

UI 디자인 테스트

테스트용 문서

dh

[회사 이름] [회사 주소]

목차

사용자 인터페이스 기본 원칙.....	2
화면 요소 및 레이아웃	2
캐릭터 및 인벤토리 관리.....	2
퀘스트 및 미션 추적.....	2
커뮤니티 및 소셜 기능	2
지도 및 위치 정보.....	2
거래 및 경제 시스템.....	2
설정 및 옵션.....	2
시각적 효과 및 애니메이션	2
사용자 피드백 및 개선	3

사용자 인터페이스 기본 원칙

- UI의 목적과 중요성
- UI의 사용자 중심 설계
- 가시성, 유효성, 효율성의 균형 유지

화면 요소 및 레이아웃

- 게임 화면 요소 분석 (메뉴, 아이콘, 버튼 등)
- 레이아웃 디자인 원칙 (그리드 시스템, 비율, 고정 vs. 유동적 레이아웃)

캐릭터 및 인벤토리 관리

- 캐릭터 정보 표시 (레벨, 체력, 마나 등)
- 장비 및 아이템 인벤토리 관리 (장착, 사용, 버리기)

퀘스트 및 미션 추적

- 퀘스트 목록 및 상태 표시
- 퀘스트 추적 및 완료 상태 업데이트

커뮤니티 및 소셜 기능

- 채팅 시스템 디자인 (일반 채팅, 파티 채팅, 길드 채팅)
- 친구 및 파티 관리 인터페이스

지도 및 위치 정보

- 플레이어 위치 표시 및 방향 지시
- 미니맵 및 전체 지도 기능

거래 및 경제 시스템

- 아이템 거래 인터페이스 (상점, 거래창)
- 경제 시스템 통합 (화폐, 경매장 등)

설정 및 옵션

- 게임 설정 (그래픽, 소리, 제어 설정)
- 계정 관리 및 보안 설정

시각적 효과 및 애니메이션

- UI 애니메이션 (호버, 클릭 등)
- 시각적 효과 (이펙트, 고해상도 그래픽 등)

사용자 피드백 및 개선

- UI 사용성 테스트
- 피드백 수집 및 UI 개선 사항 도출