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션				설명	
공통음원	공통 효과음	String	touch	success	fail	btn		
		Audio	음원	음원	음원	음원		
시작종료음원	intro	Audio	음원			mc\$motion > intro 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가	
	outro	Audio	음원			mc\$motion > outro 음원		
개별정답음원	Id	String	Id			(라운드)_({mc\$target} 레이블명)		
	success_audio	Audio	음원			개별 정답 음원		
	touch_audio	Audio	음원			타겟 선택 시 음원		
등장퇴장음원	in	Audio	음원			등장 시 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가	
	roundEnd	Audio	음원			퇴장 시 음원		
	out	Audio	음원			전체 정답 음원		
타겟이동	id	String	숫자			(라운드)_({mc\$target} 레이블명)	정답 후 이동 주로 짹맞추기에 사용	
	X	String	숫자			도착 X 좌표		
	Y	String	숫자			도착 Y 좌표		
	이동시간	String	숫자			타겟 이동시 속도		
위젯설정	feed(feed_X) 사용여부	Select	Y		N		mc\$feed_num 오답 피드백 사용 여부	
	target(out) 사용여부	Select	Y		N		mc\$target_num 퇴장(out) 피드백 사용 여부	
	target(feed_X) 사용여부	Select	Y		N		mc\$target_num 오답 피드백 사용 여부	
	mc\$feed 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	개별 feed 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택		
	mc\$feed_all 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	공통사용 feed_all 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택		
	mc\$feed 매칭 번호	Select	target		success		mc\$feed_num가 실행 되는 시점 선택	

* 테이블 색 표시 ()
공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

TC - 데이터 테이블 (속성 03)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명
기타위젯설정	OK 버튼 사용 여부	Select	Y	N		OK버튼으로 라운드를 완료하면 Y
	타켓 랜덤 여부	Select	Y	N	Y(feed)	Target의 위치 랜덤여부, Y(feed) = target + feed 위치 랜덤
	bg 사용여부	Select	Play	Loop		배경애니메이션모션의 실행 여부
	라운드 랜덤 여부	Select	Y	N		문제 랜덤 제시 여부
	타겟 이동 여부	Select	Y	N		정답 후 타겟 이동 여부
	Q 버튼 사용 여부	Select	Y	N		문제 다시듣기 버튼 사용 여부
문제음원	audio	Audio	음원		문제 사운드 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가	

* 테이블 색 표시 ()	공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

TC - 데이터 테이블 > 터치유형

Description

Properties

Label Page 1

터치유형 (1) 1

라운드 (1)

라운드별성공 (1)

기본유형시 (1)

OX유형시 (1)

짝맞추기유형시 (1)

타켓애니메이션 (1)

피드백애니메이션 (1)

공통음원 (3)

시작종료음원 (1)

개별정답음원 (2)

등장퇴장음원 (1)

타겟이동 (1)

위젯설정 (1)

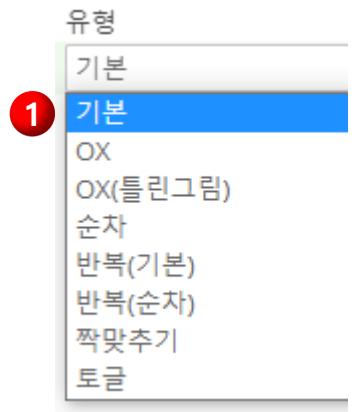
기타위젯설정 (1)

문제음원 (1)

1	터치유형 설정
---	---------

TC - 데이터 테이블 > 터치유형 > 기본

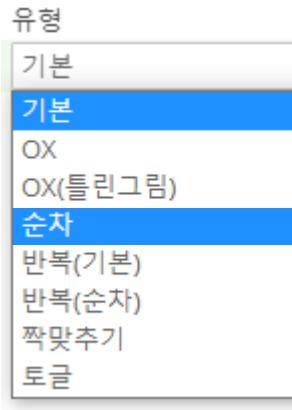
Description



1	터치유형 > 기본 터치 한 자리에서 정답 처리가 되거나 보기 여러 개 중에서 정답 하나를 찾는 유형 Ex. 4지선다, 5지선다, 일반 터치 플레이

TC - 데이터 테이블 > 기타위젯설정 > 타겟이동 사용시 Depth 조정 방법

Description

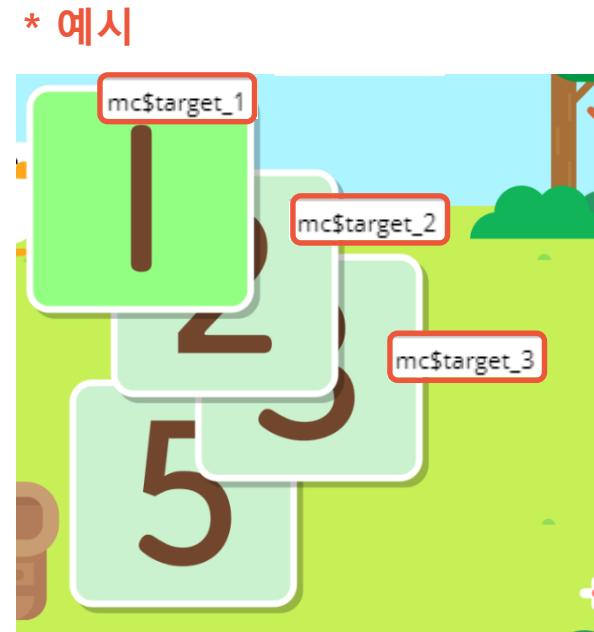


① 타겟이동

id[?]
1
2
3

1_3
1_2
1_1

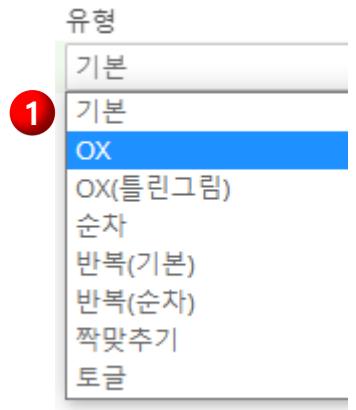
(3)



타겟이동 사용시
`mc$target` → Depth 조정하는 방법

- 1 * 타겟이동 데이터 테이블 설정
→ 내림차순 적용
가장 상단에 위치할 `mc$target` 번호를
마지막 레이어에 적용

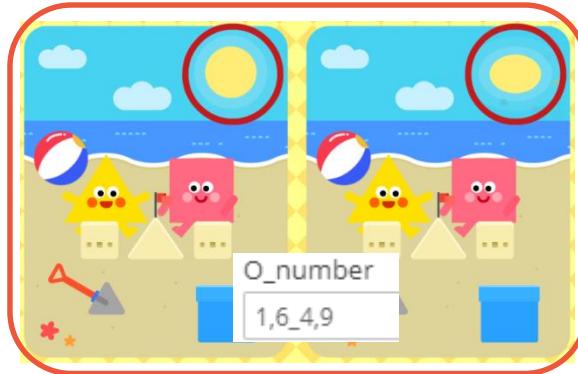
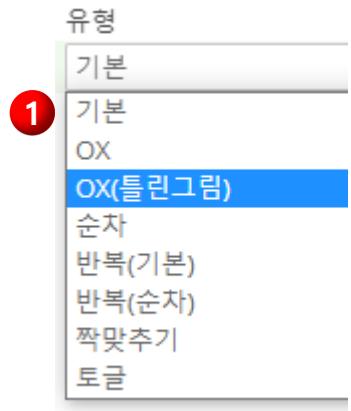
* 기본, 순차에 해당



1	터치유형 > OX 맞는 그림을 찾는 유형 Ex. 4지선다, 5지선다
2	O, △, X 공통으로 사용하는 정오답 모션 과목에 따라 디자인 달라질 경우 위젯에 시퀀스 이미지만 교체해서 사용



* 타겟이동 사용불가
 → 라운드 종료까지 정답 모션 남아있기 때문

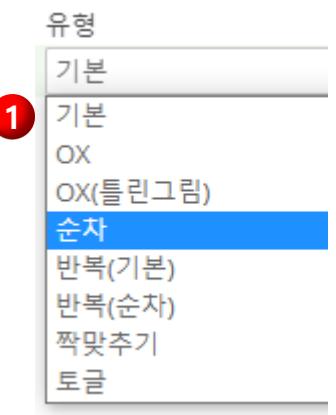


1	터치유형 > OX(틀린그림) 양쪽 틀린 그림을 찾는 유형
2	O, △, X 공통으로 사용하는 정오답 모션 과목에 따라 디자인 달라질 경우 위젯에 시퀀스 이미지만 교체해서 사용
3	양쪽 중 어느쪽을 터치해도 정답 처리 데이터테이블 > OX유형시 > O_number → 콤마(,)로 짹 구성 언더바(_)로 그룹 수 구성 참고파일: 도형_12w_04

* 타겟이동 사용불가
→ 라운드 종료까지 정답 모션 남아있기 때문

TC - 데이터 테이블 > 터치유형 > 순차

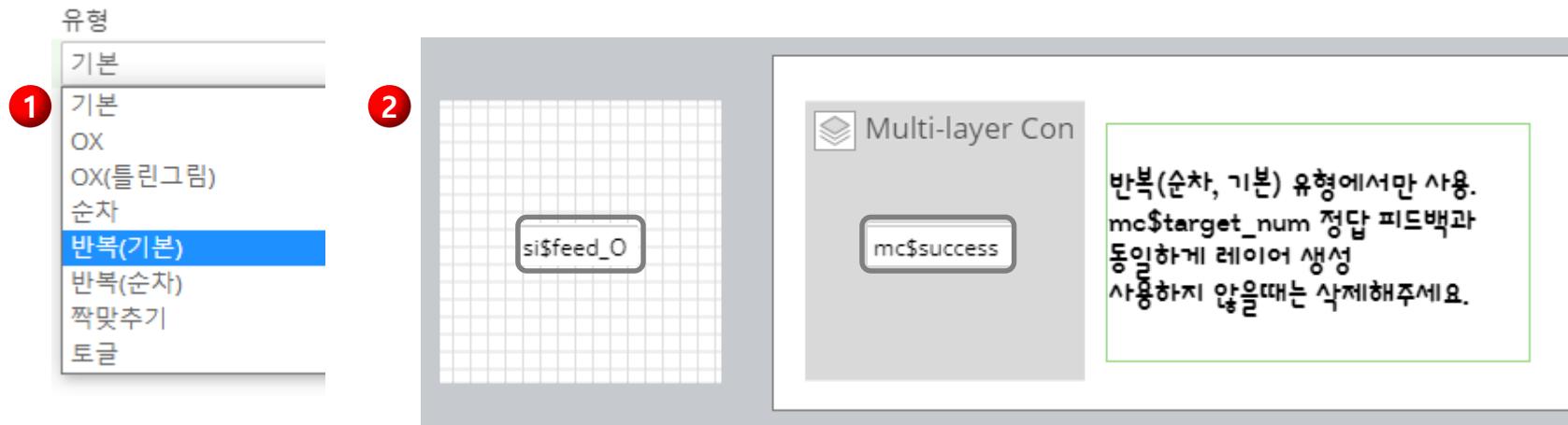
Description



1	터치유형 > 순차 순서대로 터치하여 정답을 찾는 유형

TC - 데이터 테이블 > 터치유형 > 반복(기본)

Description



터치유형 > 반복(기본)
1 같은 자리를 정해진 횟수만큼 반복해서
터치 하는 유형

반복 유형(기본, 순차)
2 mc\$target_num 정답 피드백
mc\$feed_num 정답 피드백
레이어 동일하게 구성 = 정답 수 만큼

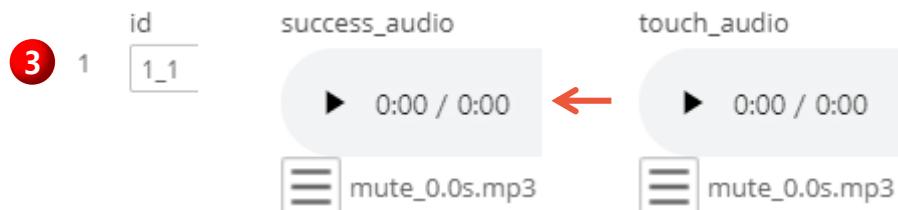
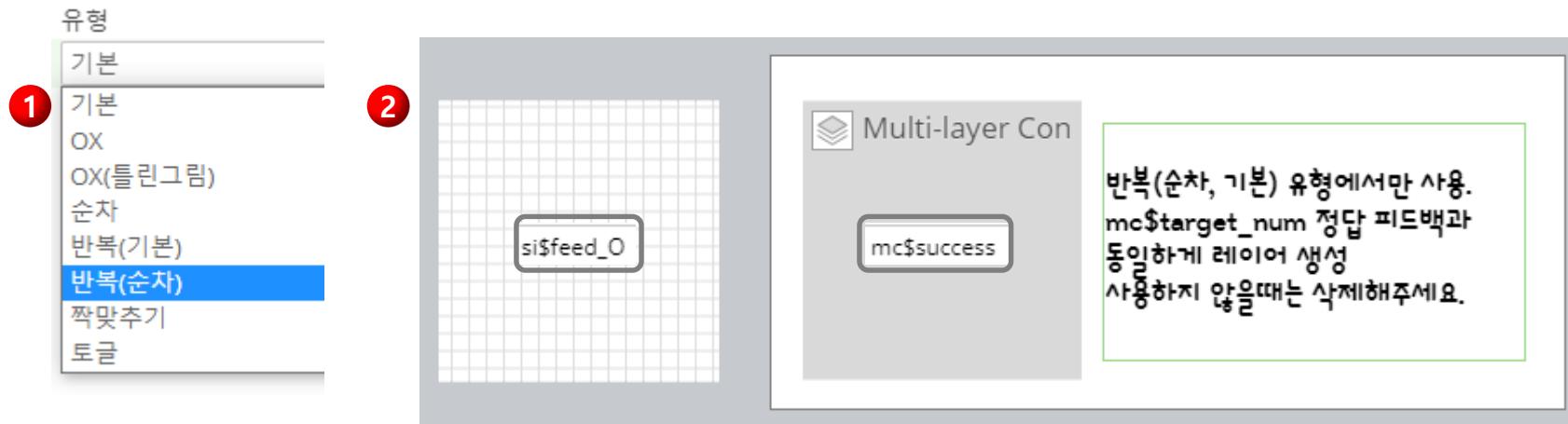
반복(순차)와 달리 touch 음원
3 사용하지 않음
터치 마다 정답 사운드 실행

* 정답 번호와 레이어 번호 매칭 필요

* 타겟이동 사용불가

TC - 데이터 테이블 > 터치유형 > 반복(순차)

Description

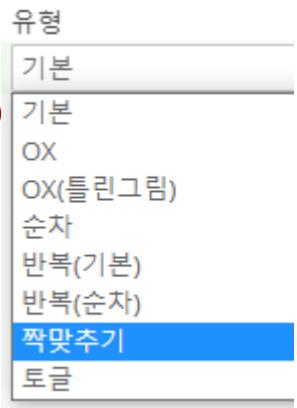


1	터치유형 > 반복(순차) 같은 자리를 반복적으로 터치하되 순서에 맞춰 터치해야 하는 유형 한자리의 터치가 다 끝나야 다음 mc\$target_num 터치가 가능
2	반복 유형(기본, 순차) mc\$target_num 정답 피드백 mc\$feed_num 정답 피드백 레이어 동일하게 구성 = 정답 수 만큼
3	mc\$target_num 터치 마다 = touch 음원 (반복 재생) 마지막 터치 = success 음원 (1회 재생) Ex. mc\$target_1의 반복 터치 정답 수 = 4 1~3번 터치까지 → touch 음원 실행 4번 터치 → success 음원

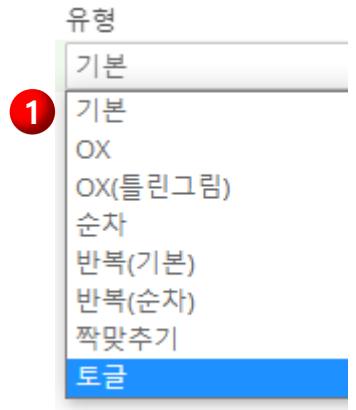
* 정답 번호와 레이어 번호 매칭 필요
* 타겟이동 사용불가

TC - 데이터 테이블 > 터치유형 > 짹맞추기

Description



	터치유형 > 짹맞추기 짹을 찾는 유형 2개 답을 터치해야 정답이 됨 Ex. 카드 짹 맞추기 같은 색 또는 모양 찾기
1	2 참고파일: 수와셈_22w_03
2	3 참고파일: 도형_13w_03

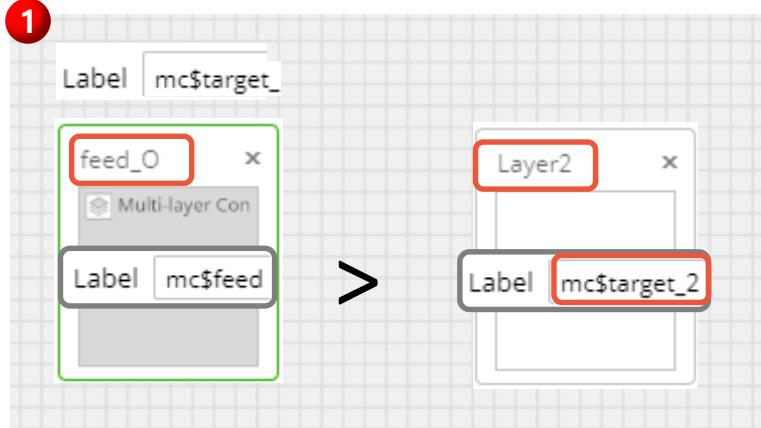


1	터치유형 > 토글 타겟을 터치 시 활성 다시 터치 시 비활성 되는 유형 정답 수 만큼 활성화되어야 정답이 됨.
2	Ok버튼 사용해야 라운드 종료됨. 재 터치 시 비활성 되는 부분 때문에 Ok버튼 사용을 권장
3	참고파일: 수와셈_03w_05

* 타겟이동 사용불가

TC - 데이터 테이블 > 정답 위젯(mc\$target_num) 레이어 사용법

Description



정답 사용법 - 반복유형

정답에 해당되는
mc\$target_num 위젯의
feed_O, out 레이어에
mc\$feed, mc\$out 위젯 속 레이어의 번호를
맞춰줘야 함.

Ex. mc\$feed > Layer2 = mc\$target_2
mc\$out > Layer2 = mc\$target_2

2 반복유형(기본 + 순차)에 사용되는
레이어 예시

3 유형 관계없이 모든 TC에 적용
정답에 해당 되는 사운드와 레이블명만
적용해도 됨 (mc\$target 기준)



* 정답 번호와 레이어 번호 매칭 필요

3 개별정답음원

▶ (2)

**기본유형의 정답 사용법**

한 라운드 기준

콤마(,)로 정답 수(tapZone) 구분

정답에 해당되는 mc\$target 레이블명 기입

총 라운드 수 만큼 아래로 레이어 추가

**OX유형의 정답 사용법**

한 라운드 기준

콤마(,)로 정답 수 구분

언더바(_)로 그룹 구분

정답에 해당되는 mc\$target 레이블명 기입

OX유형시 데이터테이블에 없는

mc\$target 레이블명은 자동 오답 처리

△ 정답 사용법

사용할 경우 해당 mc\$target 레이블명 기입

사용하지 않을 경우에는 해당 칸 비워둠

세모의 경우 디자인이 다른 오답에 해당

3 총 라운드 수 만큼 아래로 레이어 추가

Properties

Label Page 1

터치유형 (1)

라운드 (1)

라운드별성공 (1)

기본유형시 (1)

OX유형시 (1)

쫙맞추기유형시 (1) → 1

타켓애니메이션 (1)

피드백애니메이션 (1)

공통음원 (3)

시작종료음원 (1) → 3

개별정답음원 (2)

등장퇴장음원 (1)

타겟이동 (1)

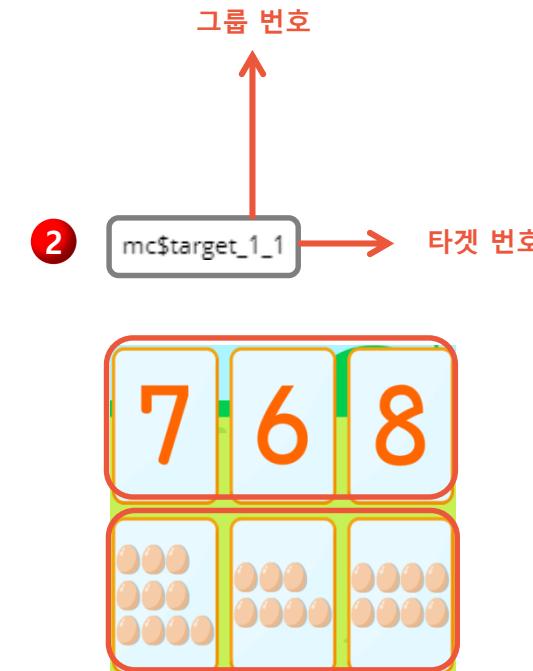
위젯설정 (1)

기타위젯설정 (1)

문제음원 (1)

target_number[?] 1,3_2,4

+

**쫙맞추기유형의 정답 사용법**

한 라운드 기준

언더바(_)로 정답의 세트 수 구분

콤마(,)로 정답 세트를 구분

정답에 해당되는 mc\$target 레이블명 기입

mc\$target_num_num

가운데 들어가는 숫자는 group을 의미

같은 그룹끼리 타겟 위치가 랜덤일 때 사용

두번째 숫자는 mc\$target의 번호

*** Group 사용 시 유의할 점**

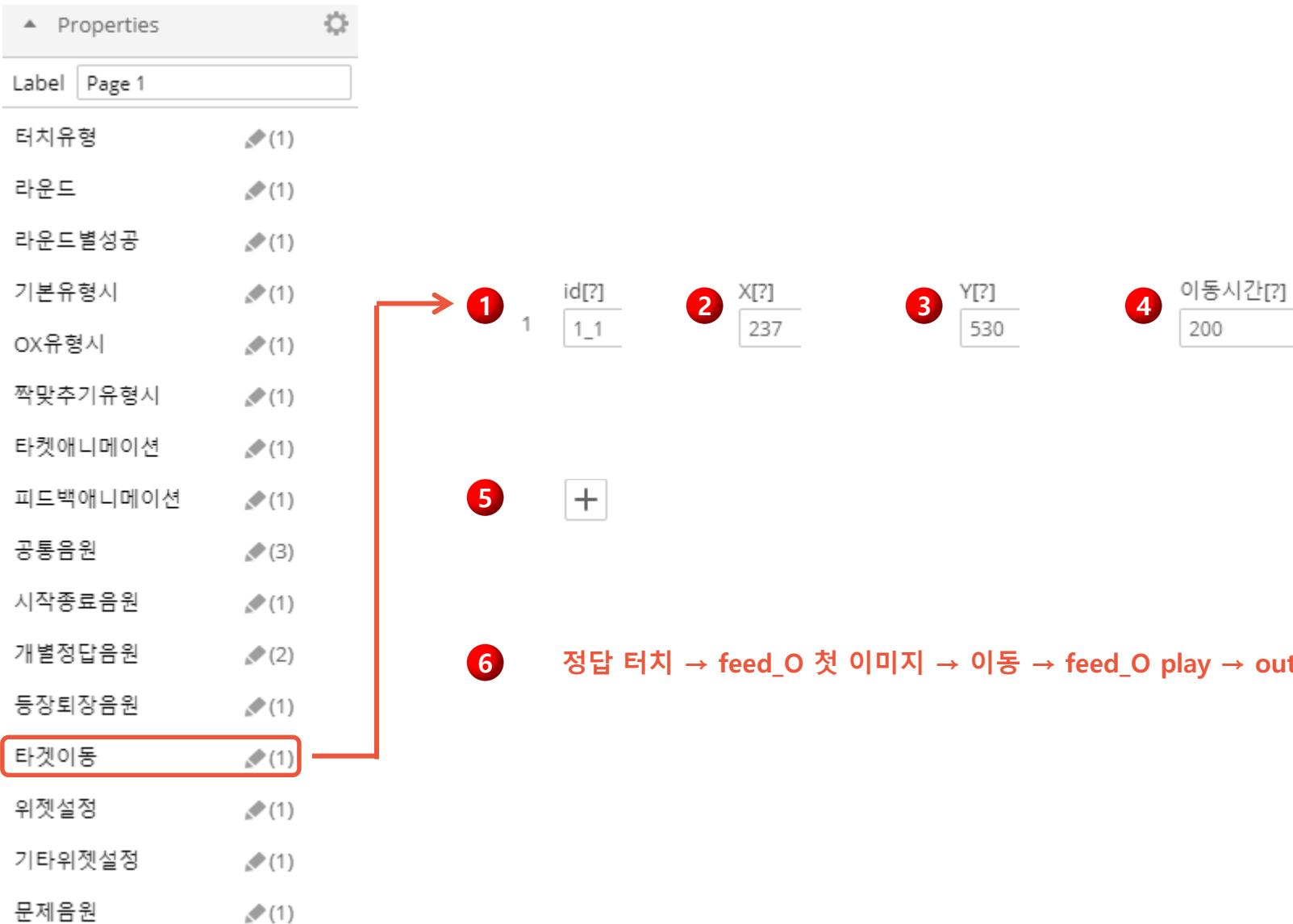
→ 동일 그룹의 타겟번호는 순차 적용.

_1_1, _1_3, _1_6 / _2_2, _2_4, _2_5

이렇게 되면 정상 작동 되지 않음

총 라운드 수 만큼 아래로 레이어 추가

TC - 데이터 테이블 > 타겟이동



Description

1	정답 후 이동 하는 mc\$target 의 레이블 명 라운드_mc\$target_num
2	정답 후 이동하여 도착할 X좌표 값
3	정답 후 이동하여 도착할 Y좌표 값
4	정답 후 mc\$target의 이동 속도
5	총 라운드 수 만큼 아래로 레이어 추가
6	타겟 이동 시 mc\$target 진행 순서

* 타겟이동 불가 유형
OX, 반복(기본), 반복(순차), 토플
반복 터치가 가능한 경우에는 타겟이동을
사용하지 않습니다.

TC - 데이터 테이블 > 위젯설정

Description

Properties

Label	Page 1
터치유형	▶(1)
라운드	▶(1)
라운드별성공	▶(1)
기본유형시	▶(1)
OX유형시	▶(1)
狎맞추기유형시	▶(1)
타켓애니메이션	▶(1)
피드백애니메이션	▶(1)
공통음원	▶(3)
시작종료음원	▶(1)
개별정답음원	▶(2)
등장퇴장음원	▶(1)
타겟이동	▶(1)
위젯설정	▶(1)
기타위젯설정	▶(1)
문제음원	▶(1)

target(feed_X) 사용여부

Y

mc\$feed 진행순서

normal
normal
feed_O
M_feed

mc\$feed_all 진행순서

normal
normal
feed_O
M_feed

Layer1 x
target 1
feed_O
touch1

Layer2 x
target 1
feed_O
touch2

Layer3 x
target 1
feed_O
touch3

Layer4 x
target 1
feed_O
touch4

mc\$feed 매칭 번호

target
target
success

1	mc\$target_num의 오답 피드백 사용 여부
2	M_feed 사용법 → 슬라이드 24 참고 狎맞추기, 토플 사용 X
3	반복유형(기본, 순차)의 경우 라운드별성공 > 성공 횟수 = mc\$target > feed_O > mc\$success 레이어 수(정답 횟수)가 동일해야 M_feed 실행
4	mc\$feed_num 실행 시점 선택 1. target → mc\$target 번호와 매칭 후 실행 2. success → mc\$target 번호와 관계없이 정답 체크 된 순서에 맞춰 실행 Ex. 첫 번째 정답 mc\$feed_1 실행 두 번째 정답 mc\$feed_2 실행

TC - 데이터 테이블 > 기타위젯설정

Description

Properties

Label Page 1

터치유형	◆(1)
라운드	◆(1)
라운드별성공	◆(1)
기본유형시	◆(1)
OX유형시	◆(1)
狎맞추기유형시	◆(1)
타켓애니메이션	◆(1)
피드백애니메이션	◆(1)
공통음원	◆(3)
시작종료음원	◆(1)
개별정답음원	◆(2)
등장퇴장음원	◆(1)
타겟이동	◆(1)
위젯설정	◆(1)
기타위젯설정	◆(1)
문제음원	◆(1)

타켓 랜덤 여부

Y
Y
N
Y(feed)

타겟 이동 여부

N

1	mc\$target_num의 위치 랜덤 여부 → Y(feed): 타겟 + 피드 그룹으로 랜덤 狎맞추기, 토플 제외
2	mc\$target_num의 정답 후 이동 여부



터치 타입 유형

TC_Type

TC_Type - Flow

Description

①	Depth1		Depth2		Depth3	
	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	
mc\$main	round1		mc\$motion	intro	si\$intro	
				outro	si\$outro	
			mc\$feed_all	si\$bg_all, si\$bg		
				in	si\$in	
				question	si\$question	
				normal	si\$normal	
				feed_O	si\$feed_O	
				feed_X	si\$feed_X	
				out	si\$out	
			mc\$feed_num	in	si\$in	
				normal	si\$normal	
				feed_O	si\$feed_O	
				feed_X	si\$feed_X	
				out	si\$out	
				tapZone_num		
				i\$target_num		
si\$ox_O			OX유형시 사용하는 O표시 애니메이션			
si\$ox_V			OX유형시 사용하는 △표시 애니메이션			
si\$ox_X			OX유형시 사용하는 X표시 애니메이션			

1	mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.
---	--

TC_Type - 데이터 테이블 (속성 01)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명			
터치유형	Type	Select	기본		순차	유형 선택			
라운드	총 라운드	String	숫자			총 라운드 수 = 인디케이터 수			
	라운드 group	String	숫자			문제 group			
	group 횟수	String	숫자			group에서 한 라운드에 제시 될 문제 개수			
	문제 제시 기준	Select	round	Group		문제 재생 설정, round마다 또는 group에서 한번			
	라운드 구성	Select	단일	복합		레이어 사용 설정(단일: 반복사용, 복합: 개별사용)			
라운드별성공	라운드별 성공 횟수	String	숫자			라운드 별 정답 수 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가			
기본유형시	target_number	String	숫자			정답 레이블명 숫자 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가			
피드백애니메이션	normal	Select	Play	Loop		기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	feed_O	Select	Play	Loop		성공 시 피드백모션의 실행 여부			
	feed_X	Select	Play	Loop		오답 시 피드백모션의 실행 여부			
공통음원	공통 효과음	String	touch	success	fail	btn			
		Audio	음원	음원	음원	음원			
시작종료음원	intro	Audio	음원			mc\$motion > intro 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	outro	Audio	음원			mc\$motion > outro 음원			
개별정답음원	id	String	음원			인덱스 번호, 타겟_이미지와 매칭			
	success_audio	Audio	음원			개별 정답 음원			
	touch_audio	Audio	음원			타겟 선택 시 음원			

* 테이블 색 표시 ()

공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

TC_Type - 데이터 테이블 (속성 02)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션		설명	
등장퇴장음원	in	Audio	음원		등장 시 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가
	roundEnd	Audio	음원		퇴장 시 음원	
	out	Audio	음원		전체 정답 음원	
위젯설정	feed(feed_X) 사용여부	Select	Y	N	mc\$feed_num 오답 피드백 사용 여부	* 테이블 색 표시 () 공통으로 사용되는 데이터테이블 표시
	mc\$feed 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	
	mc\$feed_all 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	
기타위젯설정	OK 버튼 사용 여부	Select	Y	N	OK버튼으로 라운드를 완료하면 Y	
	타겟 랜덤 여부	Select	Y	N	Y(feed) = target + feed 위치 랜덤	
	bg 사용여부	Select	Play	Loop	배경애니메이션모션의 실행 여부	
	라운드 랜덤 여부	Select	Y	N	문제 랜덤 제시 여부	
	타겟 이동 여부	Select	Y	N	정답 후 타겟 이동 여부	
	Q 버튼 사용 여부	Select	Y	N	문제 다시듣기 버튼 사용 여부	
	이미지 중복 사용 여부	Select	Y	N		
문제음원	audio	Audio	음원		문제 사운드 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가	

* 테이블 색 표시 ()
공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

TC_Type - 데이터 테이블 (속성 03)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션	설명
타겟_효과	id	String	숫자	mc\$target_num, 화면에 배치된 타겟의 번호
	이동시간	String	숫자	mc\$target의 등장, 퇴장시 이동 속도
	효과	Select	이동 투명화	mc\$target의 등장, 퇴장 효과
타겟_이미지	group	String	숫자	인덱스 번호를 그룹지어 구분
	id	String	숫자	인덱스 번호, 개별정답음원의 id와 매칭
	normal	Image	이미지	mc\$target의 기본 상태 이미지
	feed_O	Image	이미지	mc\$target의 정답 이미지
	feed_X	Image	이미지	mc\$target의 오답 이미지
	타겟 번호	String	숫자	라운드번호_타겟번호
보기구성	이미지 id	String	숫자	mc\$target에 사용될 이미지의 인덱스 번호(콤마로 다중 사용)
	이미지 group	String	숫자	mc\$target에 사용될 그룹 번호(콤마로 다중 사용)

* 테이블 색 표시 ()

공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

TC_Type - 데이터 테이블 > 터치유형

Description

Properties

Label Page 1

1 터치유형 (1) → 유형

터치유형	(1)
라운드	(1)
라운드별성공	(1)
기본유형시	(1)
피드백애니메이션	(1)
공통음원	(4)
시작종료음원	(1)
개별정답음원	(1)
등장퇴장음원	(1)
위젯설정	(1)
기타위젯설정	(1)
문제음원	(1)
타겟_효과	(2)
타겟_이미지	(1)
보기구성	(1)

1	터치유형 설정
---	---------

Properties

Label Page 1

터치유형 라운드 (1) → 1

라운드별성공 (1)

기본유형시 (1)

피드백애니메이션 (1)

공통음원 (4)

시작종료음원 (1)

개별정답음원 (1)

등장퇴장음원 (1)

위젯설정 (1)

기타위젯설정 (1)

문제음원 (1)

타겟_효과 (2)

타겟_이미지 (1)

보기구성 (1)

라운드 구성

단일
단일
복합

1

2

라운드구성 사용법

1 단일: 1개의 레이어를 구성하여 총 라운드 수 만큼 반복 사용
→ 피드백애니메이션, 시작종료음원, 개별정답음원, 등장퇴장음원, 타겟_효과, 타겟_이미지 보기구성
한번 설정으로 **리소스 재사용**

2 복합: 총 라운드 수 만큼 레이어 구성

TC_Type - 데이터 테이블 > 개별정답음원

Description

Properties	
Label	Page 1
터치유형	▶ (1)
라운드	▶ (1)
라운드별성공	▶ (1)
기본유형시	▶ (1)
피드백애니메이션	▶ (1)
공통음원	▶ (4)
시작종료음원	▶ (1)
개별정답음원	▶ (1)
등장퇴장음원	▶ (1)
위젯설정	▶ (1)
기타위젯설정	▶ (1)
문제음원	▶ (1)
타겟_효과	▶ (2)
타겟_이미지	▶ (1)
보기구성	▶ (1)

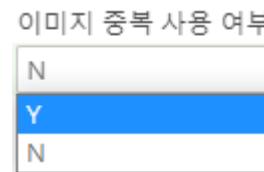


1	<p>데이터테이블 > 이미지와 동일하게 인덱스번호 사용 음원 수 → 타겟(위젯) 기준이 아닌 이미지의 인덱스 번호와 매칭</p> <p>Ex. 타겟이미지 인덱스 3번 개별정답음원 인덱스 3번 끼리 매칭됨</p>

TC_Type - 데이터 테이블 > 기타위젯설정

Description

Properties	
Label	Page 1
터치유형	◆ (1)
라운드	◆ (1)
라운드별성공	◆ (1)
기본유형시	◆ (1)
피드백애니메이션	◆ (1)
공통음원	◆ (4)
시작종료음원	◆ (1)
개별정답음원	◆ (1)
등장퇴장음원	◆ (1)
위젯설정	◆ (1)
기타위젯설정	◆ (1)
문제음원	◆ (1)
타겟_효과	◆ (2)
타겟_이미지	◆ (1)
보기구성	◆ (1)

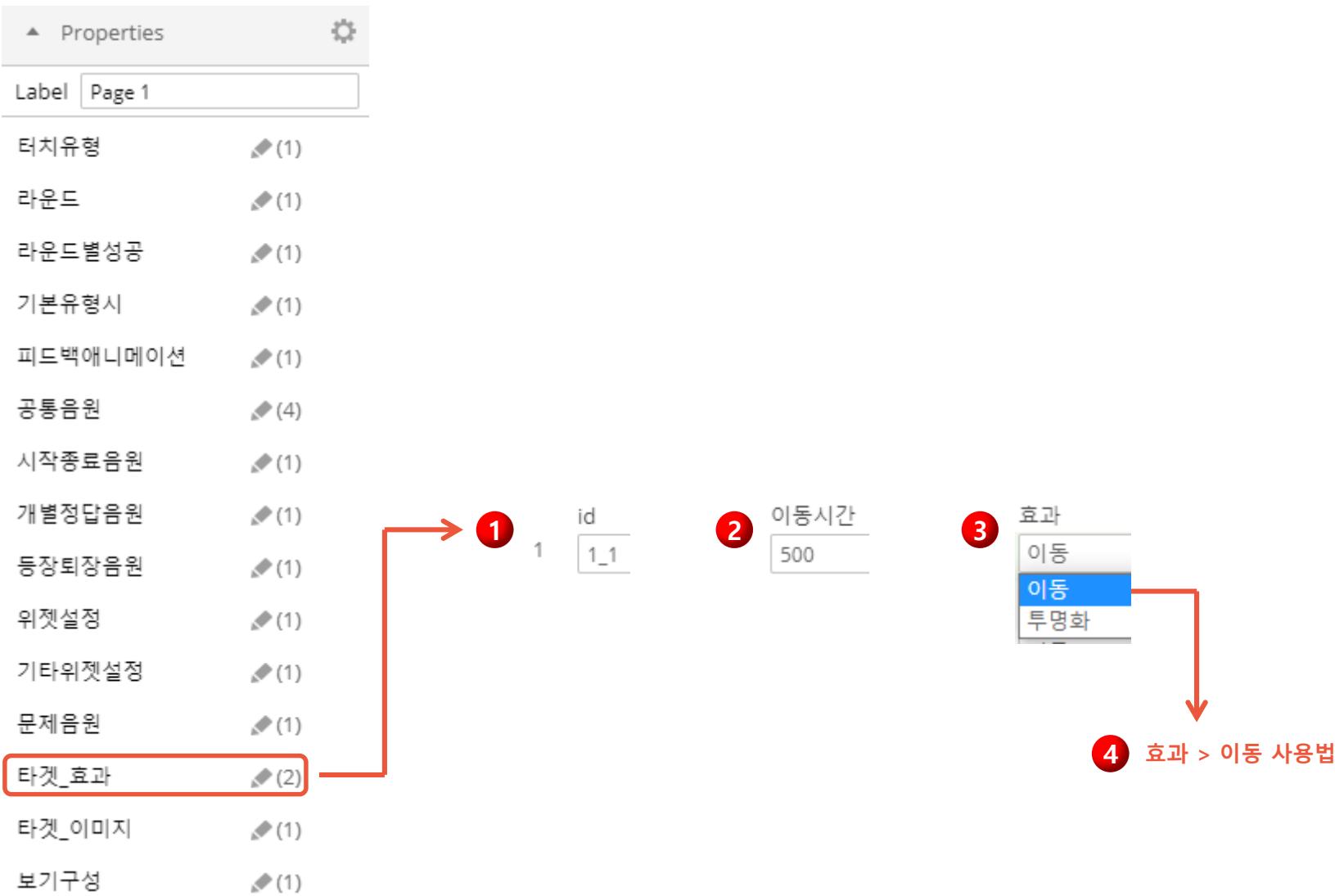


Y: 각 라운드마다 데이터테이블에 적용된 전체이미지를 기준으로 랜덤배치
→ 라운드마다 이미지가 반복 제시될 수 있음

1 N: 앞 라운드에서 사용된 이미지를 제외한 나머지 이미지를 기준으로 랜덤배치
→ 제시된 이미지가 다 사용될 때까지 이미지 반복해서 나오지 않음
다만 제시된 이미지 수보다 전체 타겟의 수 (총라운드 x 한 라운드의 타겟 수)가 많은 경우는 이미지 재사용 됨

TC_Type - 데이터 테이블 > 타겟_효과

Description



- | | |
|---|---|
| 1 | i\$target_num의 레이블 명
→ (라운드)_ <i>(i\$target</i> 레이블 명) |
| 2 | 화면에 제시된 target 위젯의 설정값 사용 |
| 3 | i\$target_num 위젯 등장, 퇴장시 효과 설정
이동: 설정한 좌표에 맞춰 이동 등장, 퇴장
투명화: 좌표와 관계없이 Opacity 값으로
등장, 퇴장 |
| 4 | 효과 > 이동 사용법
등장, 퇴장 좌표값 따로 사용하지 않고
1. i\$target 위젯을 이동이 시작되는
위치에 배치
2. tapZone을 도착하는 위치에 배치
3. i\$target이 이동시간에 맞춰
tapZone의 정중앙으로 이동 |

TC_Type - 데이터 테이블 > 타겟_이미지

Description

Properties	
Label	Page 1
터치유형	▶ (1)
라운드	▶ (1)
라운드별성공	▶ (1)
기본유형시	▶ (1)
피드백애니메이션	▶ (1)
공통음원	▶ (4)
시작종료음원	▶ (1)
개별정답음원	▶ (1)
등장퇴장음원	▶ (1)
위젯설정	▶ (1)
기타위젯설정	▶ (1)
문제음원	▶ (1)
타겟_효과	▶ (2)
타겟_이미지	▶ (1)
보기구성	▶ (1)

① group
② id
③ normal 클릭하여 이미지 선택
④ feed_O 클릭하여 이미지 선택
⑤ feed_X 클릭하여 이미지 선택

1	i\$target_num의 그룹 번호
2	i\$target_num의 인덱스 번호 - 인덱스 번호 순차적으로 적용하지 않아도 실행 됨.
3	i\$target_num의 기본 상태 이미지
4	i\$target_num의 정답 이미지
5	i\$target_num의 오답 이미지

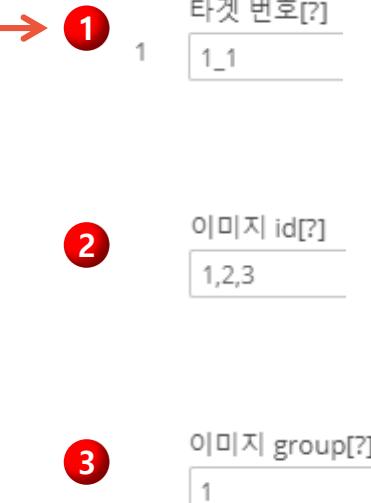
* 타겟 이미지는 랜덤으로 추출된 후
인덱스 id 오름차순(작은 수 → 큰 수)으로
i\$target_1번부터 순차적으로 배치 됨.

TC_Type - 데이터 테이블 > 보기구성

Description

▲ Properties 

Label	Page 1
터치유형	 (1)
라운드	 (1)
라운드별성공	 (1)
기본유형시	 (1)
피드백애니메이션	 (1)
공통음원	 (4)
시작종료음원	 (1)
개별정답음원	 (1)
등장퇴장음원	 (1)
위젯설정	 (1)
기타위젯설정	 (1)
문제음원	 (1)
タ겟_효과	 (2)
タ겟_이미지	 (1)
보기구성	 (1)

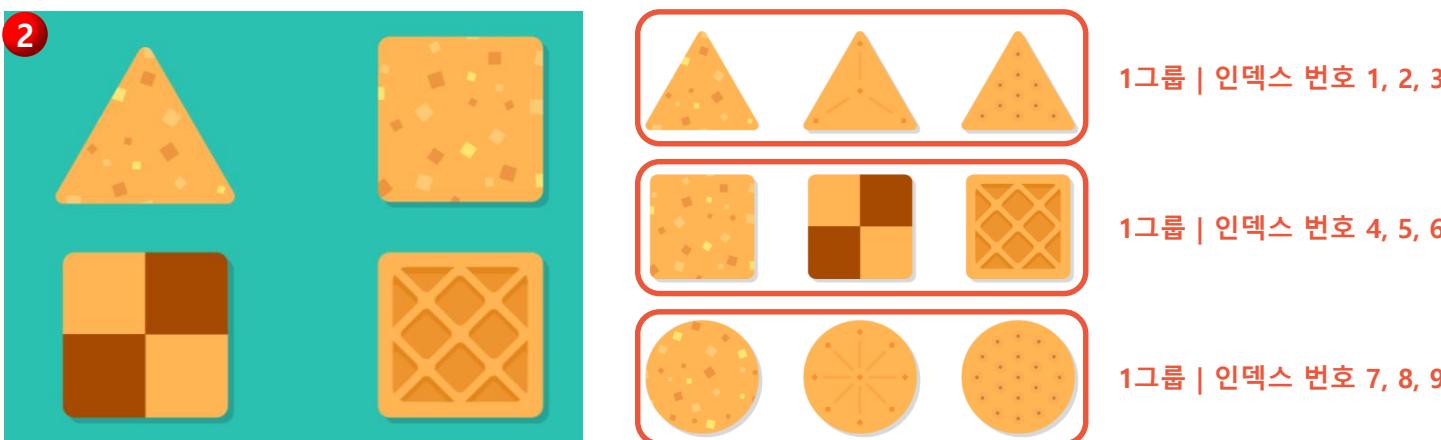
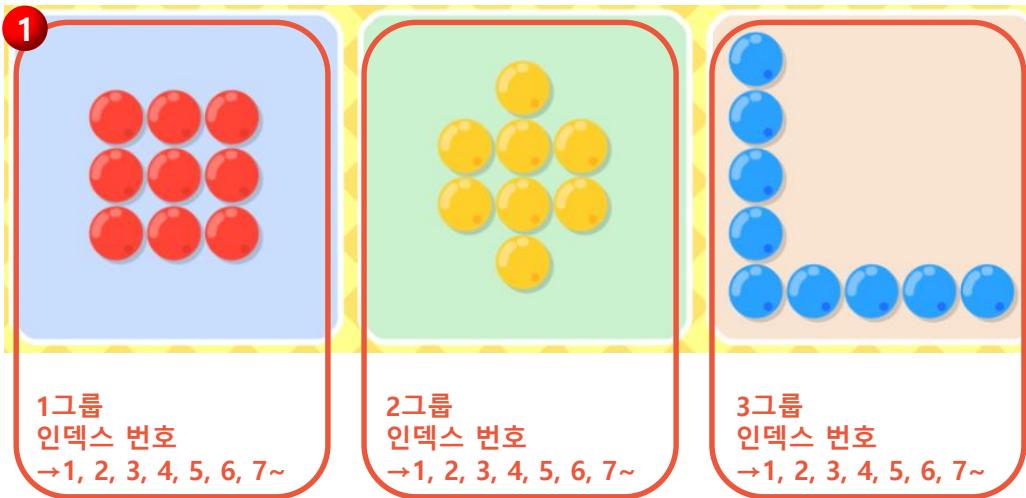


1	라운드번호_타겟번호
2	i\$target 에 사용할 이미지의 인덱스 번호 콤마(,)로 다중 사용 가능 지정한 인덱스 번호중에서 랜덤 제시
3	i\$target 에 사용할 이미지의 그룹 번호 콤마(,)로 다중 사용 가능 지정한 그룹 번호중에서 랜덤 제시

* 데이터테이블 > 보기구성 사용시
id와 group명 작성 필수
그룹을 나누지 않는 경우 모든 그룹번호 1로 적용

TC_Type - 데이터 테이블 > 타겟이미지 + 보기구성 사용법 01

Description



	타겟번호	이미지 id	Group
1_1	1,2,3,4,5,6	1,2,3	
1_2	1,2,3,4,5,6	1,2,3	
1_3	1,2,3,4,5,6	1,2,3	

→ 타겟 1 정답 지정: 가장 작은 수
타겟 3 정답 지정: 가장 큰 수

	타겟번호	이미지 id	Group
1_1	1,2,3	1	
1_2	4,5,6	1	
1_3	4,5,6	1	
1_4	4,5,6	1	

→ 타겟 1이 정답
(특정 타겟 번호 정답으로 지정 가능)

* 동일한 값을 사용하는 경우
그룹번호 후 인덱스 번호 구분하여 랜덤 적용

TC_Type - 데이터 테이블 > 타겟이미지 + 보기구성 사용법 02

Description

1	group	id
	2	1
	2	1
	2	1

동일 그룹 | 동일 인덱스 id

2	group	id
	1	1
	2	1
	3	1

3	group	이미지 id[?]
	1	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
	2	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
	3	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10

다른 그룹 | 동일 인덱스 id

4	group	이미지 id[?]
	1	1
	1	2,3,4,5,6,7,8,9,10,11
	1	2,3,4,5,6,7,8,9,10,11

동일 그룹 | 다른 인덱스 id 구성

1	동일한 그룹의 동일한 인덱스 id → 자동으로 그룹 지어진 후 1개 랜덤 추출
2	다른 그룹의 동일한 인덱스 id → 특정 타겟의 번호를 정답으로 처리 가능
3	다른 그룹의 동일한 인덱스 id → 랜덤 추출 후 오름차순으로 타겟 적용 많은 수 또는 적을 수 정답 처리 가능
4	동일 그룹의 다른 인덱스 구성 → 동일하게 구성된 id값들 중에서 (2~10) 랜덤으로 추출 후 오름차순으로 타겟 적용 특정 타겟 정답 지정 나머지 타겟들 오답용으로 랜덤 지정

참고파일: 수와셈_01w_03

수와셈_06w_04

도형_03w_02

도형_06w_01



선긋기 유형

DL

DL - Flow

1 Depth1	Depth2		Depth3		Depth4	
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	위젯 레이블		레이어	위젯 레이블
mc\$main	round1	mc\$motion			intro	si\$intro
					outro	si\$outro
		mc\$feed_all			in	si\$in
					question	si\$question
					normal	si\$normal
					feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
					out	si\$out
		mc\$feed_num			in	si\$in
					normal	si\$normal
					feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
					out	si\$out
mc\$target_1_1	mc\$target_1_1	mc\$char_1_1 mc\$char_2_1 (1단계)			In	si\$in
					normal	si\$normal
					feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
					out	si\$out
		mc\$target_2_1 mc\$target_3_1 (2단계)			dl\$drag_1_1 dl\$drag_2_1	
					in	si\$in
					normal	si\$normal
					feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
mc\$target_2_1	mc\$target_2_1	mc\$char_1_1 mc\$char_2_1 mc\$char_3_1			out	si\$out
					dl\$drag_1_1 dl\$drag_2_1 dl\$drag_3_1	

Description

DL - 데이터 테이블 (속성 01)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명			
선긋기유형	Type	Select	1단계		2단계	1단계: set 1개, 2단계: set 2개			
라운드	총 라운드	String	숫자		총 라운드 수 = 인디케이터 수				
	라운드 group	String	숫자		문제 group				
	group 횟수	String	숫자		group에서 한 라운드에 제시 될 문제 개수				
	문제 제시 기준	Select	round	group	문제 재생 설정, round마다 또는 group에서 한번				
라운드별성공	라운드별 성공 횟수	String	숫자		라운드 별 정답 수 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가				
타겟번호	정답 target 번호	String	숫자		정답 레이블명 숫자 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가				
도착경로	라운드_순서_번호	String	1_1_1		(라운드)_mc\$target_라인 num_타겟 num				
	좌표	String	X, Y		mc\$target_num 도착 X, Y 좌표값				
타겟애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가			
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백모션의 실행 여부				
피드백애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가			
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백의 실행 여부				
공통음원	공통 효과음	String	touch	success	fail	btn			
		Audio	음원	음원	음원	음원			
시작종료음원	intro	Audio	음원			mc\$motion > intro 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	outro	Audio	음원			mc\$motion > outro 음원			
개별정답음원	id	String	id			(라운드)_mc\$target_라인번호_타겟번호			
	success_audio	Audio	음원			개별 정답 음원			
	touch_audio	Audio	음원			타겟 선택 시 음원			

* 테이블 색 표시 ()	공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

DL - 데이터 테이블 (속성 02)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션		설명	
등장퇴장음원	in	Audio	음원		등장 시 음원	
	roundEnd	Audio	음원		퇴장 시 음원	
	out	Audio	음원		전체 정답 음원	
위젯설정	target(feed_X) 사용여부	Select	Y	N	mc\$target_num 오답 피드백 사용 여부	
	feed(feed_X) 사용여부	Select	Y	N	mc\$feed_num 오답 피드백 사용 여부	
	target(out) 사용여부	Select	Y	N	mc\$target_num 퇴장(out) 피드백 사용 여부	
	mc\$feed 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	개별 feed 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택
	mc\$feed_all 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	공통사용 feed_all 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택
기타위젯설정	OK 버튼 사용 여부	Select	Y	N	OK버튼으로 라운드를 완료하면 Y	
	BG 플레이 여부	Select	Play	Loop	배경애니메이션의 실행 여부	
	Round 랜덤 여부	Select	Y	N	문제 랜덤 제시 여부	
	Target 랜덤 여부	Select	Y	N	Target의 위치를 랜덤으로 보여주면 Y	
	Q 버튼 사용 여부	Select	Y	N	문제 다시듣기 버튼 사용 여부	
	등장시간	Number	숫자		Target 도착 이동 시간	
문제음원	audio	Audio	음원		문제 사운드 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가	

* 테이블 색 표시 ()	공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

DL - 데이터 테이블 > 선긋기유형

Description



1	선긋기유형 설정
2	1단계 2개의 mc\$target_num_num가 1 : 1 대응되는 유형
3	2단계 3개의 mc\$target_num_num가 1 : 1 : 1 대응되는 유형

DL - 데이터 테이블 > 타겟번호

Properties

Label Page 1

선긋기유형 ↗(1)

라운드 ↗(1)

라운드별성공 ↗(1)

타겟번호 ↗(1)

도착경로 ↗(15)

타켓애니메이션 ↗(1)

피드백애니메이션 ↗(1)

공통음원 ↗(3)

시작종료음원 ↗(1)

개별정답음원 ↗(15)

등장퇴장음원 ↗(1)

위젯설정 ↗(1)

기타위젯설정 ↗(1)

문제음원 ↗(1)

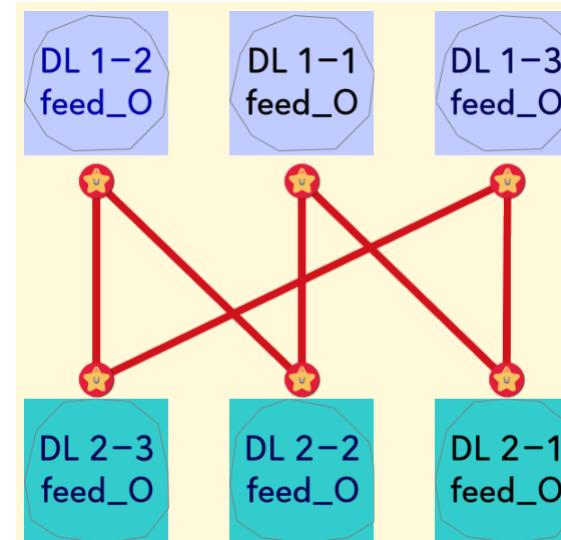
정답 target 번호[?] 1_2_3

1

← 1단계 복수정답 아닌 경우 비워두어야 합니다.

정답 target 번호[?] 1,2_2,3_1,3

2



Description

정답 사용법 - 기본

mc\$target_1_num 기준

언더바(_)로 1번 target의 순서 구분

콤마()로 정답 수 구분

1

Ex. mc\$target_1_1 + mc\$target_2_1 = 정답
 $mc\$target_1_2 + mc\$target_2_2 = \text{정답}$
 $mc\$target_1_3 + mc\$target_2_3 = \text{정답}$
 $\rightarrow \text{정답 } 3\text{개 (라운드별성공)}$

정답 사용법 - 1단계 복수 정답에서만 사용

mc\$target_1_num 기준

언더바(_)로 1번 target의 순서 구분

콤마()로 정답 수 구분

2

Ex. mc\$target_1_1
 $= mc\$target_2_1 + mc\$target_2_2$
 $mc\$target_1_2$
 $= mc\$target_2_2 + mc\$target_2_3$
 $mc\$target_1_3$
 $= mc\$target_2_1 + mc\$target_2_3$
 $\rightarrow \text{정답 } 6\text{개 (라운드별성공)}$

* 2단계의 경우 타겟 번호 비워둠.

Properties

Label Page 1

선긋기유형 (1)

라운드 (1)

라운드별성공 (1)

타겟번호 (1)

도착경로 (15) → ①

타켓애니메이션 (1)

피드백애니메이션 (1)

공통음원 (3)

시작종료음원 (1)

개별정답음원 (15)

등장퇴장음원 (1)

위젯설정 (1)

기타위젯설정 (1)

문제음원 (1)



1	mc\$target 레이블명 라운드_라인번호_타겟번호
2	화면에 타겟 등장(frame in)시 좌표값 설정 콤마(,)로 구분 (X좌표,Y좌표)

* 2단계의 경우 타겟 번호 비워둠.

DL - 데이터 테이블 > 위젯설정

Description

▲ Properties

Label	Page 1
선긋기유형	(1)
라운드	(1)
라운드별성공	(1)
타겟번호	(1)
도착경로	(15)
타켓애니메이션	(1)
피드백애니메이션	(1)
공통음원	(3)
시작종료음원	(1)
개별정답음원	(15)
등장퇴장음원	(1)
위젯설정	(1) (1)
기타위젯설정	(1)
문제음원	(1)

target(feed_X) 사용여부

mc\$feed 진행순서
 normal
 normal
 feed_O

mc\$feed_all 진행순서
 normal
 normal
 feed_O
 M_feed

1	mc\$target_num의 오답 피드백 사용 여부
2	M_feed 사용법 → 슬라이드 24 참고 → mc\$feed_all만 해당

* DL은 Target이 이미 그룹지어져 있기 때문에
mc\$feed_num > M_feed는 설정없이도 실행

▲ Properties 

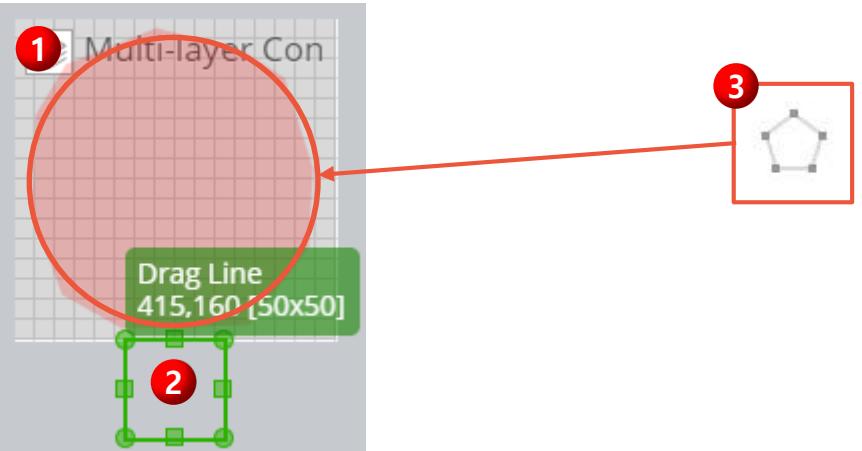
Label	Page 1
선긋기유형	 (1)
라운드	 (1)
라운드별성공	 (1)
타겟번호	 (1)
도착경로	 (15)
타켓애니메이션	 (1)
피드백애니메이션	 (1)
공통음원	 (3)
시작종료음원	 (1)
개별정답음원	 (15)
등장퇴장음원	 (1)
위젯설정	 (1)
기타위젯설정	 (1)  ①
문제음원	 (1)

등장시간

1	mc\$target_num 화면에 등장하는 시간 설정 데이터테이블 > 도착경로와 함께 사용

DL - 위젯속성 (mc\$main > mc\$target)

Description



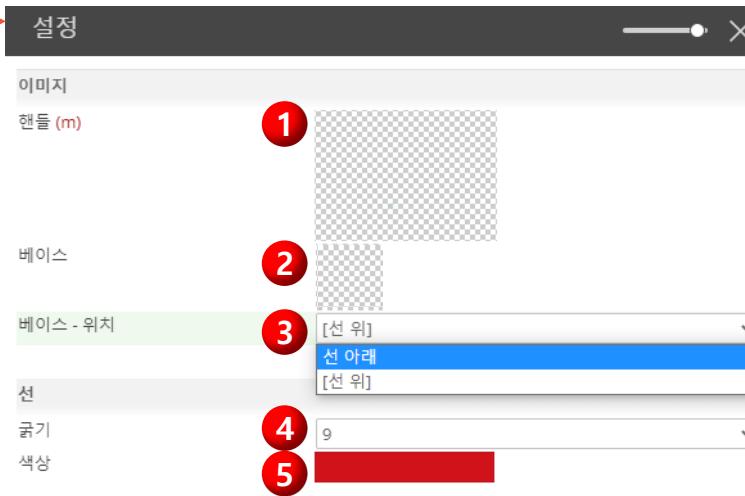
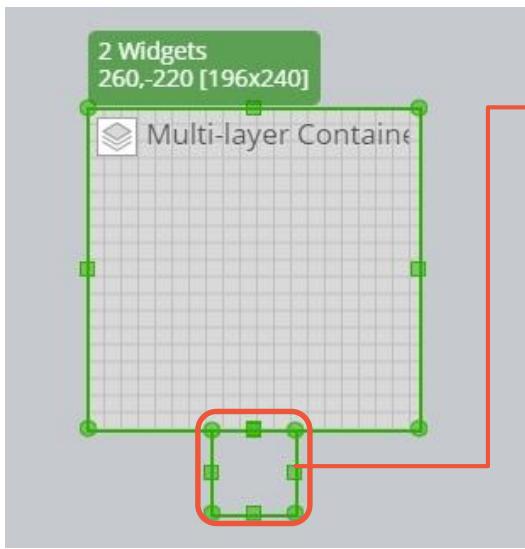
`mc$char_num_num`
→ 기존 `mc$target`의 역할을 하는 위젯
레이어 구성 동일
레이블 명 'target_num_num'와
동일하게 셋팅

`dl$drag_num_num`
→ 선 긋기 시작점 (Drag Line)
마우스 우클릭으로 옵션 설정
레이블 명 'target_num_num'와
동일하게 셋팅

`p$drag_num_num`
→ dropZone, tapZone의 기능
Drag Line 포함 이미지 전체 (빈 공간 제외)
정답처리를 위해 polygon 위젯 사용
레이블 명 'target_num_num'와
동일하게 셋팅

DL - 위젯속성 (mc\$main > mc\$target > dl\$drag)

Description

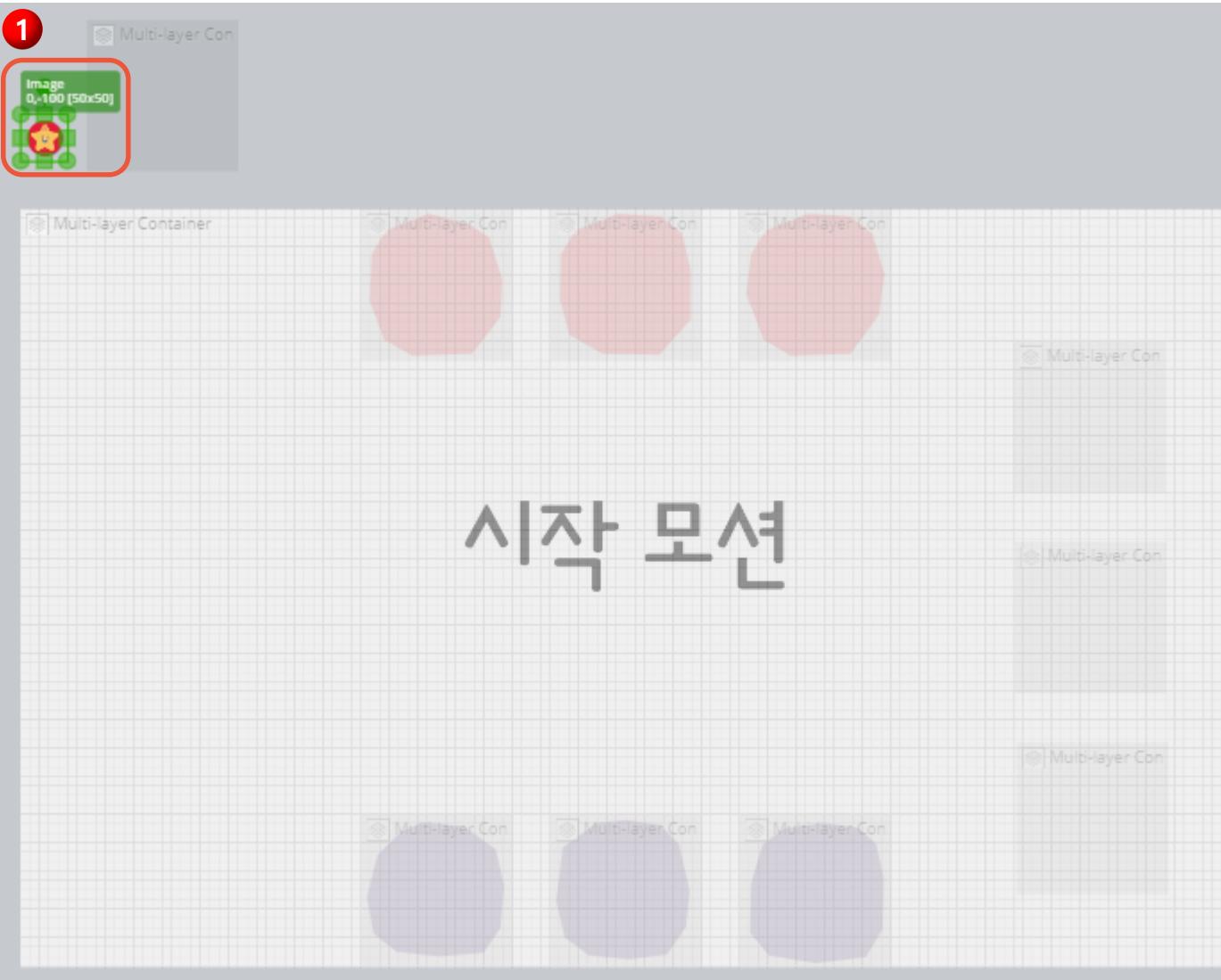


1	타겟 선택 영역
2	선긋기 시작 지점
3	② 번 베이스 이미지의 위치 선 위, 선 아래 둘중 선택
4	연결선 굵기
5	연결선 색상

* dl\$drag 설정은 공통으로 사용되므로
파일템플릿에서 한번만 설정함

DL - 위젯속성 (mc\$main > i\$base)

Description



1 모든 유형에서 사용되는 위젯
선이 점(별이미지) 위로
올라오는 상황을 대비해 사용하는 위젯

* dl\$drag 설정은 공통으로 사용되므로
파일템플릿에서 한번만 설정함



선긋기 타입 유형

DL_Type

DL_Type - Flow

Description

Depth1	Depth2		Depth3		Depth4	
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	
mc\$main	round1	mc\$motion			intro	si\$intro
					outro	si\$outro
		mc\$feed_all			in	si\$in
					question	si\$question
					normal	si\$normal
					feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
					out	si\$out
					in	si\$in
					normal	si\$normal
		mc\$feed_num			feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
					out	si\$out
		mc\$target_1_1 mc\$target_2_1 (1단계)	p\$drag_1_1	p\$drag_2_1		
			i\$char_1_1	i\$char_2_1		
			dl\$drag_1_1	dl\$drag_2_1		
		mc\$target_1_1 mc\$target_2_1 mc\$target_3_1 (2단계)	p\$drag_1_1	p\$drag_2_1	p\$drag_3_1	
			i\$char_1_1	i\$char_2_1	i\$char_3_1	
			dl\$drag_1_1	dl\$drag_2_1	dl\$drag_3_1	

1	mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.
---	--

DL_Type - 데이터 테이블 (속성 01)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명		
선긋기유형	Type	Select	1단계		2단계	1단계: set 1개, 2단계: set 2개		
라운드	총 라운드	String	숫자			총 라운드 수 = 인디케이터 수		
	라운드 group	String	숫자			문제 group		
	group 횟수	String	숫자			group에서 한 라운드에 제시 될 문제 개수		
	문제 제시 기준	Select	round	group		문제 재생 설정, round마다 또는 group에서 한번		
	라운드 구성	Select	단일	복합		레이어 사용 설정(단일: 반복사용, 복합: 개별사용)		
라운드별성공	라운드별 성공 횟수	String	숫자			라운드 별 정답 수 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
타겟번호	정답 Target 번호	String	숫자			정답 레이블명 숫자 → 사용하지 않음		
도착경로	라운드_순서_번호	String	1_1_1			(라운드)_ <u>(mc\$target_라인 num_타겟 num)</u>		
	등장 좌표	String	x, y			mc\$target_num 등장 x,y 좌표값		
	퇴장 좌표	String	x, y			mc\$target_num 퇴장 x,y 좌표값		
피드백애니메이션	normal	Select	Play		Loop	기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부		
	feed_O	Select	Play		Loop	성공 시 피드백의 실행 여부		
공통음원	공통 효과음	String	touch	success	fail	btn		
		Audio	음원	음원	음원	음원		
시작종료음원	intro	Audio	음원			mc\$motion > intro 음원		
	outro	Audio	음원			mc\$motion > outro 음원		
개별정답음원	id	String	id			인덱스 번호, 타겟_이미지와 매칭		
	success_audio	Audio	음원			1라인, 2라인, 3라인의 개별 정답 음원, 라인별 적용		
	touch_audio	Audio	음원			1라인, 2라인, 3라인의 타겟 선택 시 음원, 라인별 적용		

* 테이블 색 표시 ()

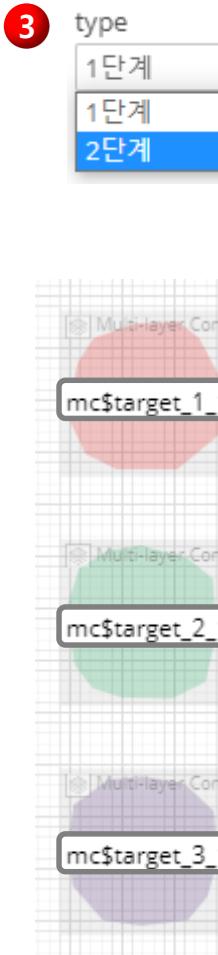
공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

DL_Type - 데이터 테이블 (속성 02)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션		설명	
등장퇴장음원	in	Audio	음원		등장 시 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가
	roundEnd	Audio	음원		퇴장 시 음원	
	out	Audio	음원		전체 정답 음원	
위젯설정	target(feed_X) 사용여부	Select	Y	N	mc\$target_num 오답 피드백 사용 여부	* 테이블 색 표시 () 공통으로 사용되는 데이터테이블 표시
	feed(feed_X) 사용여부	Select	Y	N	mc\$feed_num 오답 피드백 사용 여부	
	target(out) 사용여부	Select	Y	N	mc\$target_num 퇴장(out) 피드백 사용 여부	
	mc\$feed 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	
	mc\$feed_all 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	
기타위젯설정	OK 버튼 사용 여부	Select	Y	N	OK버튼으로 라운드를 완료하면 Y	* 테이블 색 표시 () 공통으로 사용되는 데이터테이블 표시
	BG 플레이 여부	Select	Play	Loop	배경애니메이션의 실행 여부	
	Round 랜덤 여부	Select	Y	N	문제 랜덤 제시 여부	
	Target 랜덤 여부	Select	Y	N	Target의 위치를 랜덤으로 보여주면 Y	
	Q 버튼 사용 여부	Select	Y	N	문제 다시듣기 버튼 사용 여부	
	등장시간	Number	숫자		Target 도착 이동 시간	
문제음원	audio	Audio	음원		문제 사운드 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가	
퇴장_효과	퇴장 효과	Select	이동	투명화	타겟 이미지 퇴장 시 효과	
	속도(ms)	Number	숫자		타겟 퇴장 효과의 속도	
타겟_이미지	id	String	숫자		인덱스 번호, 개별정답음원의 id와 매칭	
	normal	Image	이미지		1라인, 2라인, 3라인의 normal 이미지	
	feedO	Image	이미지		1라인, 2라인, 3라인의 feedO 이미지	
	feedX	Image	이미지		1라인, 2라인, 3라인의 feedX 이미지	

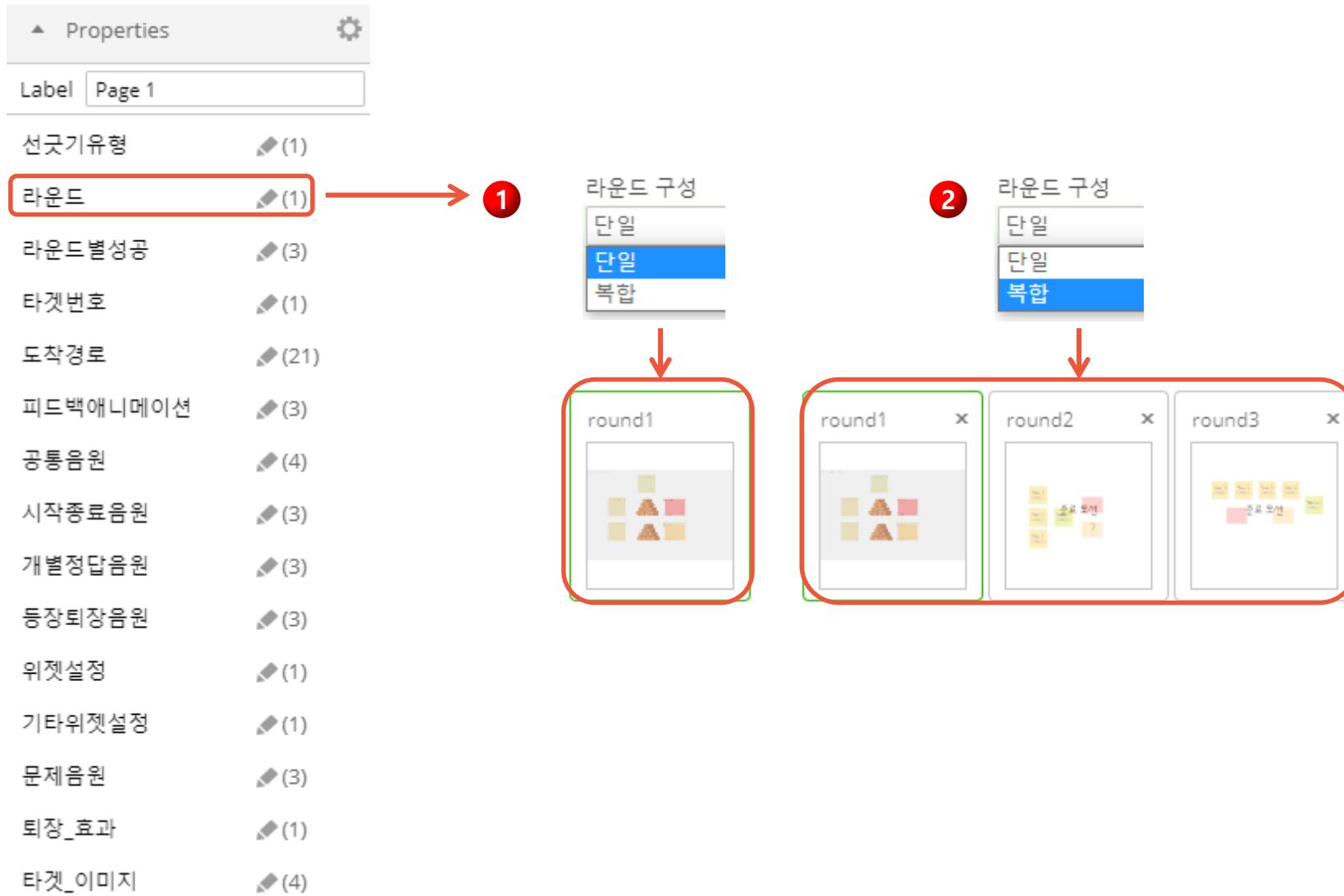
DL_Type - 데이터 테이블 > 선긋기유형



Description

1	선긋기유형 설정
2	1단계 2개의 mc\$target_num_num가 1 : 1 대응되는 유형
3	2단계 3개의 mc\$target_num_num가 1 : 1 : 1 대응되는 유형

* DL_Type은 1단계, 2단계 유형만 템플릿으로
작업 가능. 그외에의 경우는 커스텀파일로 제작

**라운드구성 사용법**

1 단일: 1개의 레이어를 구성하여 총 라운드 수 만큼 반복 사용
→ 도착경로, 피드백애니메이션, 시작종료음원, 개별정답음원, 등장퇴장음원, 퇴장_효과, 타겟_이미지 한번 설정으로 **리소스 재사용**

2 복합: 총 라운드 수 만큼 레이어 구성

DL_Type - 데이터 테이블 > 타겟번호

Description

Properties	
Label	Page 1
선긋기유형	◆ (1)
라운드	◆ (1)
라운드별성공	◆ (3)
타겟번호	◆ (1) 
도착경로	◆ (21)
피드백애니메이션	◆ (3)
공통음원	◆ (4)
시작종료음원	◆ (3)
개별정답음원	◆ (3)
등장퇴장음원	◆ (3)
위젯설정	◆ (1)
기타위젯설정	◆ (1)
문제음원	◆ (3)
퇴장_효과	◆ (1)
타겟_이미지	◆ (4)

정답 사용법 – 기본

타입형 템플릿에서는

해당 데이터테이블 사용하지 않음.

1

정답 Target 번호[?]

1

← Type 유형에서는 사용하지 않음.

DL_Type - 데이터 테이블 > 도착경로

Description

Properties	
Label	Page 1
선긋기유형	▶ (1)
라운드	▶ (1)
라운드별성공	▶ (3)
타겟번호	▶ (1)
도착경로	▶ (21) 1
피드백애니메이션	▶ (3)
공통음원	▶ (4)
시작종료음원	▶ (3)
개별정답음원	▶ (3)
등장퇴장음원	▶ (3)
위젯설정	▶ (1)
기타위젯설정	▶ (1)
문제음원	▶ (3)
퇴장_효과	▶ (1)
타겟_이미지	▶ (4)



1	mc\$target 레이블명 라운드_라인번호_타겟번호
2	화면에 타겟 등장(frame in)시 좌표값 설정 콤마(,)로 구분 (X좌표,Y좌표)
3	화면에 타겟 퇴장(frame out)시 좌표값 설정 콤마(,)로 구분 (X좌표,Y좌표)

DL_Type - 데이터 테이블 > 개별정답음원

Description

Properties

Label Page 1

선긋기유형	▶ (1)
라운드	▶ (1)
라운드별성공	▶ (3)
타겟번호	▶ (1)
도착경로	▶ (21)
피드백애니메이션	▶ (3)
공통음원	▶ (4)
시작종료음원	▶ (3)
개별정답음원	▶ (3)
등장퇴장음원	▶ (3)
위젯설정	▶ (1)
기타위젯설정	▶ (1)
문제음원	▶ (3)
퇴장_효과	▶ (1)
타겟_이미지	▶ (4)

1 id[?] 1

1L_success_audio 1L_touch_audio
클릭하여 오디오 선택

2L_success_audio 2L_touch_audio
클릭하여 오디오 선택

3L_success_audio 3L_touch_audio
클릭하여 오디오 선택

데이터테이블 > 이미지와 동일하게
인덱스번호 사용
음원 수 → 타겟(위젯) 기준이 아닌
이미지 인덱스 수와 동일

2 라인별 정답, 터치 음원 적용
→ 적용할 음원 없을때는 비워두면 됨

DL_Type - 데이터 테이블 > 위젯설정

Description

Properties

Label Page 1

선긋기유형	(1)
라운드	(1)
라운드별성공	(3)
타겟번호	(1)
도착경로	(21)
피드백애니메이션	(3)
공통음원	(4)
시작종료음원	(3)
개별정답음원	(3)
등장퇴장음원	(3)
위젯설정	(1)
기타위젯설정	(1)
문제음원	(3)
퇴장_효과	(1)
타겟_이미지	(4)

feed(feed_X) 사용여부
N

mc\$feed 진행순서
normal
normal
feed_O

mc\$feed_all 진행순서
normal
normal
feed_O
M_feed

1 mc\$target_num 이미지 위젯으로 구성
위젯설정 **feed** 관련 내용만 사용

2 M_feed 사용법
→ 슬라이드 24 참고
→ **mc\$feed_all**만 해당

* DL은 Target이 이미 그룹지어져 있기 때문에
mc\$feed_num > M_feed는 설정없이도 실행

DL_Type - 데이터 테이블 > 기타위젯설정

Description

Properties	
Label	Page 1
선긋기유형	(1)
라운드	(1)
라운드별성공	(3)
타겟번호	(1)
도착경로	(21)
피드백애니메이션	(3)
공통음원	(4)
시작종료음원	(3)
개별정답음원	(3)
등장퇴장음원	(3)
위젯설정	(1)
기타위젯설정	(1) ①
문제음원	(3)
퇴장_효과	(1)
타겟_이미지	(4)

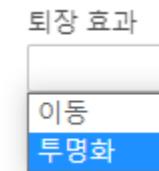
1	mc\$target_num 화면에 이동(등장, 퇴장)하는 시간 설정 데이터테이블 > 도착경로와 함께 사용

DL_Type - 데이터 테이블 > 퇴장_효과

Description

Properties

Label	Page 1
선긋기유형	(1)
라운드	(1)
라운드별성공	(3)
타겟번호	(1)
도착경로	(21)
피드백애니메이션	(3)
공통음원	(4)
시작종료음원	(3)
개별정답음원	(3)
등장퇴장음원	(3)
위젯설정	(1)
기타위젯설정	(1)
문제음원	(3)
퇴장_효과	(1)
타겟_이미지	(4)



속도(ms)
200

- 이동 → 정답 후 퇴장좌표값으로 이동
데이터테이블 > 도착경로 > 퇴장좌표

- 투명화 → 정답 후
Opacity 100% → 0% 으로 퇴장

2 mc\$target_num 이동 속도 설정값

DL_Type - 데이터 테이블 > 타겟_이미지

Description

Properties

Label Page 1

선긋기유형	(1)
라운드	(1)
라운드별성공	(3)
타겟번호	(1)
도착경로	(21)
피드백애니메이션	(3)
공통음원	(4)
시작종료음원	(3)
개별정답음원	(3)
등장퇴장음원	(3)
위젯설정	(1)
기타위젯설정	(1)
문제음원	(3)
퇴장_효과	(1)
타겟_이미지	(4)

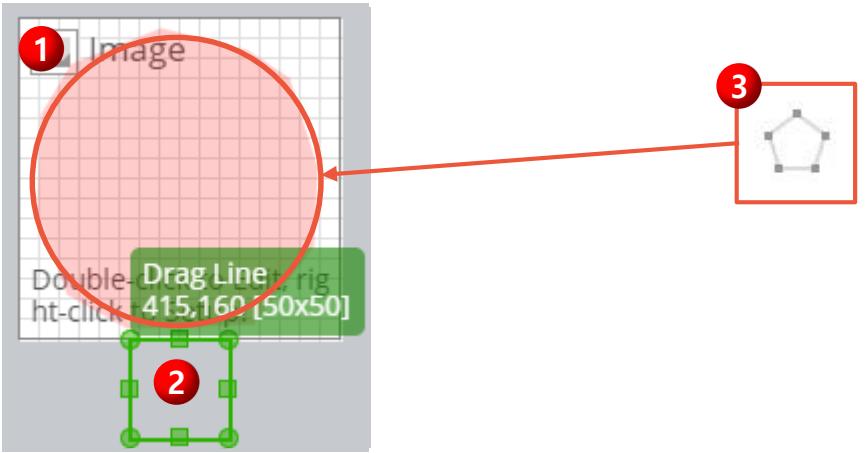


1	데이터테이블 > 개별정답음원과 동일하게 인덱스번호 사용 mc\$target_num에 들어갈 이미지 테이블 라인별로 분류
2	Normal, feed_O, feed_X → 이미지로 사용 등장, 퇴장은 데이터테이블 > 퇴장효과로 적용

* 이미지 사용하는 만큼 아래로 레이어 추가 적용
id값 = 인덱스 명(오름차순, 내림차순 가능)

DL_Type - 위젯속성 (mc\$main > mc\$target)

Description

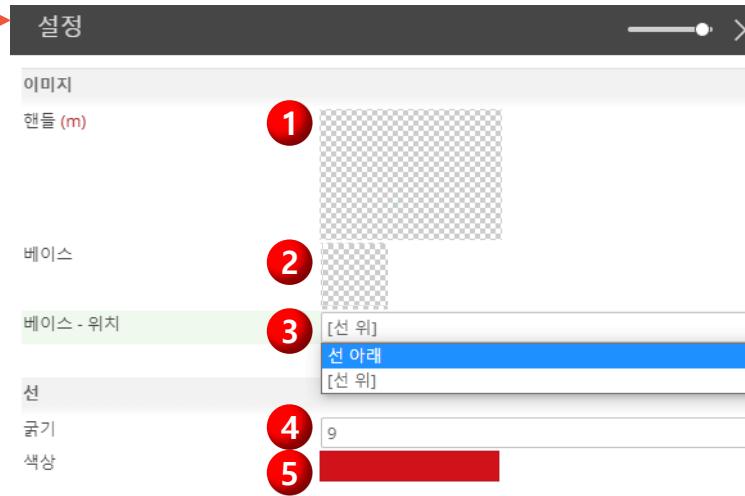
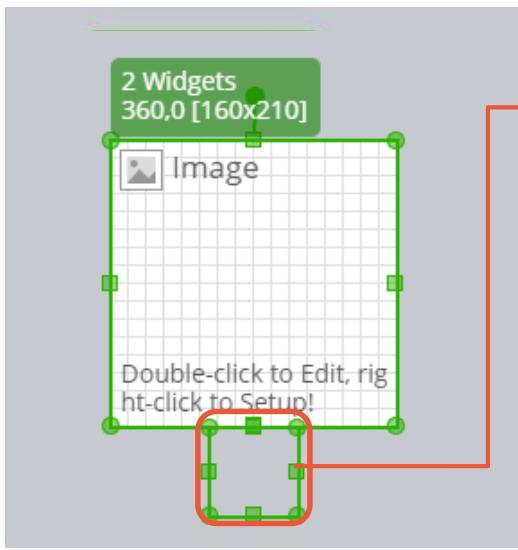


	i\$char_num_num → 기존 mc\$target의 역할을 하는 위젯 레이어 구성 동일 레이블 명 'target_num_num'와 동일하게 셋팅
1	dl\$drag_num_num → 선 긋기 시작점 (Drag Line) 마우스 우클릭으로 옵션 설정 레이블 명 'target_num_num'와 동일하게 셋팅
2	p\$drag_num_num → dropZone, tapZone의 기능 Drag Line 포함 이미지 전체 (빈 공간 제외) 정답처리를 위해 polygon 위젯 사용 레이블 명 'target_num_num'와 동일하게 셋팅
3	

* 데이터테이블의 이미지를 위젯에 로드하는 방식
이미지 적용되는 레이블명 기준과 다르게
Multi_layer Container 아닌 image 위젯 사용

DL_Type - 위젯속성 (mc\$main > mc\$target > dl\$drag)

Description

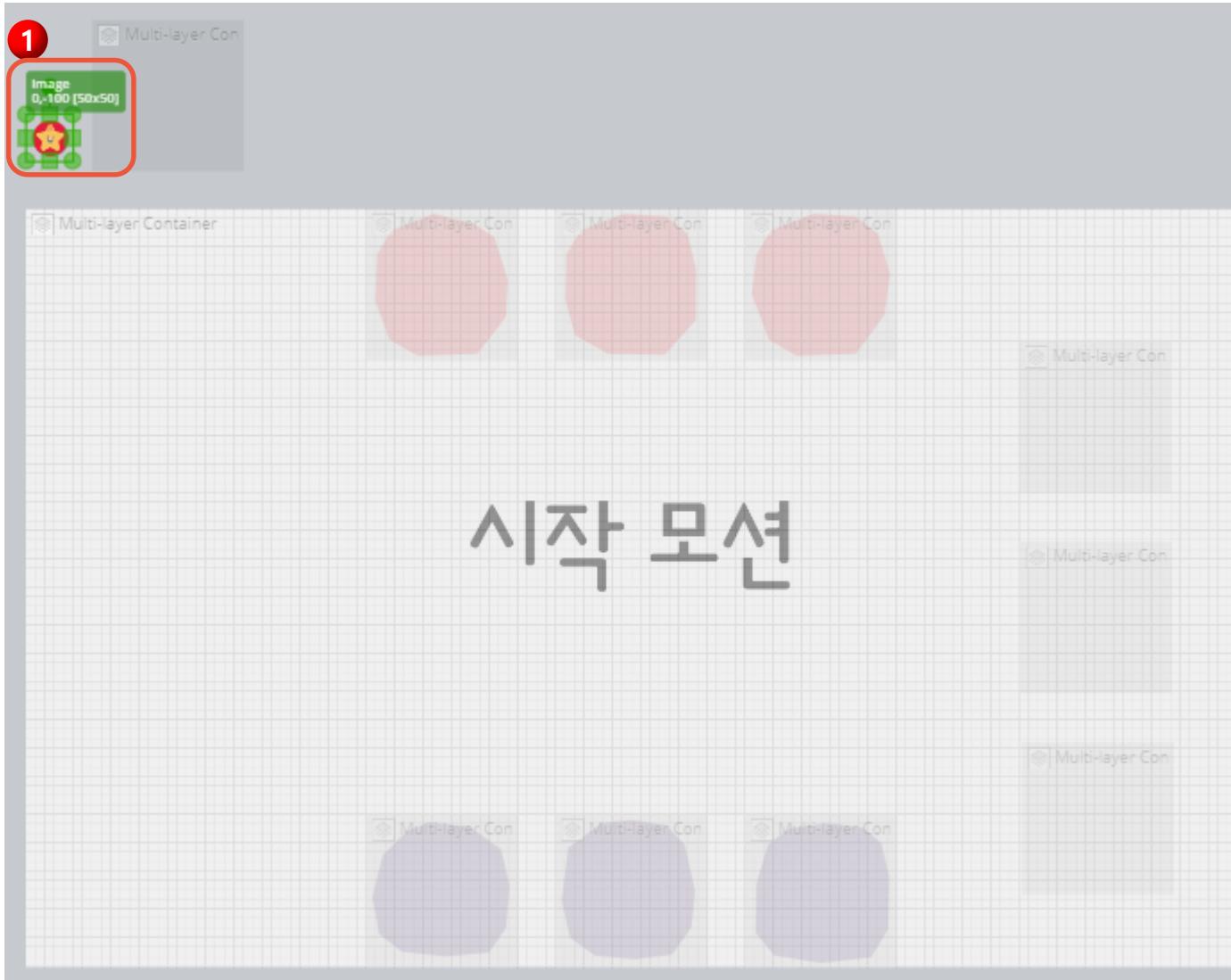


1	타겟 선택 영역
2	선긋기 시작 지점
3	② 번 베이스 이미지의 위치 선 위, 선 아래 둘중 선택
4	연결선 굵기
5	연결선 색상

* dl\$drag 설정은 공통으로 사용되므로
파일템플릿에서 한번만 설정함

DL_Type - 위젯속성 (mc\$main > i\$base)

Description



1 모든 유형에서 사용되는 위젯
선이 점(별이미지) 위로
올라오는 상황을 대비해 사용하는 위젯

* dl\$drag 설정은 공통으로 사용되므로
파일템플릿에서 한번만 설정함



그리기 유형

D|

Depth1		Depth2		Depth3		Depth4			
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블			
mc\$main	Round1	mc\$motion		mc\$feed_all	in	intro	si\$intro		
						outro	si\$outro		
		② si\$bg							
		mc\$feed_num				in	si\$in		
						question	si\$question		
						normal	si\$normal		
						feed_O	si\$feed_O		
						feed_X	si\$feed_X		
						out	si\$out		
						in	si\$in		
						normal	si\$normal		
mc\$colorboard_d mc\$colorboard_r	normal	mc\$color_colorname	in			feed_O	si\$feed_O		
						feed_X	si\$feed_X		
		mc\$eraser	normal			out	si\$out		
						in	si\$in		
		mc\$toggle	normal			normal	si\$normal		
						feed_O	si\$feed_O		
						feed_X	si\$feed_X		
						out	si\$out		
		mc\$tg_size_num	normal			in	si\$in		
						normal	si\$normal		
		sp\$pad_num	normal			feed_O	si\$feed_O		
						feed_X	si\$feed_X		
		i\$board				out	si\$out		

1	mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.
2	Sketch pad위에 이미지 사용해야 하는 특성 si\$bg_all 사용 하지 않음

DI - 데이터 테이블 (속성)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명		
라운드	총 라운드	String	숫자			총 라운드 수 = 인디케이터 수		
	라운드 group	String	숫자			문제 group		
	group 횟수	String	숫자			group에서 한 라운드에 제시 될 문제 개수		
	문제 제시 기준	Select	round	group		문제 재생 설정, round마다 또는 group에서 한번		
① 라운드별색상	id	String	숫자			sp\$pad_num 복수 사용 가능, 정답 사용 가능		
	ColorName	String	정답 색상			정답 색상의 이름, sp\$pad_num별 지정		
	사용여부	String	Y	N		정답 사용 여부		
피드백애니메이션	normal	Select	Play	Loop		기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부		
	feed_O	Select	Play	Loop		성공 시 피드백모션의 실행 여부		
공통음원	공통 효과음	String	touch	success	fail	btn		
		Audio	음원	음원	음원	음원		
시작종료음원	intro	Audio	음원			mc\$motion > intro 음원		
	outro	Audio	음원			mc\$motion > outro 음원		
등장퇴장음원	in	Audio	음원			등장 시 음원		
	roundEnd	Audio	음원			퇴장 시 음원		
	out	Audio	음원			전체 정답 음원		
위젯설정	feed(feed_X) 사용여부	Select	Y	N		mc\$feed_num 오답 피드백 사용 여부		
기타위젯설정	OK 버튼 사용 여부	Select	Y	N		OK버튼으로 라운드를 완료하면 Y		
	BG 플레이 여부	Select	Play	Loop		배경애니메이션의 실행 여부		
	Round 랜덤 여부	Select	Y	N		문제 랜덤 제시 여부		
	라운드별 정답 여부	Select	Y	N		정답 사용 여부		
	O 버튼 사용 여부	Select	Y	N		문제 다시듣기 버튼 사용 여부		
	Pad 데이터 사용 여부	Select	Y	N		앞의 실행 결과 연동 여부		
	Drag 지우개 사용 여부	Select	Y	N		부분 지우개(크기 조정) 사용 여부		

1	그리기에만 사용되는 데이터테이블 정답 설정용 데이터테이블
2	빅데이터에 사용중인 설정값 정답이 있는 경우 Y로 설정

* 테이블 색 표시 ()

공통으로 사용되는 데이터테이블 표시



1	라운드별색상 사용법: 정답 설정
2	라운드명_pad번호 레이블명 지정으로 복수의 pad 사용 가능 (라운드 명)_Pad 번호) Ex. 1_1 → 1라운드의 sp\$pad_1 1_2 → 1라운드의 sp\$pad_2
3	정답 색상 설정 Sketch Pad → 설정 > 색상팔레트 > 제목 색상 제목 중 정답에 해당되는 제목을 기재
4	정답 사용여부 pad 별 설정

* 기본 셋팅 되어 있는 7가지 색상명
s\$pad 위젯에서 색 변경 및 추가 가능

DI - 데이터 테이블 > 위젯설정

Description

▲ Properties 

Label Page 1

라운드	 (1)
라운드별색상	 (7)
피드백애니메이션	 (2)
공통음원	 (3)
시작종료모션	 (1)
등장퇴장음원	 (1)
위젯설정	 (1)  ①
기타위젯설정	 (1)
문제음원	 (1)

1	mc\$feed_num의 오답 사용 여부
	* 그리기의 특성상 다른 템플릿과 기본 구조 다름으로 개별 feed 위젯 설정만

DI - 데이터 테이블 > 기타위젯설정

Description

Properties

Label Page 1

라운드 (1)

라운드별색상 (7)

피드백애니메이션 (2)

공통음원 (3)

시작종료모션 (1)

등장퇴장음원 (1)

위젯설정 (1)

기타위젯설정 (1)

문제음원 (1)

OK 버튼 사용 여부 Y

라운드별 정답 여부 Y

Pad 데이터 사용 여부 Y

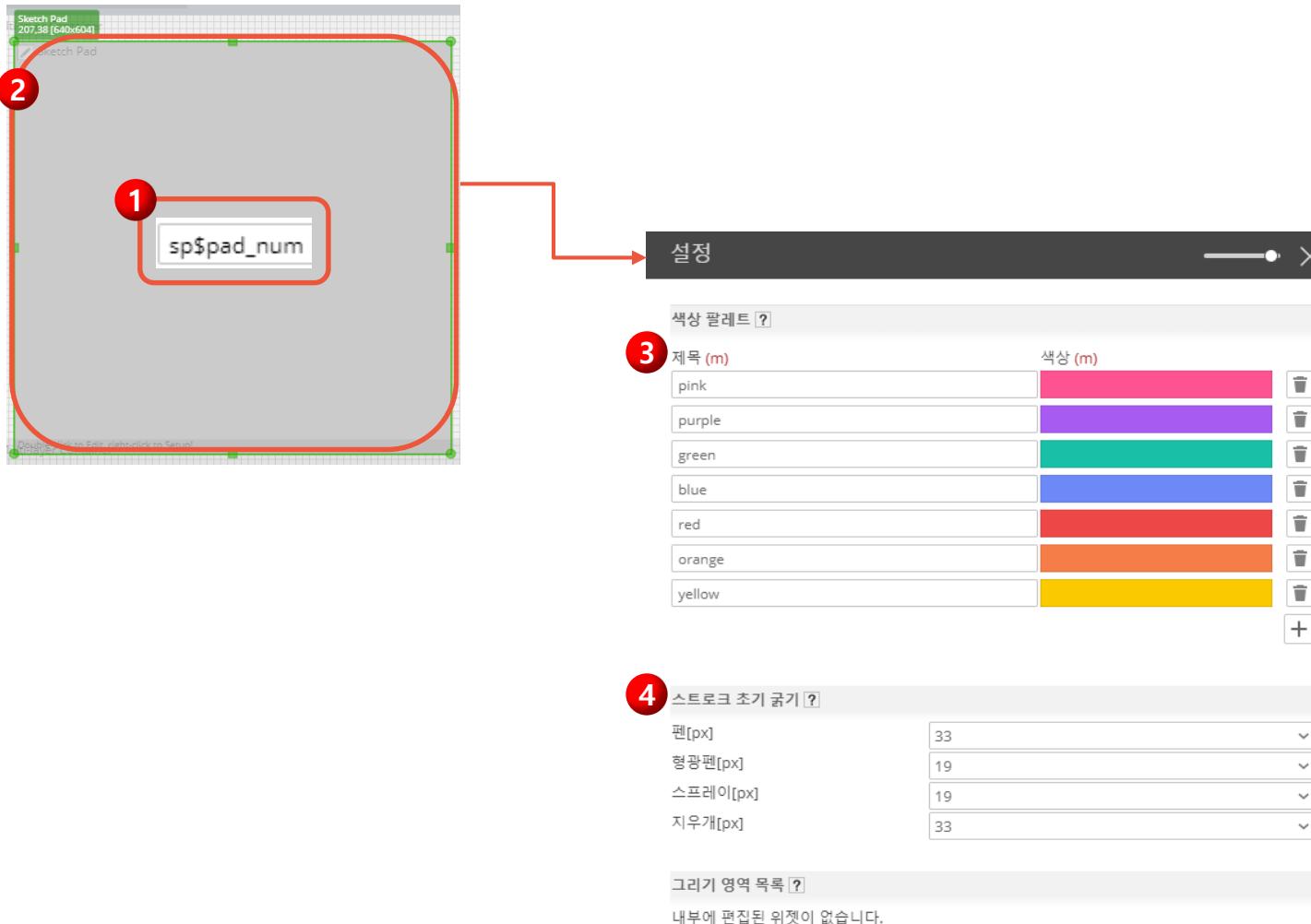
Drag 지우개 사용 여부 Y



1	정답이 없는 기본 그리기 활동인 경우 Ok버튼 사용 해야 활동 종료됨
2	정답 사용여부 → 빅데이터에 사용 중 라운드별색상 > 사용여부와 함께 설정
3	Pad 결과값을 다음 라운드로 연동하는 경우
4	부분지우개(크기조절 가능한 지우개)의 사용 여부

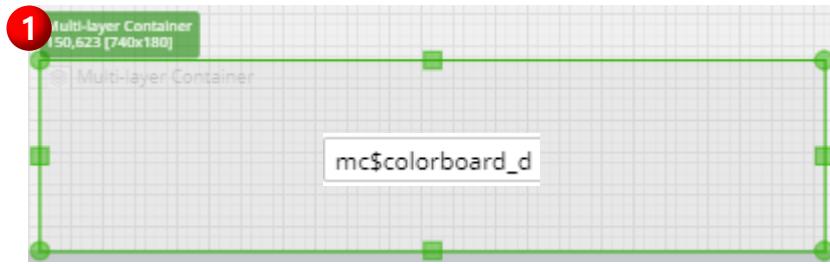
DI - 위젯속성 (mc\$main > s\$pad > 설정)

Description



DI - 위젯속성 (mc\$main > mc\$colorboard)

Description

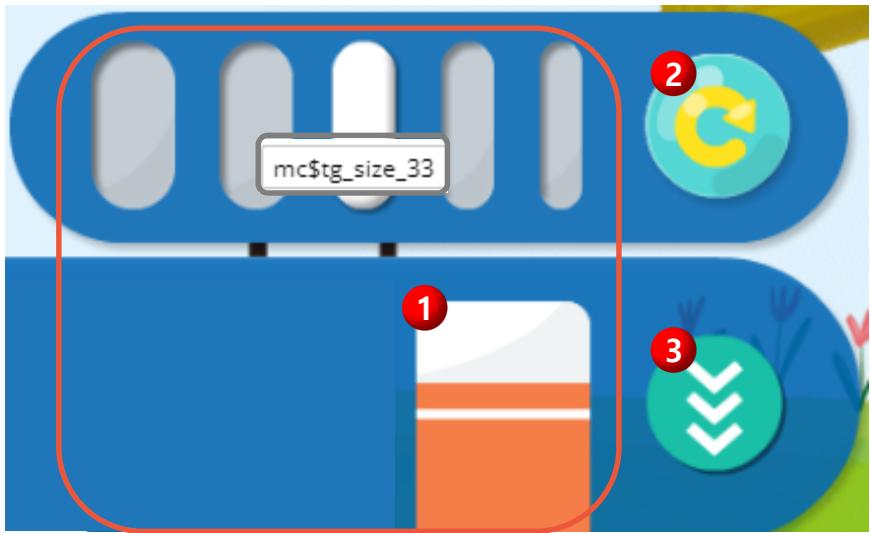


1	가로형 크레파스 세트 → mc\$colorboard_d
2	세로형 크레파스 세트 → mc\$colorboard_r

* 파일 작업 시 가로형, 세로형 중 사용할
위젯 하나만 남겨놓고 삭제 (동일한 레이블 위젯)
색상 위치, 개수는 파일에서 수정 적용
템플릿은 초반 공통 설정값 지정의 경우를
제외하고 수정하지 않음

DI - 위젯속성 (mc\$main > mc\$eraser)

Description



부분지우개
→ 사이즈 조절이 가능한 지우개
mc\$tg_size_num
레이블명에 사이즈 기재해서 사용

전체지우개
→ pad의 모든 내용을 지움

토글버튼
→ 사이즈 선택과 리셋 버튼 창을
올렸다 내리는 버튼



쓰기 유형

DW

DW - Flow > 따라쓰기

Description

Depth1	Depth2		Depth3	
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블
mc\$main	Round1	mc\$motion	intro	si\$intro
			outro	si\$outro
		mc\$feed_all	in	si\$in
			question	si\$question
			normal	si\$normal
			feed_O	si\$feed_O
			feed_X	si\$feed_X
			out	si\$out
		mc\$feed_num	in	si\$in
			normal	si\$normal
			feed_O	si\$feed_O
			feed_X	si\$feed_X
			out	si\$out
		mc\$target_num	in	si\$in
			normal	si\$normal
			drag	
			feed_O	si\$feed_O
			Out	si\$out
		si\$bg		
		dragZone_num		
		dragZone_num_o		
		si\$dot_num_num		

1	mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.

DW - Flow > 기본쓰기

Description

Depth1	Depth2		Depth3	
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블
mc\$main	Round1	mc\$motion	intro	si\$intro
			outro	si\$outro
		mc\$feed_all	in	si\$in
			question	si\$question
			normal	si\$normal
			feed_O	si\$feed_O
			feed_X	si\$feed_X
			out	si\$out
		img		
		sp\$stroke		
		mc\$feed_num		
		p\$line_num		
		lpp\$num		
		si\$bg		
		rectangle		

1	mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.

DW - Flow > 순서쓰기

Description

Depth1	Depth2		Depth3	
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블
mc\$main	Round1	mc\$motion	intro	si\$intro
			outro	si\$outro
		mc\$feed_all	in	si\$in
			question	si\$question
			normal	si\$normal
			feed_O	si\$feed_O
			feed_X	si\$feed_X
			out	si\$out
		img		
		sp\$stroke		
		ds\$target_num		
		r\$drop_num		
		r\$collision_num		
		p\$line_num		
		lpp\$num		
		rectangle		
		si\$handle		
		si\$bg		

1	mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.
---	--

DW - 데이터 테이블 (속성 01)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명			
쓰기유형	Type	Select	따라쓰기	기본쓰기	순서쓰기	쓰기 유형			
라운드	총 라운드	String	숫자			총 라운드 수 = 인디케이터 수			
	라운드 group	String	숫자			문제 group			
	group 횟수	String	숫자			group에서 한 라운드에 제시 될 문제 개수			
	문제 제시 기준	Select	round	group		문제 재생 설정, round마다 또는 group에서 한번			
라운드별성공	라운드별 성공 횟수	String	숫자			라운드 별 정답 수	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	획순 group 지정 (따라쓰기, 순서쓰기)	String	숫자			획순 지정			
	정답 확률 (기본쓰기)	Number	숫자			정답 처리 먹글자 비율 (%)			
타겟애니메이션	normal	Select	Play	Loop		기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	feed_O	Select	Play	Loop		성공 시 피드백모션의 실행 여부			
피드백애니메이션	normal	Select	Play	Loop		기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	feed_O	Select	Play	Loop		성공 시 피드백모션의 실행 여부			
공통음원	공통 효과음	String	touch	success	fail	btn			
		Audio	음원	음원	음원	음원			
시작종료음원	intro	Audio	음원			mc\$motion > intro 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	outro	Audio	음원			mc\$motion > outro 음원			
개별정답음원	id	String	id				따라쓰기 → (라운드)_ _(획순 명)		
			id				기본쓰기 → (라운드)		
			id				순서쓰기 → (라운드)_ _(라운드별성공횟수)		
	success_audio	Audio	음원			개별 정답 음원			
	touch_audio	Audio	음원			타겟 선택 시 음원			

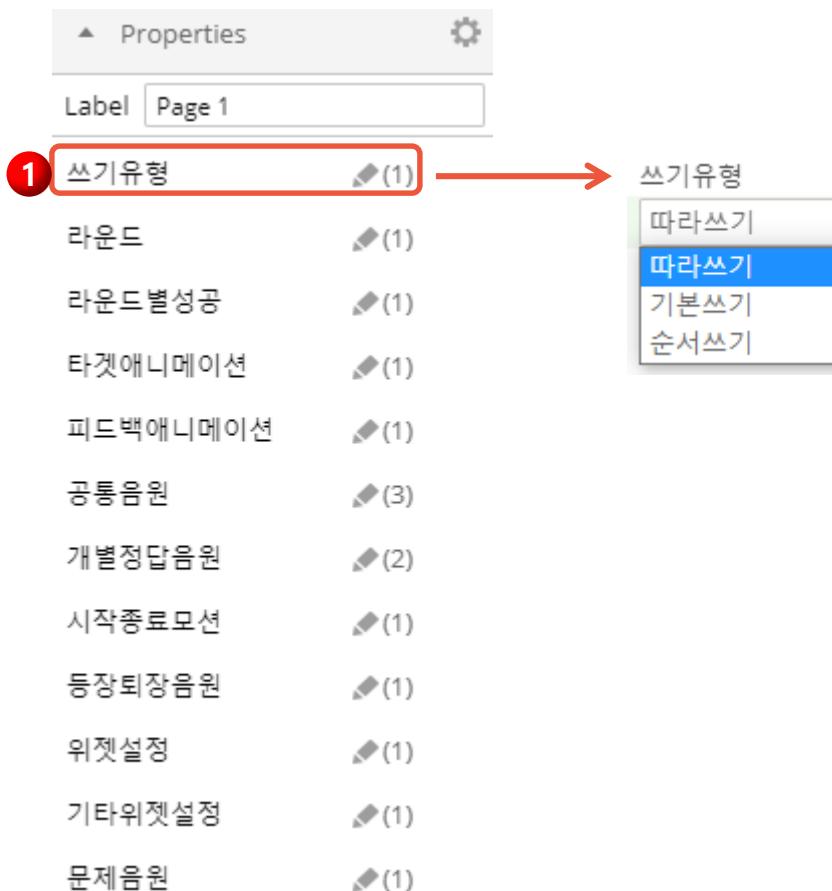
* 테이블 색 표시 ()	공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

DW - 데이터 테이블 (속성 02)

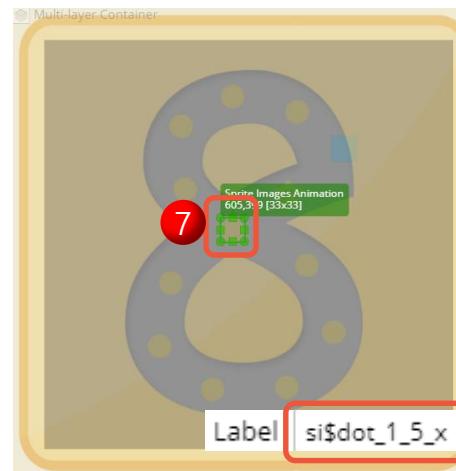
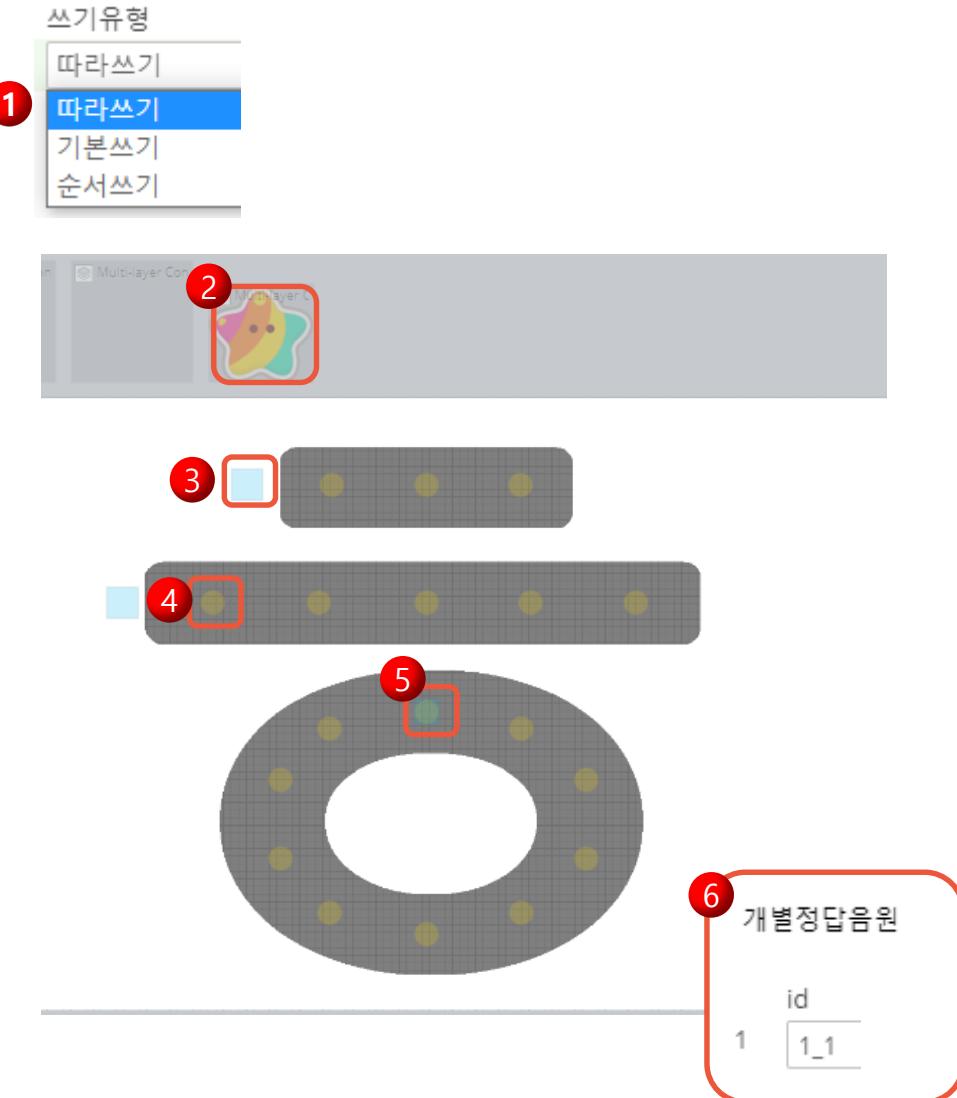
Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명	
등장퇴장음원	in	Audio	음원		등장 시 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가	
	roundEnd	Audio	음원		퇴장 시 음원		
	out	Audio	음원		전체 정답 음원		
위젯설정	feed_X(all) 사용 여부	Select	Y	N	mc\$feed_all 오답 피드백 사용 여부		
	target(out) 사용 여부	Select	Y	N	mc\$target_num 퇴장(out) 피드백 사용 여부		
	mc\$feed 진행순서	Select	normal	feed_O	개별 feed 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택		
	mc\$feed_all 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	공통사용 feed_all 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택	
기타위젯설정	OK 버튼 사용 여부	Select	Y	N	OK버튼으로 라운드를 완료하면 Y		
	BG 사용 여부	Select	Play	Loop	배경애니메이션의 실행 여부		
	Round 랜덤 여부	Select	Y	N	문제 랜덤 제시 여부		
	유형:따라쓰기) Dot 효과	Select	Drop	Bounce	따라쓰기 mc\$target_1 이동 시 dot 떨어지는 효과		
	Q 버튼 사용 여부	Select	Y	N	문제 다시듣기 버튼 사용 여부		
	유형:기본쓰기) 선 굵기	Number	숫자		Line Path Plotter의 선 굵기 설정		
문제음원	audio	Audio	음원		문제 사운드 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가		

* 테이블 색 표시 ()
공통으로 사용되는 데이터테이블 표시



1	쓰기유형 설정
---	---------



1	따라쓰기 사용법
2	mc\$target_1 획순에 맞춰 드래그 이동 가능한 위젯
3	② 위젯 등장하여 획순 시작되는 위치
4	si\$dot_(획순 num)_(써지는 순서 num)
5	dragZone_(획순 num)_o 한글 이응(○) 또는 동그라미용 레이블 명 시작점과 종료지점이 같은 경우에 사용
6	개별정답음원 → 라운드별성공 > 획순group지정 그룹(언더바 기준)의 수를 기재 Ex. 4_4 → 라운드 명_2개의 그룹
7	교차되는 부분이 나올경우 교차점 레이블명 뒤에 '_x' 를 추가 그 지점이 지나고 주변 위젯 활성화 됨

* 바탕 색 필요한 경우 가장 아래 Depth에
레이블명 없는 rectangle 사용

DW - 데이터 테이블 > 쓰기유형 > 따라쓰기 > 예시 → 이미지(Dot) 사라짐

Description



파일명: 아스펜

→ Live > 수학 > 도형 > **도형_02W_01**

1	따라 쓰는데로 이미지 아래로 떨어져 사라짐
---	----------------------------

쓰기유형

- 1 따라쓰기
- 2 따라쓰기
- 3 기본쓰기
- 4 순서쓰기

Image 200x741 [880x446]

라운드별성공 (1)

라운드별 성공 횟수
1

정답 확률 (기본쓰기)
95

개별정답음원
1
id
1

유형:기본쓰기) 선 굵기
0

Sketch Pad
Polyline

Sketch Pad
Line Path Plotter
Line Path Plotter

설정

종류
경로 그리기

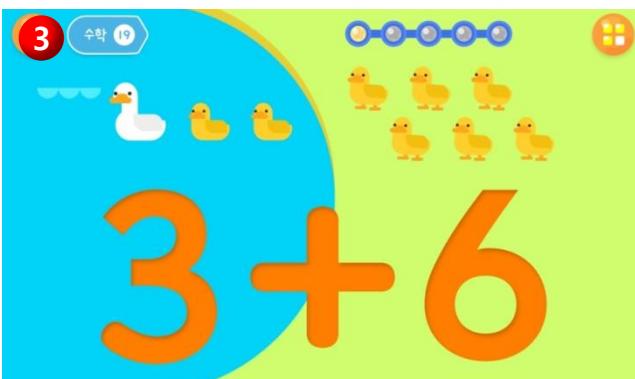
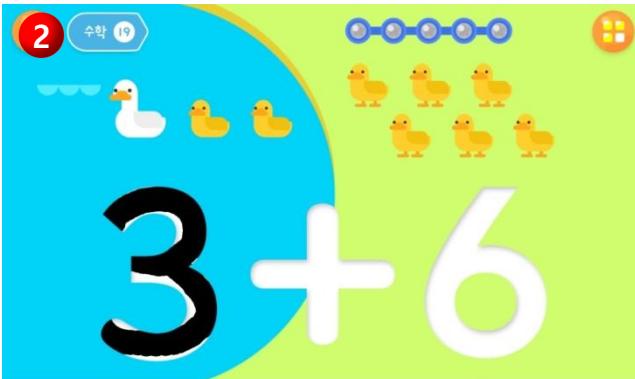
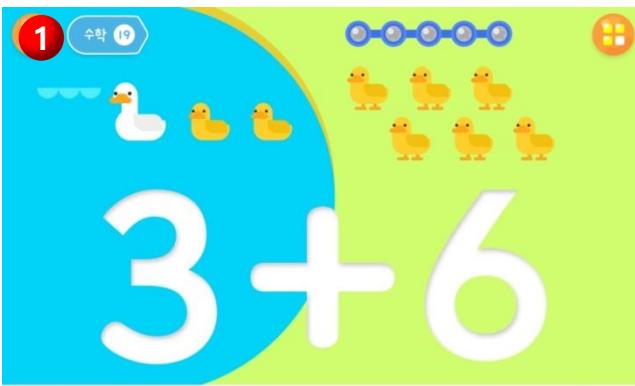
선분 설정
선분
굵기 [px]

1 - 2	50
2 - 3	50
3 - 4	50
4 - 5	50
5 - 6	50

Double-click to Edit, right-click to Setup!

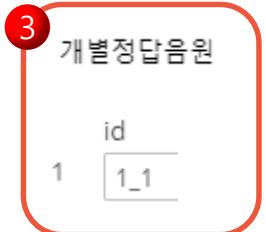
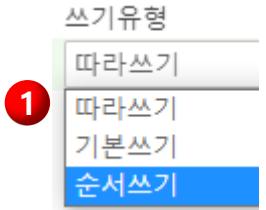
Double-click to Edit, ri

1	기본쓰기 사용법 → Depth 위치대로 설명 (윗번호가 상단)
2	써지는 부분이 투명 처리 된 이미지
3	정답 확률용 위젯 → ⑥ 정답 확률과 연동 p\$line_num
4	선으로 편집된 경로를 따라 그려지는 위젯 lpp\$num → (마우스 두번 클릭으로 포인트 생성 종료) 선분 설정에서 생성된 포인트 수 만큼 설정
5	기본쓰기는 채워진 퍼센테이지(%)로 정답을 구분하기 때문에 성공 횟수는 무조건 1임.
6	정답 확률 95%가 최적 → 라운드별 수정 가능
7	개별정답음원 기본쓰기의 경우 라운드 명만 기입 정답 횟수가 1번이기 때문
8	기타위젯설정 > 선 굵기 설정 가능



파일명: 카카오키즈
→ 62주차 > 2번째 컨텐츠

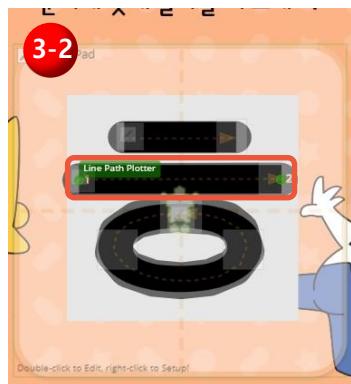
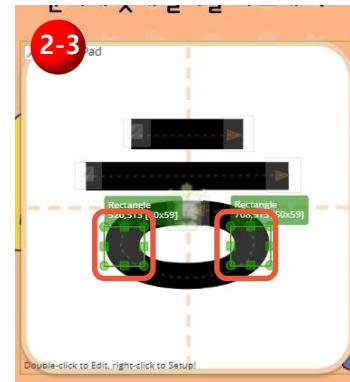
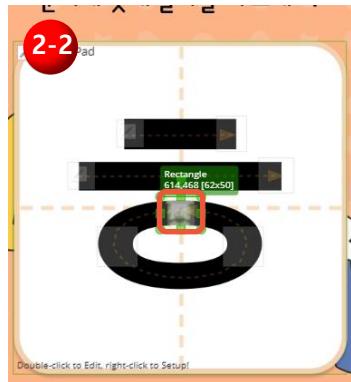
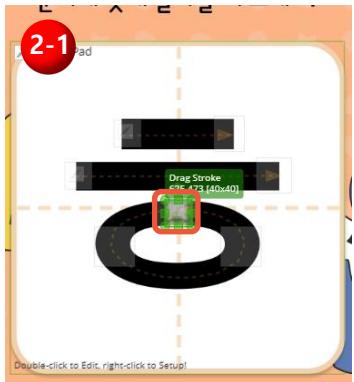
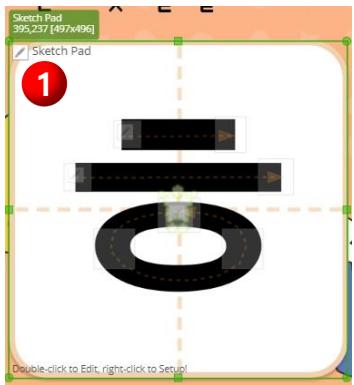
- | | |
|---|-----------------------------|
| 1 | ① → ② → ③
순서대로 진행 |
| 2 | 일정 부분 채워 그리기 |
| 3 | 영역 채워지며 학습 완료 |



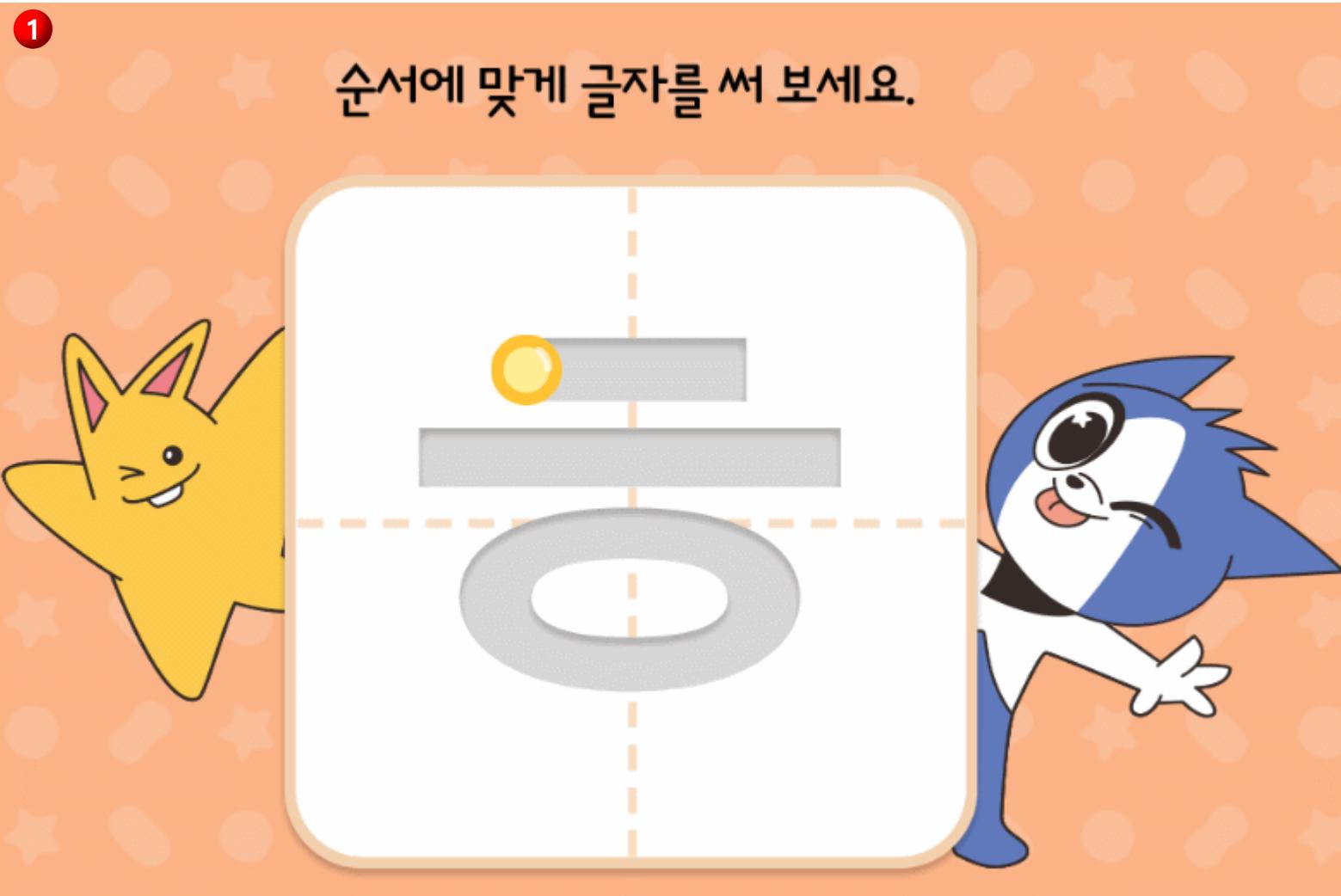
	순서쓰기 사용법
1	→ Depth 위치대로 설명 (윗번호가 상단)
2	si\$handle 획순에 맞춰 드래그 이동 가능한 위젯
3	개별정답음원 → 라운드별성공 > 획순group지정 그룹(언더바 기준)의 수를 기재 Ex. 4_4 → 라운드 명_2개의 그룹

DW - 데이터 테이블 > 쓰기유형 > 순서쓰기 → 위젯 사용법

Description



	1	써지는 부분이 투명 처리 된 이미지
2	1	Drag stroke 위젯: ds\$target_num → 쓰기의 시작 (핸들)
	2	Rectangle 위젯: r\$drop_num → 쓰기의 도착 영역 (드롭존)
	3	Rectangle 위젯: r\$collision_num_num → 이중(○)의 경우에만 사용 시작점과 도착점의 위치가 동일하기 때문에 위젯을 사용하여 구분 두 지점을 통과하면 r\$drop 영역을 hidden → visible 처리
3	1	Polyline 위젯: p\$line_num → 정답 영역
	2	Line path plotter 위젯: lpp\$num → 선으로 편집된 경로를 따라 그려짐



파일명: 아스펜

→ Live > 퀴즈스쿨 > **kids_한글_9w_1d_05** >
퍼즐 선택_8

1	따라 써진 후 사라지고 정답 획순대로 써지는 모션 실행

▲ Properties 

Label	Page 1
쓰기유형	 (1)
라운드	 (1)
라운드별성공	 (1)
타겟애니메이션	 (1)
피드백애니메이션	 (1)
공통음원	 (3)
개별정답음원	 (2)
시작종료모션	 (1)
등장퇴장음원	 (1)
위젯설정	 (1)
기타위젯설정	 (1)
문제음원	 (1)

①  라운드별 성공 횟수
3

② 획순 group 지정 (따라쓰기, 순서쓰기)
2_1

③ 정답 확률 (기본쓰기)
95

1	기본쓰기는 성공 횟수 1 고정 따라쓰기, 순서쓰기는 획순이 정답 횟수 언더바(_)로 그룹 수 지정 Ex. 가지 → 총 횟수 6개 획순 group 지정 → 3_3
2	개별정답음원에서 라운드_1이면 '가' 후에 음원 재생 개별정답음원에서 라운드_2면 '지' 후에 음원 재생 됨
3	기본쓰기에서만 사용되는 설정 95%가 최적의 확률 상황에 따라 확률 조정 가능

▲ Properties 

Label Page 1

쓰기유형  (1)

라운드  (1)

라운드별성공  (1)

타겟애니메이션  (1)

피드백애니메이션  (1)

공통음원  (3)

개별정답음원  (2)

시작종료모션  (1)

등장퇴장음원  (1)

위젯설정  (1) (1)

기타위젯설정  (1)

문제음원  (1)



1

mc\$feed 진행순서	mc\$feed_all 진행순서
normal	normal
normal	normal
feed_O	feed_O
M_feed	M_feed

1	M_feed 사용법 → 슬라이드 24 참고 기본쓰기 유형 사용하지 X

Properties

Label	Page 1
쓰기유형	(1)
라운드	(1)
라운드별성공	(1)
타겟애니메이션	(1)
피드백애니메이션	(1)
공통음원	(3)
개별정답음원	(2)
시작종료모션	(1)
등장퇴장음원	(1)
위젯설정	(1)
기타위젯설정	(1)
문제음원	(1)



유형:따라쓰기) Dot 효과

- Bounce
- Drop
- Bounce

1	따라쓰기용 설정 Dot 떨어지는 효과 설정
---	----------------------------



통합 유형

Set

Set - Flow

Description

Depth1	Depth2		Depth3		Depth4	
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블
mc\$mainOut	round1	mc\$main	Layer1	mc\$motion	intro	si\$intro
					outro	si\$outro
				2 si\$bg_all, si\$bg		
					in	si\$in
					normal	si\$normal
				mc\$feed_all	feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
					out	si\$out
				mc\$feed_num	in	si\$in
					normal	si\$normal
				mc\$target_num	feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
					out	si\$out
각 유형 개별 적용 사항						

1	mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.
2	si\$bg_all → DI 유형에는 사용하지 않음

* 각 템플릿 유형들을 조합해서 사용하는 템플릿
개별 유형에 맞는 구조들을 가져와 구성

Set - 데이터 테이블 (속성 01)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션		설명	
컨텐츠유형	액션유형	Select	DD	1:N(단수)	한 라운드 안에 구성 되어질 액션 유형 설정	<p>* 테이블 색 표시 ()</p> <p>공통으로 사용되는 데이터테이블 표시</p>
				1:N(복수)		
				순차(드랍)		
				순차(타겟)		
				스티커		
			TC	기본		
				OX		
				OX(틀린그림)		
				순차		
				반복(기본)		
			DL	반복(순차)		
				짝맞추기		
				토글		
				1단계		
				2단계		
			DI	그리기		
				따라쓰기		
				기본쓰기		
			DW	순서쓰기		
	라운드체크	Number	숫자		해당 라운드	
라운드	총 라운드	String	숫자		총 라운드 수 = 인디케이터 수	
	라운드 group	String	숫자		문제 group	
	group 횟수	String	숫자		group에서 한 라운드에 제시 될 문제 개수	
	문제 제시 기준	Select	round	group	문제 재생 설정, round마다 또는 group에서 한번	
	Round 랜덤 여부	Select	Y	N	문제 랜덤 제시 여부	

Set - 데이터 테이블 (속성 02)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명				
라운드별성공	라운드	String	숫자			(라운드 명)_액션유형 순서)				
	라운드별 성공	String	숫자			게임 유형 별 정답 수				
	획순 group 지정 (따라쓰기, 순서쓰기)	String	숫자			쓰기 유형에서만 사용. 획순 지정				
	정답 확률 (기본쓰기)	Number	숫자			기본쓰기 유형에서만 사용. 95%가 최적				
타켓애니메이션	라운드	String	숫자			(라운드 명)_액션유형 순서)				
	normal	Select	Play	Loop		기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부				
	feed_O	Select	Play	Loop		성공 시 피드백모션의 실행 여부				
	TC,DL) feed_X	Select	Play	Loop		TC, DL 타겟 오답 시 피드백모션의 실행 여부				
드랍애니메이션	라운드	String	숫자			(라운드 명)_액션유형 순서)				
	normal	Select	Play	Loop		기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부				
	feed_O	Select	Play	Loop		성공 시 피드백모션의 실행 여부				
피드백애니메이션	라운드	String	숫자			(라운드 명)_액션유형 순서)				
	normal	Select	Play	Loop		기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부				
	feed_O	Select	Play	Loop		성공 시 피드백모션의 실행 여부				
	TC,DL,DI,DW) feed_X	Select	Play	Loop		DD제외 오답 시 피드백모션의 실행 여부				
공통음원	공통 효과음	String	touch	success	fail	btn				
		Audio	음원	음원	음원	음원				
시작종료음원	라운드	String	숫자			(라운드 명)_액션유형 순서)				
	intro	Audio	음원			mc\$motion > intro 음원				
	outro	Audio	음원			mc\$motion > outro 음원				

* 테이블 색 표시 ()	공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

Set - 데이터 테이블 (속성 03)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명
개별정답음원	라운드	String	숫자			(라운드 명)_ <u>(액션유형 순서)</u>
	id	String	음원			mc\$target 레이블명
	success_audio	Audio	음원			개별 정답 음원
	touch_audio	Audio	음원			타겟 선택 시 음원
등장퇴장음원	라운드	String	숫자			(라운드 명)_ <u>(액션유형 순서)</u>
	in	Audio	음원			등장 시 음원
	roundEnd	Audio	음원			퇴장 시 음원
	out	Audio	음원			전체 정답 음원
위젯설정	라운드	String	숫자			(라운드 명)_ <u>(액션유형 순서)</u>
	feed(feed_X) 사용여부	Select	Y	N		기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부
	target(out) 사용여부	Select	Y	N		mc\$target_num (out) 피드백 사용 여부
	mc\$feed 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	개별 feed 위젯 정답 후 진행 순서 선택
	mc\$feed_all 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	공통 사용 feed_all 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택
	DD) drop(feed_X) 사용여부	Select	Y	N		mc\$drop_num 오답 피드백 사용 여부
	TC,DL) target(feed_X) 사용여부	Select	Y	N		mc\$target_num 오답 피드백 사용 여부

* 테이블 색 표시 ()
공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

Set - 데이터 테이블 (속성 04)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명	
기타위젯설정	라운드	String	숫자			(라운드 명)_액션유형 순서)	총 게임 유형 수 만큼 레이어 추가
	OK 버튼 사용 여부	Select	Y	N		OK버튼으로 라운드를 완료하면 Y	
	BG 플레이 여부	Select	Play	Loop		배경애니메이션모션의 실행 여부	
	Q 버튼 사용 여부	Select	Y	N		문제 다시듣기 버튼 사용 여부	
	DD, TC, DL) Target 랜덤 여부	Select	Y	N	Y(feed)	Target의 위치 랜덤여부, Y(feed) = target + feed 위치 랜덤	
	TC) Target 이동 여부	Select	Y	N		정답 후 타겟 이동 여부	
	DW > 따라쓰기) Dot 효과	Select	Drop	Bounce		따라쓰기 mc\$target_1 이동 시 dot 떨어지는 효과	
	DL) 등장시간	Number	숫자			Target 도착 이동 시간	
	DI) 라운드별 색상 여부	Select	Y	N		정답 색상 사용 여부	
	DD) Target 반복 여부	Select	Y(번호)	Y(횟수)	N	단수, 복수 유형 타겟 반복 등장 여부	
	DD) 개별정답음원 기준	Select	target	drop		정답 사운드가 재생되는 기준	
	DW) 기본쓰기) 선 굵기	Number	숫자			Line Path Plotter의 선 굵기 설정	
	DD) Drop 랜덤 여부	Select	Y	N		mc\$drop_num 위치 랜덤여부	
	DI)Pad 데이터 사용여부	Select	Y	N		이전 게임 결과 연동 여부	
	DI)Drag 지우개 사용여부	Select	Y	N		부분지우개(사이즈선택) 사용 여부	
문제음원	라운드	String	숫자			(라운드 명)_액션유형 순서)	총 게임 유형 수 만큼 레이어 추가
	audio	Audio	음원			문제 사운드	
DD,DL)타겟번 호	라운드	String	숫자			(라운드 명)_액션유형 순서)	총 게임 유형 수 만큼 레이어 추가
	정답 target 번호	String	숫자			정답 레이블명 숫자	
DD,DL)타겟제 작	라운드	String	숫자			(라운드 명)_액션유형 순서)	총 게임 유형 수 만큼 레이어 추가
	정답 target 제작	String	숫자			정답 레이블명 숫자	

* 테이블 색 표시 ()

공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

Set - 데이터 테이블 (속성 05)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션	설명	
TC)기본유형시	라운드	String	숫자	(라운드 명)_액션유형 순서)	
	target_number	String	숫자	정답 레이블명 숫자	
TC)OX유형시	라운드	String	숫자	(라운드 명)_액션유형 순서)	
	O_number	String	숫자	○ 타겟 레이블명	
	△_number	String	숫자	△ 타겟 레이블명	
TC)짝맞추기유형시	라운드	String	숫자	(라운드 명)_액션유형 순서)	
	target_number	String	숫자	짝이 되는 타겟 레이블명	
TC)타겟이동	라운드	String	숫자	(라운드 명)_액션유형 순서)	정답 후 이동 주로 짝맞추기에 사용
	id	String	숫자	(라운드)_mc\$target 레이블명)	
	X	String	숫자	도착 X 좌표	
	Y	String	숫자	도착 Y 좌표	
	이동시간	String	숫자	타겟 이동시 속도	
DL)도착경로	라운드	String	숫자	(라운드 명)_액션유형 순서)	
	순서_번호	String	1_1	mc\$target_(라인 num_타겟 num)	
	좌표	String	X, Y	mc\$target_num 도착 X, Y 좌표값	
DI)라운드별색상	id	String	숫자	(라운드 명)_액션유형 순서)_Pad 번호)	
	ColorName	String	색상명	정답 색상 레이블명	
	사용여부	Select	Y	N	정답 사용 여부
DD)타겟반복갯수	라운드	String	숫자	(라운드 명)_액션유형 순서)	
	target_number	String	Id	mc\$target_레이블명	
	count	Number	숫자	타겟 반복 등장 횟수	

* 테이블 색 표시 ()

공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

Set - 데이터 테이블 > 컨텐츠유형

Properties

Label: Page 1

1 컨텐츠유형 (4)

라운드 (1)
라운드별성공 (4)
타켓애니메이션 (4)
드랍애니메이션 (4)
피드백애니메이션 (4)
공통음원 (3)
시작종료음원 (4)
개별정답음원 (4)
등장퇴장음원 (4)
위젯설정 (2)
기타위젯설정 (1)
문제음원 (4)
DD,DL)타겟번호 (1)
DD)스티커갯수 (1)
TC)기본유형시 (1)
TC)OX유형시 (1)
TC)짝맞추기유형시 (1)
TC)타겟이동 (3)
DL)도착경로 (4)
DI)라운드별색상 (1)
DD)타겟반복갯수 (1)

액션유형

DD-1:N(단수)
DD-1:N(단수)
DD-1:N(복수)
DD-순차(드랍)
DD-순차(타겟)
DD-스티커
TC-기본
TC-OX
TC-OX(틀린그림)
TC-순차
TC-반복(기본)
TC-반복(순차)
TC-짝맞추기
TC-토글
DL-1단계
DL-2단계
DI-그리기
DW-따라쓰기
DW-기본쓰기
DW-순서쓰기

2 라운드체크 [?]
1

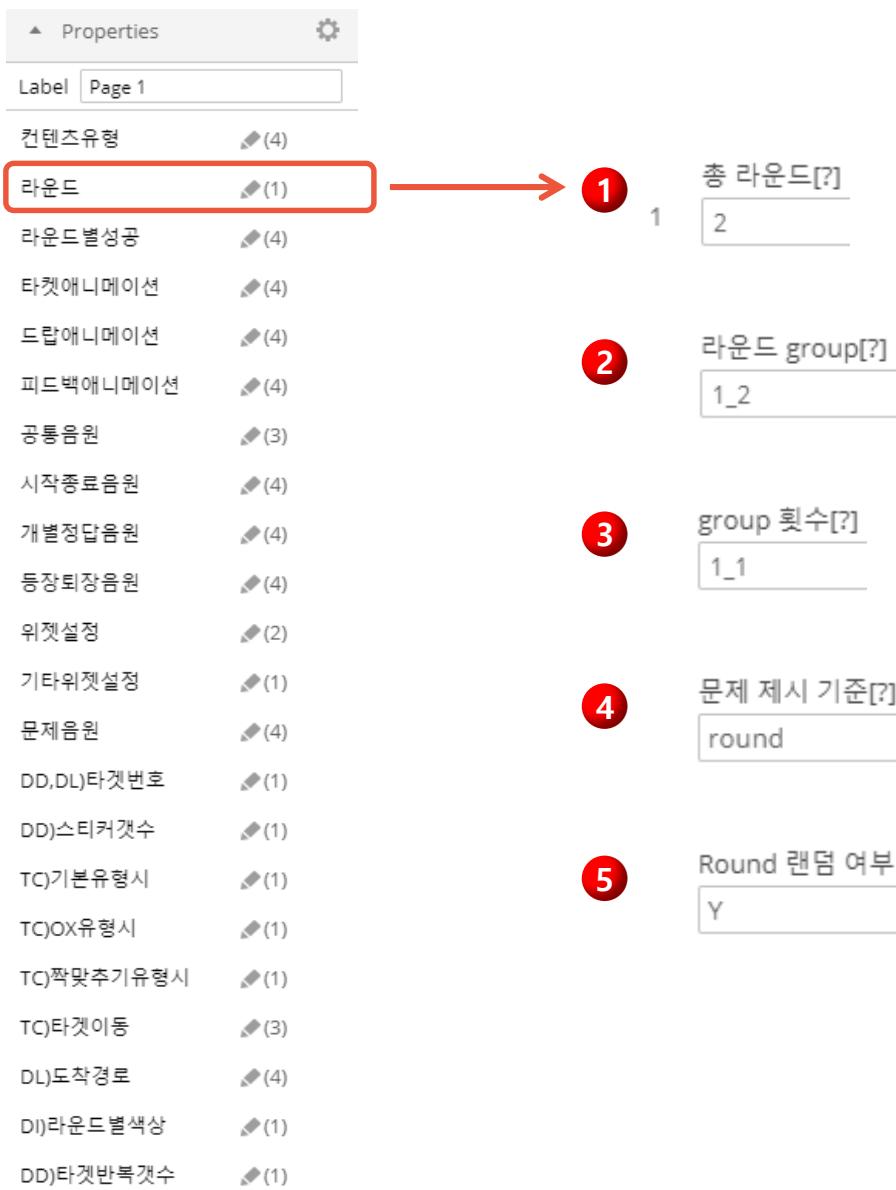
Description

1	게임 유형 설정	설정한 유형이 실행되는 라운드 설정
Ex.	액션유형	라운드체크
2	DD-1:N(단수)	1
	TC-순차	1
	DI-그리기	1
	DL-2단계	2
	DW-따라쓰기	2
	1라운드에 3개의 게임	
	2라운드에 2개의 게임	
	→ 게임은 구성해논 순서대로 진행	

* 한 라운드에 개별 템플릿 총 16개를 섞어
구성할 수 있음.

Set - 데이터 테이블 > 라운드

Description

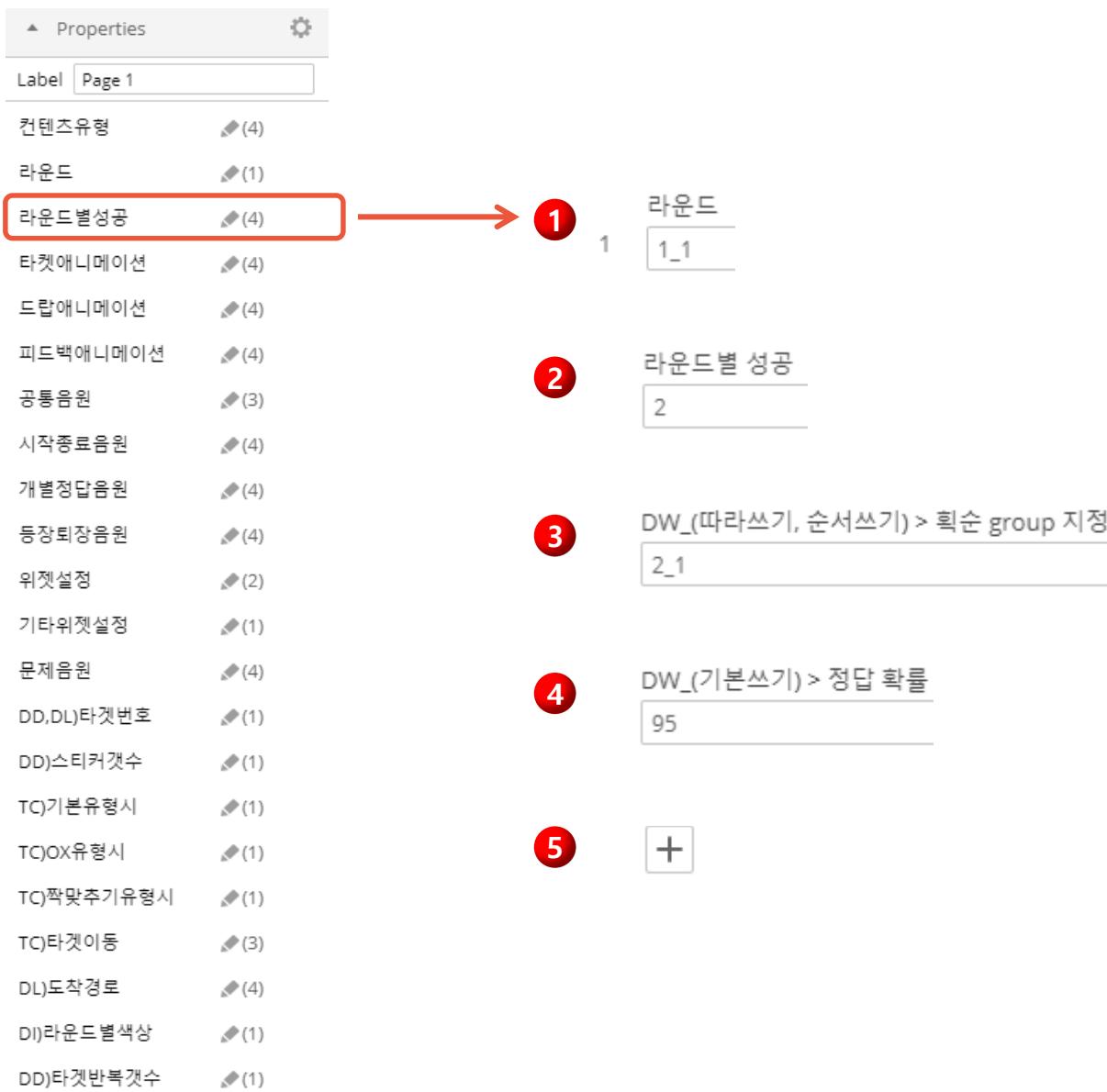


1	총 라운드 수 = 인디케이터 수
2	라운드를 group 지어줌
3	group 에서 제시 될 문제의 횟수
4	round → 문제 라운드마다 제시 group → 문제 group에서 처음 한번만 제시
5	개별 템플릿에서는 기타위젯설정에 포함 Y → 구성 랜덤으로 제시 N → 구성 순서대로 제시

* group 없는 경우 ②, ③ 비워둠

Set - 데이터 테이블 > 라운드별성공

Description



(라운드 명)_(_액션유형 순서)
1 Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
2 정답 횟수
3 DW (따라쓰기, 순서쓰기) 용 설정 획순 지정
4 DW (기본쓰기) 용 설정 95%가 최적
5 액션유형의 수 만큼 아래로 레이어 추가

* 3, 4의 경우 DW 사용하지 않을 경우
비워둠

Set - 데이터 테이블 > 타겟애니메이션

Description

**mc\$target_num 위젯 피드백 모션 설정**

1	(라운드 명)_(_액션유형 순서) Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
2	기본 상태의 모션 설정
3	정답 피드백 모션 설정
4	Feed_X 레이어는 TC, DL 유형에만 사용 오답 피드백 모션 설정
5	액션유형의 수 만큼 아래로 레이어 추가

Set - 데이터 테이블 > 드립애니메이션

Description

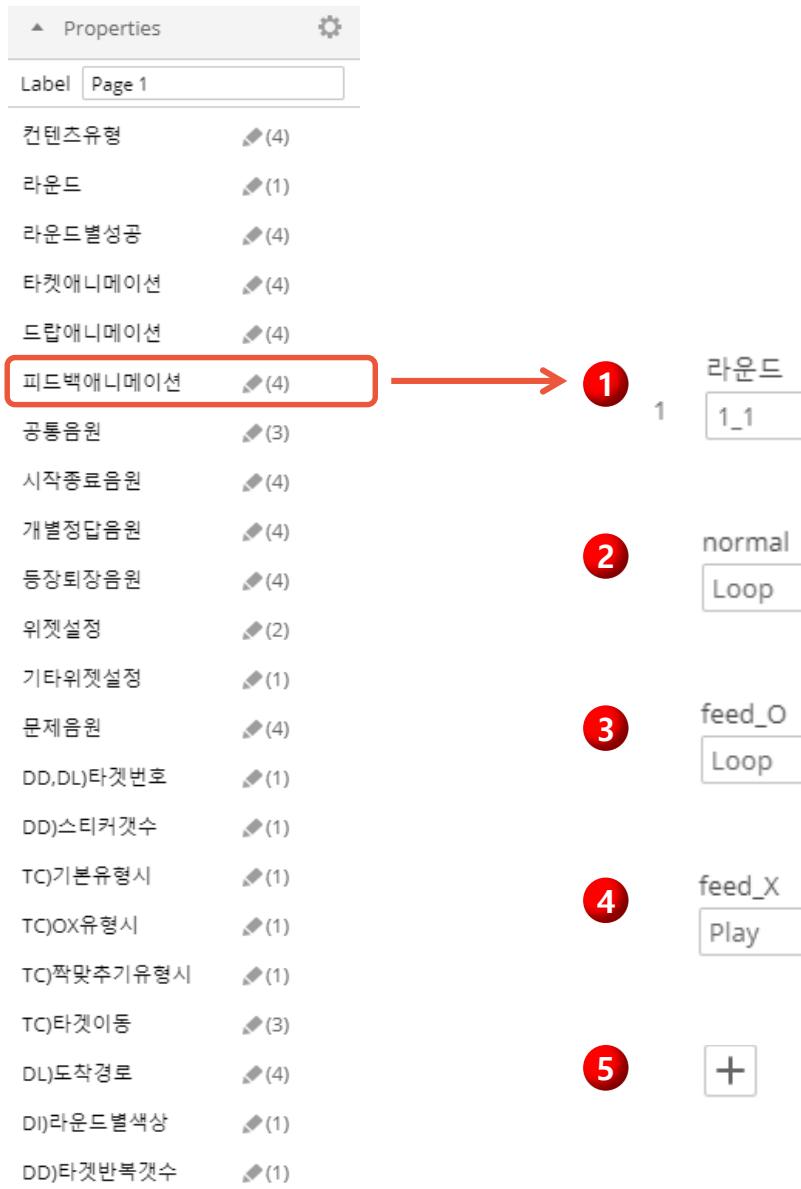
**mc\$drop_num** 위젯 피드백 모션 설정

	(라운드 명)_(_액션유형 순서) Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
1	기본 상태의 모션 설정
2	정답 피드백 모션 설정
3	mc\$drop_num 수 만큼 아래로 레이어 추가

* DD유형에서만 사용하는 데이터테이블

Set - 데이터 테이블 > 피드백애니메이션

Description



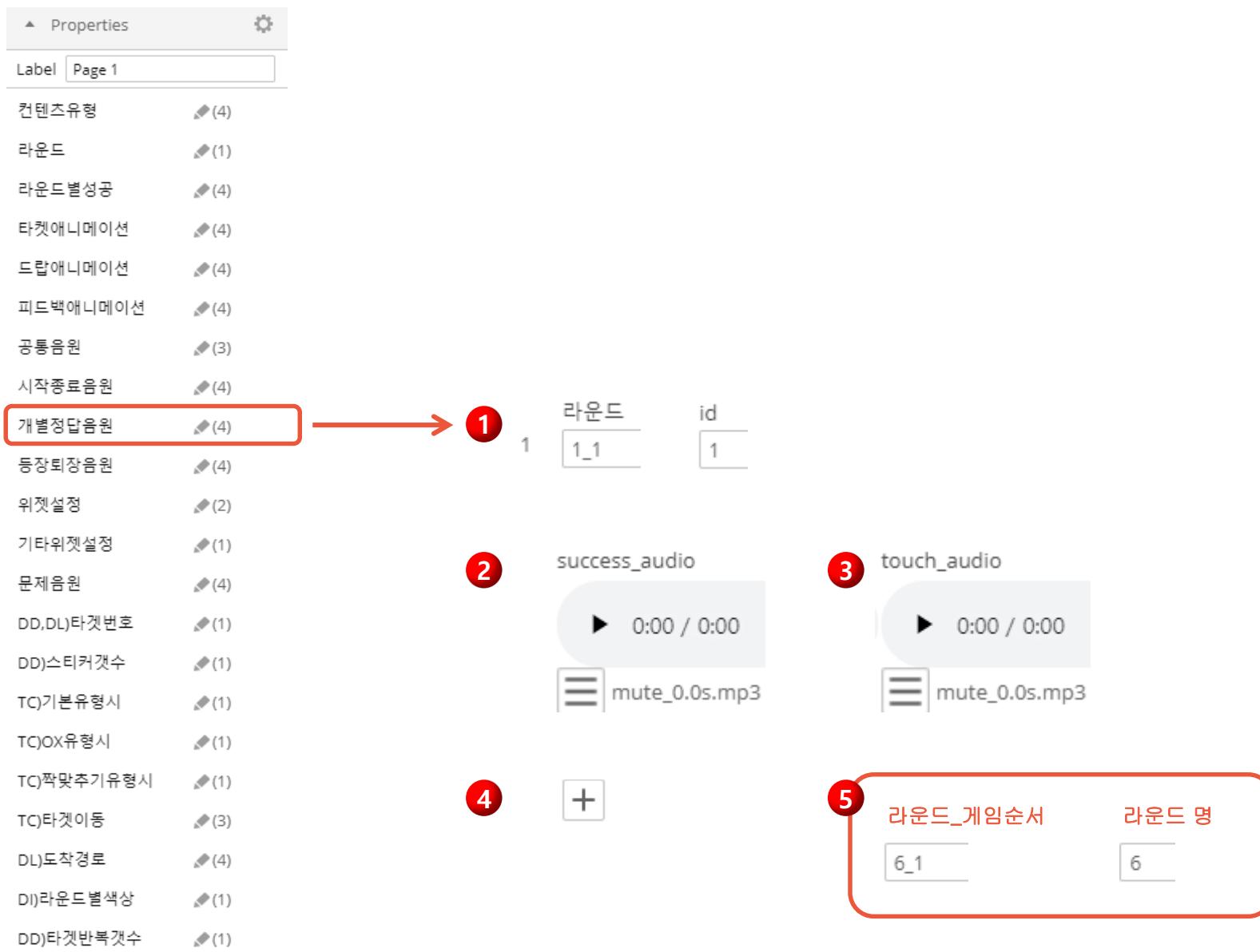
mc\$feed_num 위젯 피드백 모션 설정

1	(라운드 명)_ <u>(액션유형 순서)</u> Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
2	기본 상태의 모션 설정
3	정답 피드백 모션 설정
4	Feed_X 오답 피드백 모션 설정
5	액션유형의 수 만큼 아래로 레이어 추가

* 전체 템플릿에 공통으로 사용되는 위젯

Set - 데이터 테이블 > 개별정답음원

Description

**라운드:** (라운드 명)_(액션유형 순서)

Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임

1_2 → 1라운드의 2번째 게임

Id: (타겟번호)

2 정답 맞추면 재생되는 음원

3 터치 시 재생되는 음원

전체 타겟 수 만큼 아래로 레이어 추가
정답 음원이 있는 경우만 사용

기본쓰기의 경우

개별정답음원 설정

5 라운드명 + 게임순서 | 라운드 명

기존 다른 유형과 다르게 획순그룹 수 아닌
라운드 명 기입

Set - 데이터 테이블 > 위젯설정

Properties

Label: Page 1

컨텐츠유형: 4
라운드: 1
라운드별성공: 4
타켓애니메이션: 4
드랍애니메이션: 4
피드백애니메이션: 4
공통음원: 3
시작종료음원: 4
개별정답음원: 4
등장퇴장음원: 4
위젯설정: 2 (Red Box)

기타위젯설정: 1
문제음원: 4
DD,DL)타겟번호: 1
DD)스티커갯수: 1
TC)기본유형시: 1
TC)OX유형시: 1
TC)짝맞추기유형시: 1
TC)타겟이동: 3
DL)도착경로: 4
DI)라운드별색상: 1
DD)타겟반복갯수: 1

- 1 라운드
1_1
- 2 feed(feed_X) 사용여부
Y
- 3 target(out) 사용여부
N
- 4 mc\$feed 진행순서
normal
- 5 mc\$feed_all 진행순서
normal
- 6 DD) drop(feed_X) 사용여부
Y
- 7 TC,DL) target(feed_X) 사용여부
N
- 8 +

Description

(라운드 명)_액션유형 순서
1 Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
2 mc\$feed_num 오답 피드백 사용 여부
3 mc\$target_num 토장 피드백 사용 여부
4 mc\$feed_num 정답 피드백 후 진행 순서
5 mc\$feed_all_num 정답 피드백 후 진행 순서
6 DD 유형만 사용 mc\$drop_num 오답 피드백 사용 여부
7 TC, DL 유형만 사용 mc\$target_num 오답 피드백 사용 여부
8 액션유형의 수 만큼 아래로 레이어 추가

Set - 데이터 테이블 > 기타위젯설정

Properties	
Label	Page 1
컨텐츠유형	▶(4)
라운드	▶(1)
라운드별성공	▶(4)
타켓애니메이션	▶(4)
드랍애니메이션	▶(4)
피드백애니메이션	▶(4)
공통음원	▶(3)
시작종료음원	▶(4)
개별정답음원	▶(4)
등장퇴장음원	▶(4)
위젯설정	▶(2)
기타위젯설정	▶(1)
문제음원	▶(4)
DD,DL)타겟번호	▶(1)
DD)스티커갯수	▶(1)
TC)기본유형시	▶(1)
TC)OX유형시	▶(1)
TC)짝맞추기유형시	▶(1)
TC)타겟이동	▶(3)
DL)도착경로	▶(4)
DI)라운드별색상	▶(1)
DD)타겟반복갯수	▶(1)



- 1 라운드
1_1
- 2 DD,TC,DL)Target랜덤여부
N
- 3 TC) Target 이동 여부
Y
- 4 DW > 따라쓰기) Dot 효과
Drop
- 5 DL) 등장시간
0
- 6 DI) 라운드별 색상 여부
N
- 7 DD) Target 반복 여부
Y
- 8 DD) 개별정답음원 기준
target

- 9 DW > 기본쓰기) 선 굵기
0
- 10 DD) Drop 랜덤 여부
N
- 11 DI) Pad 데이터 사용 여부
N
- 12 DI) Drag 지우개 사용 여부
N
- 13 +

Description

(라운드 명)_액션유형 순서	
1	Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
2	mc\$target_num 위치 랜덤 여부 (보기 랜덤)
3	mc\$target_num 정답 후 위치 이동 여부
4	따라쓰기 dot 떨어지는 모션 효과
5	DL 유형 mc\$target_num 등장 시간
6	DI 유형 정답 색상 사용 여부
7	DD 유형 mc\$target_num 반복 등장 여부
8	DD 유형 정답 사운드가 재생되는 기준
9	DW > 기본쓰기 Line Path Plotter 선 굵기
10	mc\$drop_num 위치 랜덤 여부
11	이전 게임의 pad 결과값을 연동하는지 여부
12	부분지우개(사이즈선택) 사용 여부
13	액션유형의 수 만큼 아래로 레이어 추가

Set - 데이터 테이블 > DD, DL) 타겟번호

Description

Properties	
Label	Page 1
컨텐츠유형	▶(4)
라운드	▶(1)
라운드별성공	▶(4)
타켓애니메이션	▶(4)
드랍애니메이션	▶(4)
피드백애니메이션	▶(4)
공통음원	▶(3)
시작종료음원	▶(4)
개별정답음원	▶(4)
등장퇴장음원	▶(4)
위젯설정	▶(2)
기타위젯설정	▶(1)
문제음원	▶(4)
DD,DL)타겟번호	▶(1)
DD)스티커갯수	▶(1)
TC)기본유형시	▶(1)
TC)OX유형시	▶(1)
TC)짝맞추기유형시	▶(1)
TC)타겟이동	▶(3)
DL)도착경로	▶(4)
DI)라운드별색상	▶(1)
DD)타겟반복갯수	▶(1)

1 라운드
1_1

2 정답 target 번호[?]
1,3_2



1	(라운드 명)_(_액션유형 순서) Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
2	정답 레이블 명 언더바(_)로 정답 영역 구분 콤마(,)로 정답 수 구분
3	DD, DL 유형의 수 만큼 아래로 레이어 추가

1

2

3

Set - 데이터 테이블 > DD) 스티커갯수

Description



1

라운드

1_1

id

1

count

10

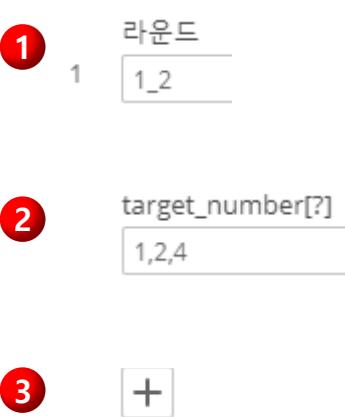
+

1	(라운드 명)_(_액션유형 순서) Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
2	mc\$target_num 레이블 명
3	해당 위젯 반복 등장 횟수
4	DD 스티커 유형의 타겟 수 만큼 아래로 레이어 추가

Set - 데이터 테이블 > TC) 기본유형시

Description

Properties	
Label	Page 1
컨텐츠유형	▶(4)
라운드	▶(1)
라운드별성공	▶(4)
타켓애니메이션	▶(4)
드랍애니메이션	▶(4)
피드백애니메이션	▶(4)
공통음원	▶(3)
시작종료음원	▶(4)
개별정답음원	▶(4)
등장퇴장음원	▶(4)
위젯설정	▶(2)
기타위젯설정	▶(1)
문제음원	▶(4)
DD,DL)타겟번호	▶(1)
DD)스티커갯수	▶(1)
TC)기본유형시	▶(1)
TC)OX유형시	▶(1)
TC)짝맞추기유형시	▶(1)
TC)타겟이동	▶(3)
DL)도착경로	▶(4)
DI)라운드별색상	▶(1)
DD)타겟반복갯수	▶(1)



1	(라운드 명)_(_액션유형 순서) Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
2	한 라운드 기준 콤마(,)로 정답 수(tapZone) 구분 정답에 해당되는 mc\$target 레이블명 기입
3	TC_기본 유형 수 만큼 아래로 레이어 추가

Set - 데이터 테이블 > TC) OX유형시

Description

Properties	
Label	Page 1
컨텐츠유형	▶(4)
라운드	▶(1)
라운드별성공	▶(4)
타켓애니메이션	▶(4)
드랍애니메이션	▶(4)
피드백애니메이션	▶(4)
공통음원	▶(3)
시작종료음원	▶(4)
개별정답음원	▶(4)
등장퇴장음원	▶(4)
위젯설정	▶(2)
기타위젯설정	▶(1)
문제음원	▶(4)
DD,DL)타겟번호	▶(1)
DD)스티커갯수	▶(1)
TC)기본유형시	▶(1)
TC)OX유형시	▶(1)
TC)짝맞추기유형시	▶(1)
TC)타겟이동	▶(3)
DL)도착경로	▶(4)
DI)라운드별색상	▶(1)
DD)타겟반복갯수	▶(1)

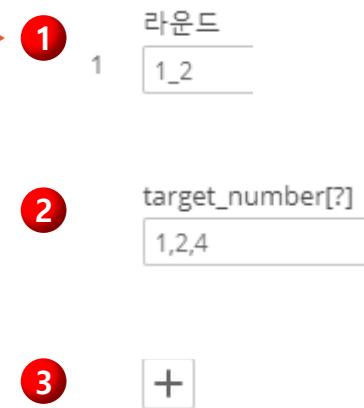
- 1 라운드
1_1
- 2 O_number
2,3
- 3 △_number
1
- 4 +

	(라운드 명)_(_액션유형 순서)
1	Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
2	O에 해당되는 mc\$target 레이블명 기입
3	△에 해당되는 mc\$target 레이블명 기입 △ 없는 경우 캔 비워둠
4	TC_OX 유형 수 만큼 아래로 레이어 추가

Set - 데이터 테이블 > TC) 짹맞추기유형시

Description

Properties	
Label	Page 1
컨텐츠유형	▶(4)
라운드	▶(1)
라운드별성공	▶(4)
타켓애니메이션	▶(4)
드랍애니메이션	▶(4)
피드백애니메이션	▶(4)
공통음원	▶(3)
시작종료음원	▶(4)
개별정답음원	▶(4)
등장퇴장음원	▶(4)
위젯설정	▶(2)
기타위젯설정	▶(1)
문제음원	▶(4)
DD,DL)타겟번호	▶(1)
DD)스티커갯수	▶(1)
TC)기본유형시	▶(1)
TC)OX유형시	▶(1)
TC)짬맞추기유형시	▶(1)
TC)타겟이동	▶(3)
DL)도착경로	▶(4)
DI)라운드별색상	▶(1)
DD)타겟반복갯수	▶(1)



1	(라운드 명)_(_액션유형 순서) Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
2	한 라운드 기준 언더바(_)로 정답의 세트 수 구분 콤마(,)로 정답 세트를 구분 정답에 해당되는 mc\$target 레이블명 기입
3	TC_OX 유형 수 만큼 아래로 레이어 추가

Set - 데이터 테이블 > TC) 타겟이동

Description



(라운드 명)_(_액션유형 순서)

1 Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임
1_2 → 1라운드의 2번째 게임

2 정답 후 이동하는 mc\$target 레이블명 기입

3 이동 할 X좌표 값

4 이동 할 Y좌표 값

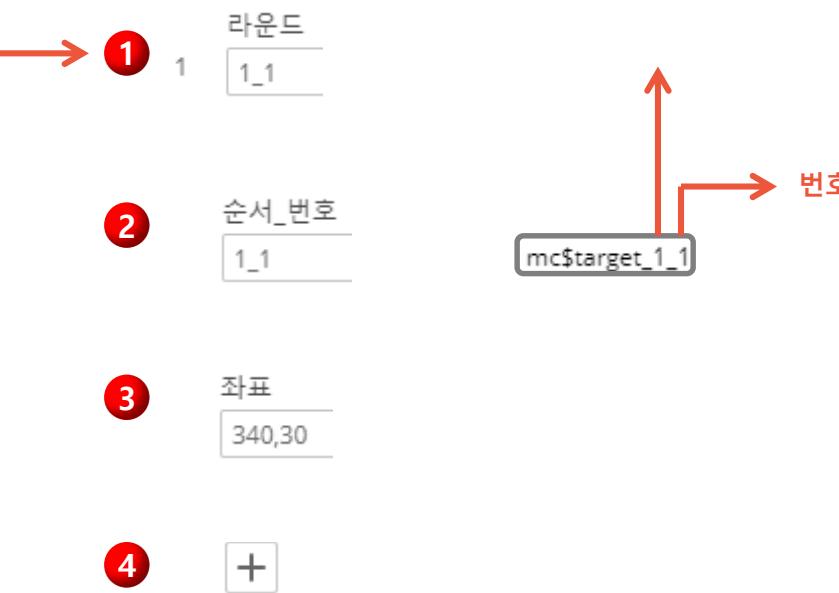
5 이동 속도 값

6 **TC 유형의 이동하는 타겟 수 만큼 아래로 레이어 추가**

Set - 데이터 테이블 > DL) 도착경로

Description

Properties	
Label	Page 1
컨텐츠유형	▶(4)
라운드	▶(1)
라운드별성공	▶(4)
타켓애니메이션	▶(4)
드랍애니메이션	▶(4)
피드백애니메이션	▶(4)
공통음원	▶(3)
시작종료음원	▶(4)
개별정답음원	▶(4)
등장퇴장음원	▶(4)
위젯설정	▶(2)
기타위젯설정	▶(1)
문제음원	▶(4)
DD,DL)타겟번호	▶(1)
DD)스티커갯수	▶(1)
TC)기본유형시	▶(1)
TC)OX유형시	▶(1)
TC)짝맞추기유형시	▶(1)
TC)타겟이동	▶(3)
DL)도착경로	▶(4)
DI)라운드별색상	▶(1)
DD)타겟반복갯수	▶(1)



mc\$target_1_1

번호

1	(라운드 명)_(_액션유형 순서) Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
2	DL 등장 타겟 레이블명 라운드_레이블명_레이블명
3	화면에 타겟 등장(frame in)시 좌표값 설정 콤마(,)로 구분 (X좌표,Y좌표)
4	DL 유형의 타겟 수 만큼 아래로 레이어 추가

Set - 데이터 테이블 > DI) 라운드별색상

Description

Properties	
Label	Page 1
컨텐츠유형	▶(4)
라운드	▶(1)
라운드별성공	▶(4)
타켓애니메이션	▶(4)
드랍애니메이션	▶(4)
피드백애니메이션	▶(4)
공통음원	▶(3)
시작종료음원	▶(4)
개별정답음원	▶(4)
등장퇴장음원	▶(4)
위젯설정	▶(2)
기타위젯설정	▶(1)
문제음원	▶(4)
DD,DL)타겟번호	▶(1)
DD)스티커갯수	▶(1)
TC)기본유형시	▶(1)
TC)OX유형시	▶(1)
TC)짝맞추기유형시	▶(1)
TC)타겟이동	▶(3)
DL)도착경로	▶(4)
DI)라운드별색상	▶(1)
DD)타겟반복갯수	▶(1)

1 id
1

2 ColorName

3 사용여부

1	(라운드 명)_(_액션유형 순서)_(_Pad 번호) Ex. 1_3_1 → 3라운드의 1번 게임 sp\$pad_1 1_3_2 → 3라운드의 2번 게임 sp\$pad_2
2	정답 색상 설정 Sketch Pad → 설정 > 색상팔레트 > 제목 색상 제목 중 정답에 해당되는 제목을 기재
3	정답 사용여부 pad 별 설정

Set - 데이터 테이블 > DD) 타겟반복갯수

Description

Properties

Label: Page 1

- 컨텐츠유형: 4
- 라운드: 1
- 라운드별성공: 4
- 타켓애니메이션: 4
- 드랍애니메이션: 4
- 피드백애니메이션: 4
- 공통음원: 3
- 시작종료음원: 4
- 개별정답음원: 4
- 등장퇴장음원: 4
- 위젯설정: 2
- 기타위젯설정: 1
- 문제음원: 4
- DD,DL)타겟번호: 1
- DD)스티커갯수: 1
- TC)기본유형시: 1
- TC)OX유형시: 1
- TC)짝맞추기유형시: 1
- TC)타겟이동: 3
- DL)도착경로: 4
- DI)라운드별색상: 1
- DD)타겟반복갯수: 1**

1 라운드
1_1

2 target_number
1

3 count
4

4 +

	(라운드 명)_ <u>(액션유형 순서)</u>
1	Ex. 1_1 → 1라운드의 1번째 게임 1_2 → 1라운드의 2번째 게임
2	DD 유형의 반복 등장하는 mc\$target 레이블 명
3	반복 횟수 설정
4	DD 유형의 타겟 수 만큼 아래로 레이어 추가

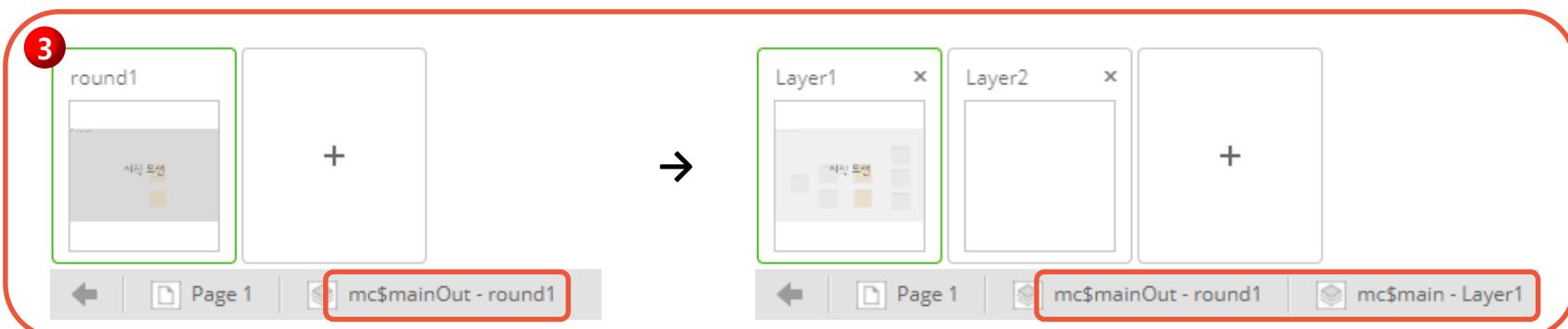
Set - mc\$main → 레이아웃 사용법

Description

1	파일템플릿 열기
No	카테고리
1	한솔_DD
2	한솔_TC
3	한솔_DL
4	한솔_DI
5	한솔_DW
6	한솔_Set
7	한솔_BG
8	한솔_DD_Type
9	한솔_TC_Type
10	한솔_DL_Type



파일템플릿으로부터 생성 으로 작업용 파일 생성 후	
1	사용할 액션유형 템플릿을 파일템플릿 메뉴에서 염. <i>(파일템플릿에 실제 작업하지 않도록 유의)</i>
2	유형별 mc\$main 멀티컨테이너를 가져와 배치
3	mc\$mainOut > round1 (mc\$main) > Layer1 (게임 구성)





기울기 유형

BG

Description

Depth1		Depth2		Depth3	
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	
mc\$main	round1	mc\$feed_all	mc\$motion	intro	si\$intro
			outro	si\$outro	
			si\$bg_all, si\$bg		
			in	si\$in	
			question	si\$question	
			normal	si\$normal	
			feed_O	si\$feed_O	
			feed_X	si\$feed_X	
			out	si\$out	
			in	si\$in	
mc\$target_num	mc\$feed_num	tapZone_num	normal	si\$normal	
			feed_O	si\$feed_O	
			feed_X	si\$feed_X	
			out	si\$out	
			in	si\$in	
			normal	si\$normal	
			feed_O	si\$feed_O	
			feed_X	si\$feed_X	
			out	si\$out	
i\$target_left	i\$target_right	i\$seesaw			

1	mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.
2	저울 접시 레이블명
3	저울대 이미지 레이블명 사용하지 않는 경우 투명한 이미지 적용 또는 화면 밖에 배치 후 hide 처리 * 삭제 금지

BG - 데이터 테이블 (속성 01)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션		설명	
① 타치유형	Type	Select	기본		유형 선택	
라운드	총 라운드	String	숫자		총 라운드 수 = 인디케이터 수	
	라운드 group	String	숫자		문제 group	
	group 횟수	String	숫자		group에서 한 라운드에 제시 될 문제 개수	
	문제 제시 기준	Select	round	Group	문제 재생 설정, round마다 또는 group에서 한번	
라운드별성공	라운드별 성공 횟수	String	숫자		라운드 별 정답 수 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가	
기본유형시	target_number	String	숫자		정답 레이블명 숫자 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가	
OX유형시	O_number	String	숫자		사용하지 않음	
	Δ_number	String	숫자			
짝맞추기유형시	target_number	String	숫자		기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	
타켓애니메이션	normal	Select	Play	Loop		
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백모션의 실행 여부	
	feed_X	Select	Play	Loop	오답 시 피드백모션의 실행 여부	
피드백애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백모션의 실행 여부	
	feed_X	Select	Play	Loop	오답 시 피드백모션의 실행 여부	
공통음원	공통 효과음	String	touch	success	fail	btn
		Audio	음원	음원	음원	음원

1	유형: 기본에 고정
---	------------

* 테이블 색 표시 ()
공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

BG - 데이터 테이블 (속성 02)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션		설명		
시작종료음원	intro	Audio	음원		mc\$motion > intro 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가	
	outro	Audio	음원		mc\$motion > outro 음원		
개별정답음원	id	String	id		(라운드)_ $(mc$target$ 레이블명)		
	success_audio	Audio	음원		개별 정답 음원		
	touch_audio	Audio	음원		타겟 선택 시 음원		
등장퇴장음원	in	Audio	음원		등장 시 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가	
	roundEnd	Audio	음원		퇴장 시 음원		
	out	Audio	음원		전체 정답 음원		
타겟이동	id	String	숫자		사용하지 않음		
	X	String	숫자				
	Y	String	숫자				
	이동시간	String	숫자				
위젯설정	feed(feed_X) 사용여부	Select	Y	N	mc\$feed_num 오답 피드백 사용 여부		
	target(out) 사용여부	Select	Y	N	mc\$target_num 퇴장(out) 피드백 사용 여부		
	target(feed_X) 사용여부	Select	Y	N	mc\$target_num 오답 피드백 사용 여부		
	mc\$feed 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	개별 feed 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택	
	mc\$feed_all 진행순서	Select	normal	feed_O	M_feed	공통사용 feed_all 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택	

* 테이블 색 표시 ()

공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

BG - 데이터 테이블 (속성 03)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션		설명
기타위젯설정	OK 버튼 사용 여부	Select	Y	N	OK버튼으로 라운드를 완료하면 Y
	타켓 랜덤 여부	Select	Y	N	Y(feed) = target + feed 위치 랜덤
	bg 사용여부	Select	Play	Loop	배경애니메이션모션의 실행 여부
	라운드 랜덤 여부	Select	Y	N	문제 랜덤 제시 여부
	타겟 이동 여부	Select	Y	N	정답 후 타겟 이동 여부
	Q 버튼 사용 여부	Select	Y	N	문제 다시듣기 버튼 사용 여부
문제음원	audio	Audio	음원		문제 사운드 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가
기울기	id	Select	left	right	왼쪽, 오른쪽 타겟 설정값
	X	String	숫자		X좌표, (왼쪽 좌표)__(오른쪽 좌표)
	Y	String	숫자		Y좌표, (위 좌표)__(아래 좌표) → 주로 사용
	이동시간	String	숫자		정답 후 기울어질 때 속도 설정값
	타겟 회전 여부	Select	Y	N	타겟 회전 여부, 스크립트에 4° 로 고정

* 테이블 색 표시 ()

공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

BG - 데이터 테이블 > 터치유형

Description

Properties

Label Page 1

터치유형 (1) → 1

	유형
기본	기본

라운드 (1)

라운드별성공 (5)

기본유형시 (5)

OX유형시 (1)

狎맞추기유형시 (1)

타켓애니메이션 (5)

피드백애니메이션 (5)

공통음원 (4)

시작종료음원 (5)

개별정답음원 (10)

등장퇴장음원 (5)

타겟이동 (1)

위젯설정 (1)

기타위젯설정 (1)

문제음원 (5)

기울기 (2)

1	유형 → 기본에 고정
---	-------------

▲ Properties 

Label

터치유형  (1)

라운드  (1)

라운드별성공  (5)

기본유형시  (5)  ① 1
1

OX유형시  (1)

狎맞추기유형시  (1)

타켓애니메이션  (5)

피드백애니메이션  (5)

공통음원  (4)

시작종료음원  (5)

개별정답음원  (10)

등장퇴장음원  (5)

타겟이동  (1)

위젯설정  (1)

기타위젯설정  (1)

문제음원  (5)

기울기  (2)

	기본유형의 정답 사용법
1	한 라운드 기준 정답에 해당되는 mc\$target 레이블명 기입

BG - 데이터 테이블 > 사용하지 않는 데이터테이블

Description

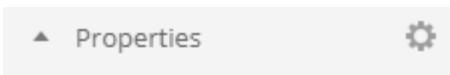
Properties	
Label	Page 1
터치유형	✍ (1)
라운드	✍ (1)
라운드별성공	✍ (5)
기본유형시	✍ (5)
OX유형시	✍ (1)
꽉맞추기유형시	✍ (1)
타켓애니메이션	✍ (5)
피드백애니메이션	✍ (5)
공통음원	✍ (4)
시작종료음원	✍ (5)
개별정답음원	✍ (10)
등장퇴장음원	✍ (5)
타겟이동	✍ (1)
위젯설정	✍ (1)
기타위젯설정	✍ (1)
문제음원	✍ (5)
기울기	✍ (2)

1	유형 특성으로 사용하지 않는 데이터테이블

① 사용하지 않는 데이터테이블

BG - 데이터 테이블 > 위젯설정

Description



Label Page 1

터치유형 (1)

라운드 (1)

라운드별성공 (5)

기본유형시 (5)

OX유형시 (1)

쪽맞추기유형시 (1)

타켓애니메이션 (5)

피드백애니메이션 (5)

공통음원 (4)

시작종료음원 (5)

개별정답음원 (10)

등장퇴장음원 (5)

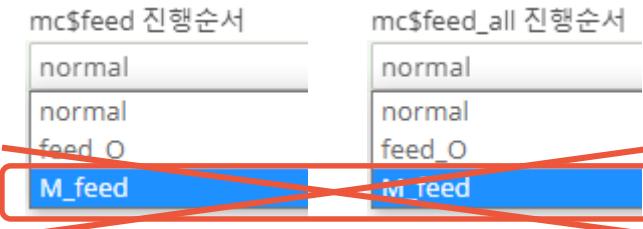
타겟이동 (1)

위젯설정 (1) 1

기타위젯설정 (1)

문제음원 (5)

기울기 (2)



1	M_feed 사용법 → BG(기울기)템플릿에서는 사용하지 X
---	--------------------------------------

BG - 데이터 테이블 > 기울기

Description

▲ Properties 

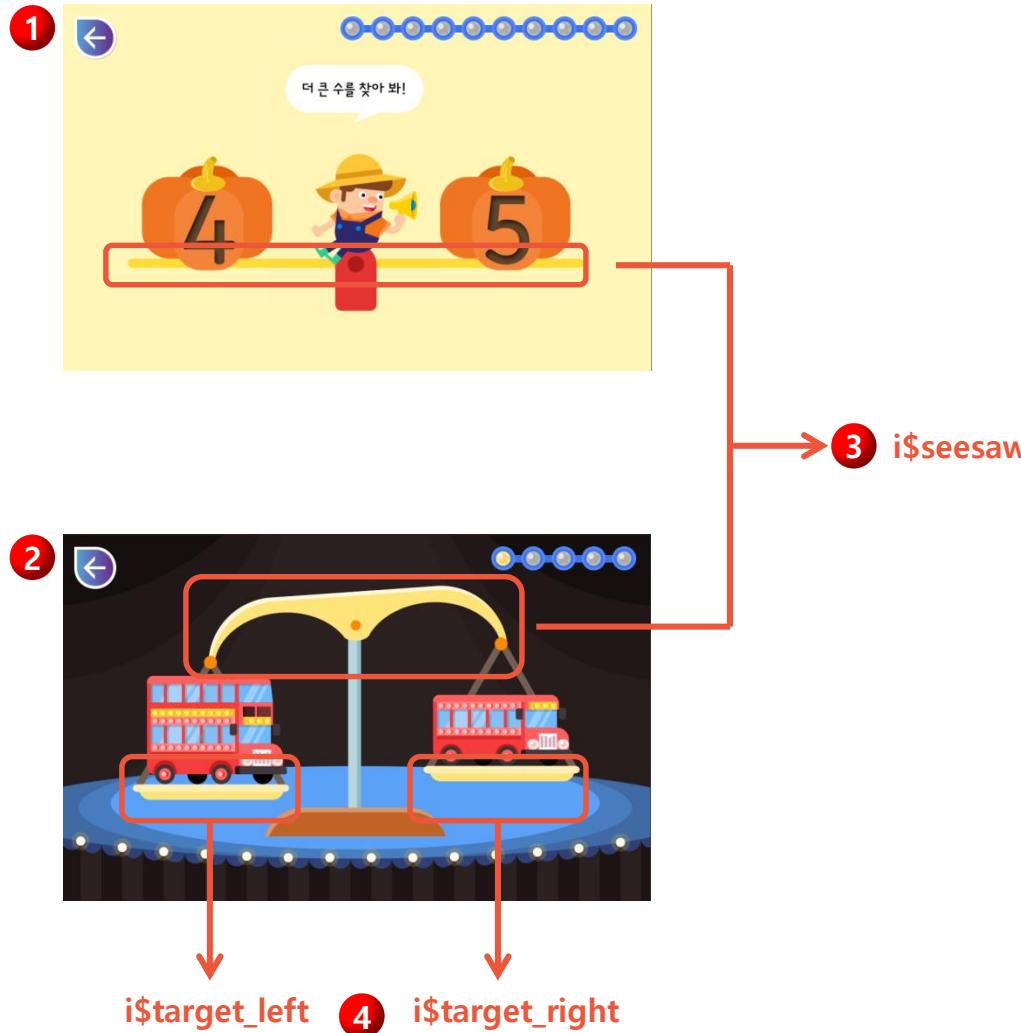
Label	Page 1
터치유형	 (1)
라운드	 (1)
라운드별성공	 (5)
기본유형시	 (5)
OX유형시	 (1)
狎맞추기유형시	 (1)
타켓애니메이션	 (5)
피드백애니메이션	 (5)
공통음원	 (4)
시작종료음원	 (5)
개별정답음원	 (10)
등장퇴장음원	 (5)
타겟이동	 (1)
위젯설정	 (1)
기타위젯설정	 (1)
문제음원	 (5)
기울기	 (2)








1	저울 접시 위치(왼쪽, 오른쪽) 설정값
2	언더바로 X좌표 위치 설정 왼쪽 좌표_오른쪽 좌표
3	언더바로 Y좌표 위치 설정 위 좌표_아래 좌표
4	정답 후 저울 기울때 속도 설정값
5	정답 후 저울 기울때 타겟의 회전 여부



1	참고파일: 수와셈_09w_04
2	참고파일: 도형_18w_04
3	저울대 → 사용하지 않을 경우 투명이미지 적용 또는 화면 밖 배치
4	저울접시 → 사용하지 않을 경우 삭제

* 저울대(i\$seesaw) 삭제 금지



퍼즐 유형

Puzzle

Puzzle – Flow 01

Description

Depth1	Depth2		Depth3		Depth4	
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블
mc\$main	intro	mc\$game	round1	mc\$feed_q	mc\$motion	intro
						outro
						in
						question
						normal
						feed_O
						feed_X
						out
					tapZone_num	
						in
						normal
						feed_O
						feed_X
				mc\$target_num	out	si\$out
					in	
					normal	
					feed_O	
					feed_X	
				mc\$motion	out	si\$out
					intro	
					outro	
					mc\$feed_q	in
						question
						normal
						feed_O
						feed_X
				si\$bg_all, si\$bg	out	si\$out

1	mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.
2	라운드로 진입하기 위한 페이지 mc\$target 번호와 라운드 번호 매칭됨
3	라운드별 문제제시를 위해 추가된 위젯 기존 mc\$feed_all과 동일한 기능

Puzzle – Flow 02

Description

1 Depth1	Depth2		Depth3		Depth4	
위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블	레이어	위젯 레이블
mc\$main	round1	2 mc\$game	Layer1	3 mc\$frame_1	in	si\$in
					normal	si\$normal
					feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
					out	si\$out
				4 mc\$feed_all	in	si\$in
					normal	si\$normal
					feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
					out	si\$out
				mc\$target_num	tapZone_num	
					in	si\$in
					normal	si\$normal
					feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
				mc\$feed_num	out	si\$out
					in	si\$in
					normal	si\$normal
					feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
				5 btnZone_num	out	si\$out
					in	si\$in
				6 mc\$button_num	normal	si\$normal
					feed_O	si\$feed_O
					feed_X	si\$feed_X
					out	si\$out

1	mc\$main (multi-layer container 위젯)으로 묶었을 때 Depth를 지정한다.
2	한 라운드의 모든 게임을 포함한 위젯
3	선택 되어진 mc\$target의 표시를 위한 이미지가 사용되는 위젯
4	레이어 전체의 피드백을 위해 사용되는 위젯 기존 문제제시 기능은 삭제 되었음
5	라운드내의 게임을 선택할 수 있는 버튼 사용하지 않는 경우 삭제
6	라운드내의 게임 선택 시 사용되는 위젯 사용하지 않는 경우 레이블명 삭제

Puzzle - 데이터 테이블 (속성 01)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션		설명	
① 터치유형	Type	Select	기본		유형 선택	
	총 라운드	String	숫자		총 라운드 수 = 인디케이터 수	
	라운드 group	String	숫자		문제 group	
	group 횟수	String	숫자		group에서 한 라운드에 제시 될 문제 개수	
라운드별성공	문제 제시 기준	Select	round	Group	문제 재생 설정, round마다 또는 group에서 한번	
	라운드별 성공 횟수	String	숫자		라운드 별 정답 수 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가	
② 기본유형시	target_number	String	숫자		정답 레이블명 숫자 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가	
OX유형시	O_number	String	숫자		사용하지 않음	
	△_number	String	숫자			
짝맞추기유형시	target_number	String	숫자			
타켓애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백모션의 실행 여부	
	feed_X	Select	Play	Loop	오답 시 피드백모션의 실행 여부	
프레임애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가
	feed_O	Select	Play	Loop	타겟 선택시 모션의 실행 여부	
피드백애니메이션	normal	Select	Play	Loop	기본 상태에서 피드백모션의 실행 여부	총 라운드 수 만큼 레이어 추가
	feed_O	Select	Play	Loop	성공 시 피드백모션의 실행 여부	
	feed_X	Select	Play	Loop	오답 시 피드백모션의 실행 여부	

1	유형: 기본에 고정
2	1번째 줄은 intro 페이지 용 정오답이 없기 때문에 비워둠

* 테이블 색 표시 ()
공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

Puzzle - 데이터 테이블 (속성 02)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션				설명			
공통음원	공통 효과음	String	touch	success	fail	btn				
		Audio	음원	음원	음원	음원				
시작종료음원	intro	Audio	음원				mc\$motion > intro 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	outro	Audio	음원				mc\$motion > outro 음원			
개별정답음원	① id	String	id				(라운드)_(_레이어명)_(_mc\$target 레이블명)	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	success_audio	Audio	음원				개별 정답 음원			
등장퇴장음원	in	Audio	음원				등장 시 음원	총 라운드 수 만큼 레이어 추가		
	roundEnd	Audio	음원				퇴장 시 음원			
	out	Audio	음원				전체 정답 음원			
타겟이동	id	String	숫자				사용하지 않음			
	X	String	숫자							
	Y	String	숫자							
	이동시간	String	숫자							
위젯설정	feed(feed_X) 사용여부	Select	Y	N	mc\$feed_num 오답 피드백 사용 여부					
	target(out) 사용여부	Select	Y	N	mc\$target_num 퇴장(out) 피드백 사용 여부					
	target(feed_X) 사용여부	Select	Y	N	mc\$target_num 오답 피드백 사용 여부					
	mc\$feed 진행순서	Select	normal	feed_O	개별 feed 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택					
	mc\$feed_all 진행순서	Select	normal	feed_O	공통사용 feed_all 위젯 레이어 정답 후 진행 순서 선택					

1	1번째 줄은 intro 페이지 용 타겟 선택시 효과음 용도
	* 테이블 색 표시 () 공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

Puzzle - 데이터 테이블 (속성 03)

Description

테이블 명	속성 명	형식	옵션			설명
기타위젯설정	OK 버튼 사용 여부	Select	Y	N	OK버튼으로 라운드를 완료하면 Y	
	intro > target 위치 랜덤 여부	Select	Y	N	intro 페이지의 target 위치 랜덤여부	
	타겟 랜덤 여부	Select	Y	N	Y(feed)	Target의 위치 랜덤여부, Y(feed) = target + feed 위치 랜덤
	bg 사용여부	Select	Play	Loop	배경애니메이션모션의 실행 여부	
	타겟 이동 여부	Select	Y	N	정답 후 타겟 이동 여부	
	Q 버튼 사용 여부	Select	Y	N	문제 다시듣기 버튼 사용 여부	
문제음원	audio	Audio	음원		문제 사운드 → 총 라운드 수 만큼 레이어 추가	

* 테이블 색 표시 ()	공통으로 사용되는 데이터테이블 표시

Puzzle - 데이터 테이블 > 터치유형

Description

Properties

Label Page 1

터치유형 (1)  ①

라운드 (1)

라운드별성공 (3)

기본유형시 (3)

OX유형시 (1)

狎맞추기유형시 (1)

타켓애니메이션 (3)

프레임애니메이션 (2)

피드백애니메이션 (3)

공통음원 (4)

시작종료음원 (3)

개별정답음원 (2)

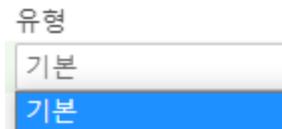
등장퇴장음원 (3)

타겟이동 (1)

위젯설정 (1)

기타위젯설정 (1)

문제음원 (3)



1	유형 → 기본에 고정
---	-------------

Puzzle - 데이터 테이블 > 라운드별성공, 기본유형시, 개별정답음원

Description

Properties

Label	Page 1
터치유형	(1)
라운드	(1)
라운드별성공	(3)
기본유형시	(3)
OX유형시	(1)
짝맞추기유형시	(1)
타켓애니메이션	(3)
프레임애니메이션	(2)
피드백애니메이션	(3)
공통음원	(4)
시작종료음원	(3)
개별정답음원	(2)
등장퇴장음원	(3)
타겟이동	(1)
위젯설정	(1)
기타위젯설정	(1)
문제음원	(3)

라운드별 성공 횟수

1	1
2	3_4
3	3_4

target_number[?]

1	
2	1,2,3_1,2,3,4
3	1,2,3_1,2,3,4

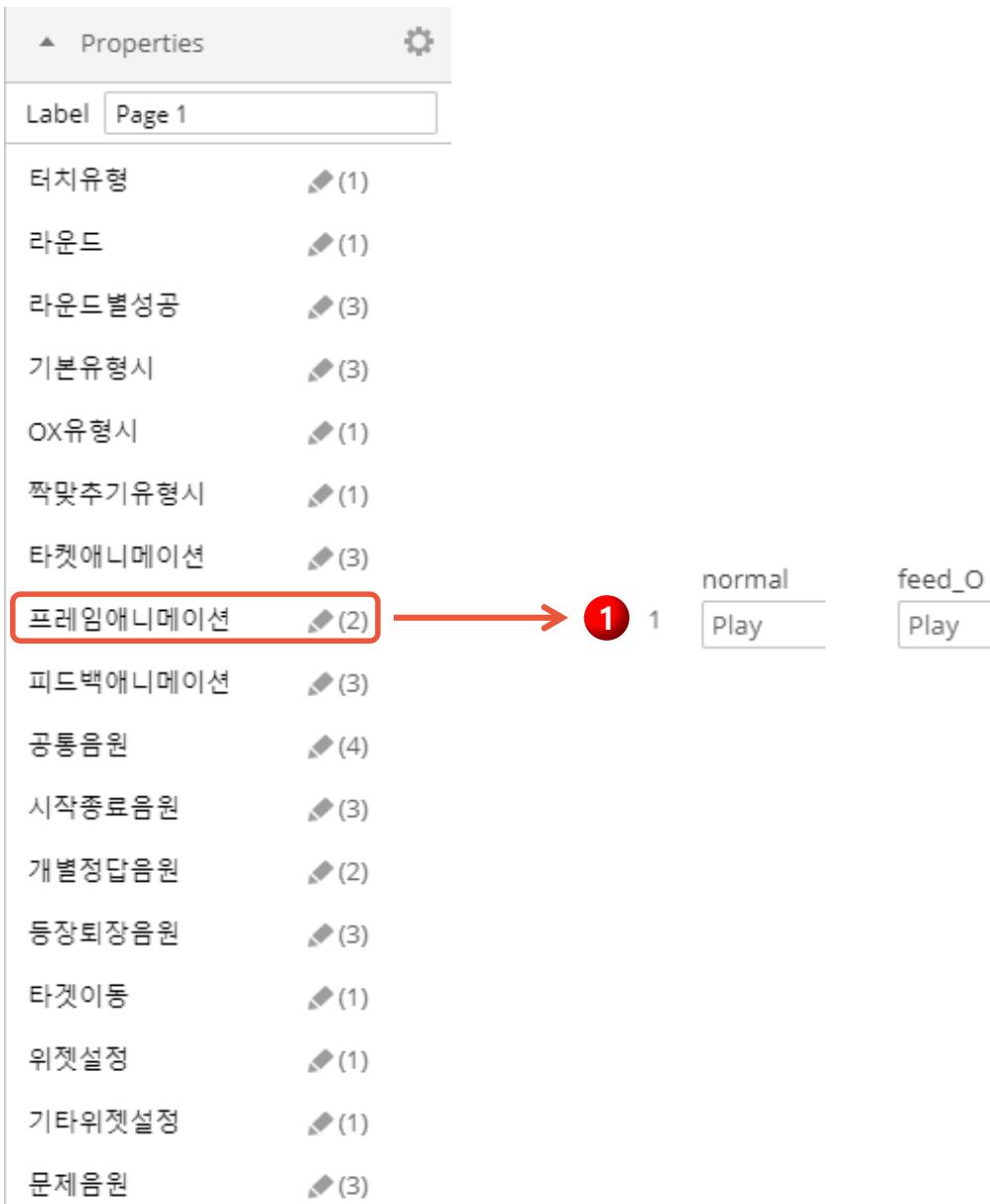
id[?]

1	intro
2	1_1_1

1	첫 번째 줄은 intro용 타겟선택 후 라운드 > 게임진행 되기 때문에 성공 횟수 1로 고정
2	첫 번째 줄은 intro용 정오답 없기 때문에 비워둠
3	첫 번째 줄은 intro용 타겟 선택시 효과음 사용으로 쓰임 Id값과 위치 고정, 사운드는 변경 가능
	정답 음원 사용을 위한 레이블명 (라운드)_(레이어 번호)_(타겟 번호)

Puzzle - 데이터 테이블 > 프레임애니메이션

Description



1

타겟 선택 표시에 쓰이는 위젯의
실행 여부 설정
normal → 터치 유도에 응용 가능
Feed_O → 타겟 선택 시 보여지는 프레임

Puzzle - 데이터 테이블 > 사용하지 않는 데이터테이블

Description

Properties	
Label	Page 1
터치유형	▶ (1)
라운드	▶ (1)
라운드별성공	▶ (3)
기본유형시	▶ (3)
OX유형시	▶ (1)
꽉맞추기유형시	▶ (1)
타켓애니메이션	▶ (3)
프레임애니메이션	▶ (2)
피드백애니메이션	▶ (3)
공통음원	▶ (4)
시작종료음원	▶ (3)
개별정답음원	▶ (2)
등장퇴장음원	▶ (3)
타겟이동	▶ (1)
위젯설정	▶ (1)
기타위젯설정	▶ (1)
문제음원	▶ (3)

1	유형 특성으로 사용하지 않는 데이터테이블

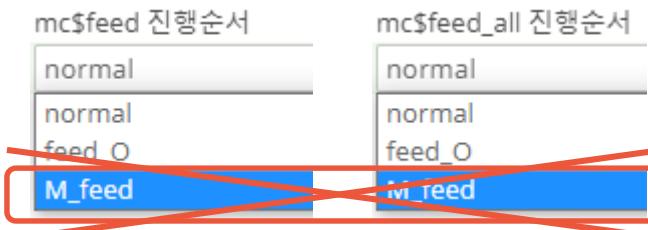
① 사용하지 않는 데이터테이블

Puzzle - 데이터 테이블 > 위젯설정

Description

Properties	
Label	Page 1
터치유형	▶ (1)
라운드	▶ (1)
라운드별성공	▶ (3)
기본유형시	▶ (3)
OX유형시	▶ (1)
狎맞추기유형시	▶ (1)
타켓애니메이션	▶ (3)
프레임애니메이션	▶ (2)
피드백애니메이션	▶ (3)
공통음원	▶ (4)
시작종료음원	▶ (3)
개별정답음원	▶ (2)
등장퇴장음원	▶ (3)
타겟이동	▶ (1)
위젯설정	▶ (1)
기타위젯설정	▶ (1)
문제음원	▶ (3)

1



1	M_feed 사용법 → Puzzle 템플릿에서는 사용하지 X
---	--------------------------------------

Puzzle - 데이터 테이블 > 기타위젯설정

Description

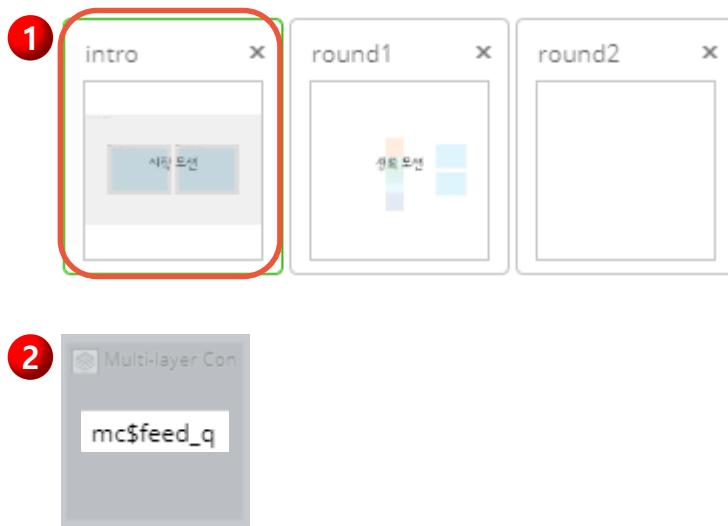
Properties	
Label	Page 1
터치유형	▶ (1)
라운드	▶ (1)
라운드별성공	▶ (3)
기본유형시	▶ (3)
OX유형시	▶ (1)
狎맞추기유형시	▶ (1)
타겟애니메이션	▶ (3)
프레임애니메이션	▶ (2)
피드백애니메이션	▶ (3)
공통음원	▶ (4)
시작종료음원	▶ (3)
개별정답음원	▶ (2)
등장퇴장음원	▶ (3)
타겟이동	▶ (1)
위젯설정	▶ (1)
기타위젯설정	▶ (1)
문제음원	▶ (3)

intro > target 위치 랜덤 여부
N
Y
N

1	Intro 페이지의 타겟 랜덤 여부 설정

Puzzle - 데이터 테이블 > Puzzle 사용법 > intro

Description

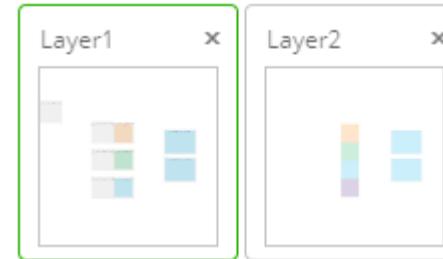
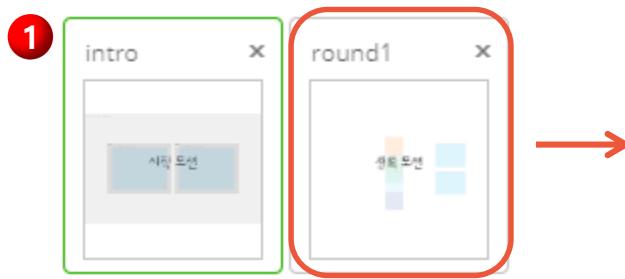


	Intro 페이지 라운드에 포함되지 않음. 선택한 타겟에 해당되는 라운드로 넘어감 Ex. mc\$target_1 → round1 mc\$target_2 → round2
1	기존 mc\$feed_all과 동일한 기능 라운드 별 문제 제시되는 위젯
2	

* mc\$feed_q는 intro, round 페이지에
모두 위치해 있어야 함.
mc\$game 위젯 안은 제외

Puzzle - 데이터 테이블 > Puzzle 사용법 > round

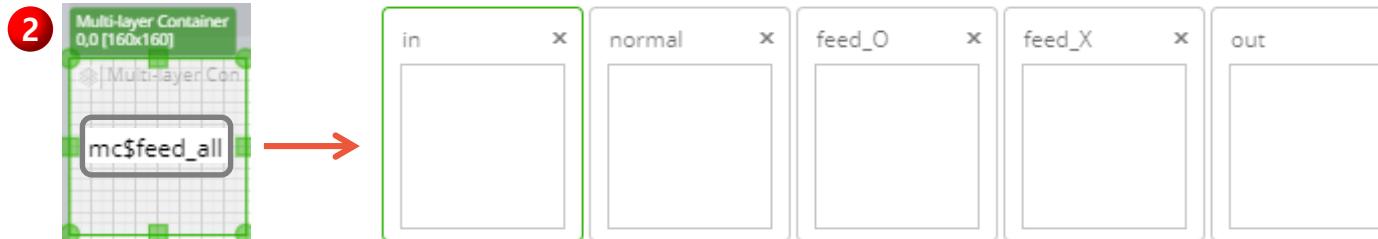
Description



round 페이지
한 라운드에 게임의 수 복수 존재를 위해
mc\$game 멀티레이어 안에 구성함.

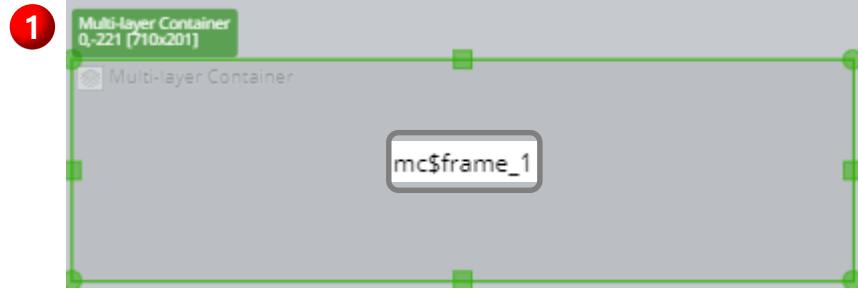
1
게임 단수(1개)만 있는 경우에도
mc\$game에 Layer1 한 개 구성으로 사용

2
mc\$feed_num와 동일
레이어 내의 전체 피드백을
구성하는 요소로 사용됨



Puzzle - 레이터 테이블 > Puzzle 사용법 > round > Layer

Description



mc\$frame_num
타겟 선택 시 표시 용도로 쓰임 (feed_O)
normal 레이어 loop 시켜
터치 유도와 선택 표시 동시에 사용 가능



버튼 사용법
Round > Layer → 게임 선택하는 경우 사용

게임 선택 없이 라운드 내에서
셋팅 된 순서대로 진행될 경우
btnZone 삭제, mc\$button 레이블명 삭제

* **mc\$button** 사용하는 경우
→ 선택한 게임 완료 후 종료
mc\$button 사용하지 않는 경우
→ 라운드 내의 게임 모두 완료 후 종료