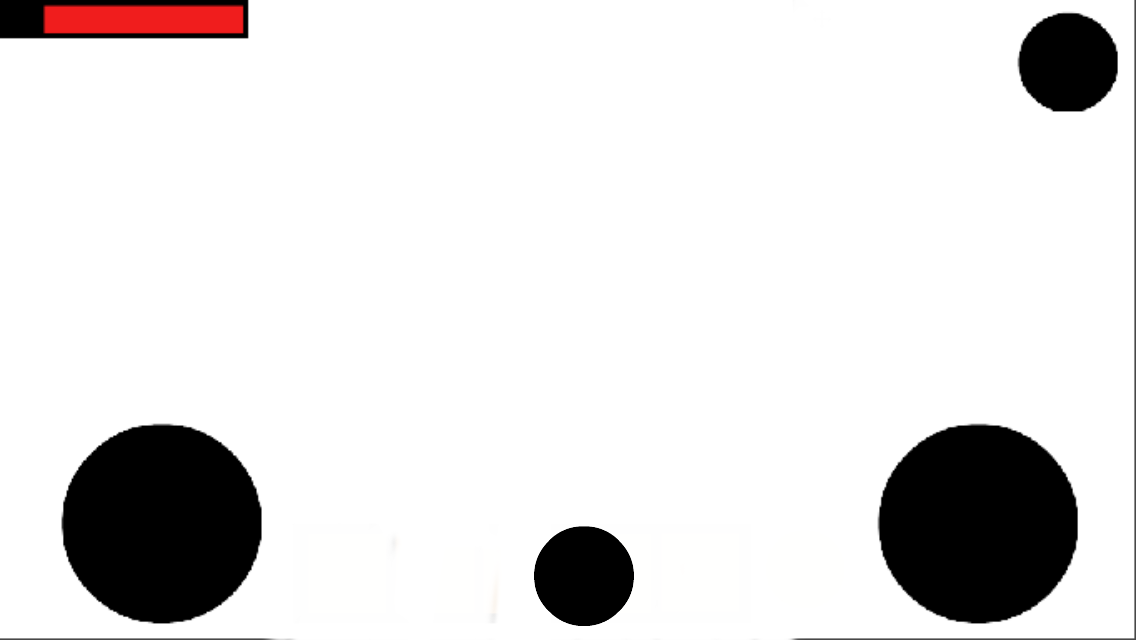
THE DEAD FOREST <UI 기획서>

-화면 배치



재장전

**HP**

가방

1. HP바

-빨간색

빨간색 길이 어느정도??? 하나만 그리면 되는건가??

hp가 계속 바뀌는데 이미지 하나 그려야 하는건지 잘 모르겠음.

-HP 글씨

HP글씨가 HP하나인지 H하나쓰는 것인지 모르겠음..ㅎ

폰트는 제 마음대로??

1. 재장전 버튼

-클릭 시 총알 최대 갯수로 장전

재장전 버튼) 뭘 그려야할지 설명추가

1. 왼쪽 조이스틱

-상하좌우 이동 (실제로는 8방향)   
-바깥의 원부분까지 이동

-더블터치 시 Run , 바깥 원은 노란색 노란색?-> 그때 보여준거로 하기로 함? (나무)

1. 오른쪽 조이스틱

-캐릭터 방향

-안의 원은 공격 버튼

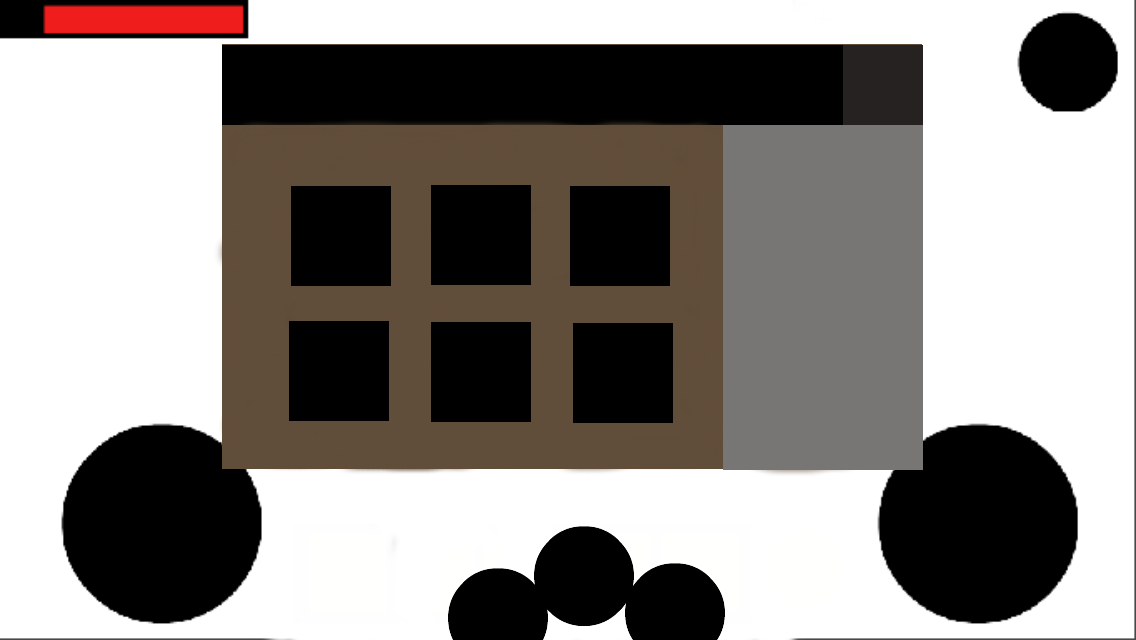
-공격하며 방향을 동시에 바꿀 수 있음.

?톱니바퀴 모양으로 하기로 한 것 같은데, 원으로 하는 것인지?

1. 가운데 가방버튼

-인벤토리 창을 확장.

-인벤토리 확장 시 화면



가방

INVENTORY

**X**

재장전

**HP**

1. 인벤토리 (괄호는 이미지 크기 표기)

-팝업 형태(700\*425, 제목이미지포함)

-창에는 제목‘INVENTORY’ (700\*80, X버튼포함)와 닫기‘X’(80\*80) 표기.

-한 행당 3개의 슬롯(100\*100), 총 5행

-슬롯은 밀어서 스크롤.

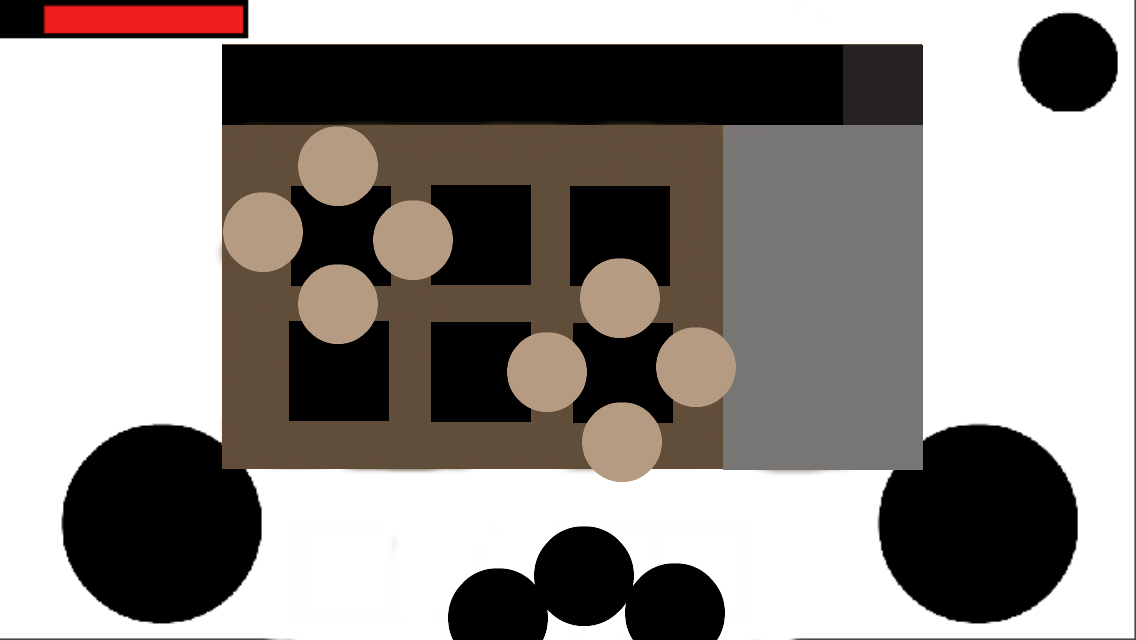
-슬롯교체, 이동은 드래그.

-오른쪽에는 설명창(200\*345), 이름과 한줄설명 표기

-더 많은 기능버튼으로 확장될 가능성 있어 아래쪽에 다이얼처럼 회전.

가방 옆에 있는 칸들은 그리는 것 아닌지 모르겠음ㅜㅜ 설명이없습니다 ㅠㅠ.

-슬롯 터치 시 기능 버튼화면



가방

**X**

INVENTORY

재장전

**HP**

****

**✗**

**✔**

****

1. 기능 버튼

-기본적으로 슬롯 모서리에 기능 버튼(80\*80)이 뜸.

-위의 예시로는 시계방향으로 정보, 창닫기, 버리기, 장착 버튼임.

7-1) 무기(총,총알,도끼) 클릭시

-장착, 창닫기,버리기 버튼 순.

(무기 클릭 버튼이 어디있는건지) 네모칸이 무기면 네모칸 안에 무기라고 써주세요ㅎㅎㅎ

베이지색 칸 버튼 그리는건지,??

맞다면 베이지색 원이 4개인데 한 원은 아직 그리지 말아야 하는건지 모르겠당..

-단, 장착시는 장착버튼 대신 해제버튼.

해제버튼은 어떤 스타일로 그릴 건지 네모 칸에 왼쪽 상단에 빨간 세모 45도 틀어진거 그때 얘기한 대로 할 것인지, 어떻게 할지 설명이 없는 것 같습니다. 없으면 제가 알아서 ㅎㅎ.

* 이번주 토욜까지(?) 그려야할 아이콘이 뭔지 써주세용
* 기본예시로 정보 / 창닫기 / 버리기/ 장착
* …고기 물통..??...등등

7-2) 소모품(고기,물통,버섯)클릭시

-사용하기,창닫기, 버리기 버튼 순.

7-3) 단서아이템(그림)클릭시

-조사하기,창닫기, 버리기 버튼 순.