|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Scene** | **Object** | **Script** | **Function** | **Coment** |
| Splash | Class （fields） | AudioData | string m\_name | clip이름 |
| Bool m\_mute | 정음 |
| Camera | AudioListener | AudioSounse를 쓰려면 꼭 필요 한다. |  |
| AudioManager | AudioManager | DontDestroyOnLoad () | 씬을 바꿜 때 안 사라지게 한다 |
| CreateInstance () | instance항상 하나만 있는 거을 보증한다 |
| SetUpAudioArray () | 필요 한 sounds array로 만들어 inspector에서 보여 주며 설치 한다 |
| SetMute () | 정음 |
| StopALL () | 모두 정지 |
| PlayMusic (int \_id) | 지정한 이름의배경 clip를 play |
| PlayMusic (string \_name) | 지정한 index의배경clip를 play |
| PlaySFX(int \_id) | 지정한 index의sound clip를 play |
| PlaySFX(string \_name) | 지정한 name 의sound clip를 play |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Scene** | **Object** | **Script** | **Function** | **Coment** |
| Main | Class | UIMainMenuItem | SetText | Main 화면의 items |
|  |  |  |  |
| Canvas | MainController | start | 배경 음악 상태  Sound 상태  캐릭터 성별 지정  Buttons controll |
| ShowSexPanel | 성별 선택창 뜨기 |
| HideSexPanel | 성별 선택창 끄기 |
| ShowGameSetting | 게임 setting 창 뜨기 |
| HideGameSetting | 게임 setting 창 끄기 |
| GoToGameMenu | GameMenu씬으로 넘어 가기 |
| GoToBonusGameMenu | BonusGameMenu씬으로 넘어 가기 |
|  |  |
| Panel\_sex | ShowCharacter | ShowGirl | 여자 선택 |
| ShowBoy | 남자 선택 |
| Panel\_setting | SetUI | OnMusicToggle | 배경음악 "켜짐" 이나 "꺼짐" |
| OnSoundToggle | sounds "켜짐" 이나 "꺼짐" |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Scene** | **Object** | **Script** | **Function** | **Coment** |
| MainGameMenu  &  BonusGameMenu |  |  |  |  |
|  |  |  |  |
| Canvas | GameMenuController | gameUIList | inspector에서 나온 list |
| gameDataList | 각 기임 마다 data 를 보관 하는 list |
| SetGameItem | gamemenu씬에서 게임 정보를 보여주기(게임 이름 게임 사진) |
| OnStarGame | 사용자 노르는 씬으로 넘어 간다 |
| OnReset | 게임 기록을 reset(highscore & stars) |
| OnClickBack | Main 씬으로 가기 |
| class | UIGameSelectItem | SetTitle | 게임 이름 설치 |
| SetStarNum | 별 수량 설치 |
| SetIcon | 게임 사진을 설치 |
| OnClickStart | 게임 시작 |
|  | OnClickReset | 게임 data들을 지우기 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Scene** | **Object** | **Script** | **Function** | **Coment** |
| Jump | PropContent | GamePropController | Create | 빵 과 물 생성 control  //빵과 물 생성 비율  GamePropType type = Random.Range(0, 100) > 50 ? GamePropType.Water : GamePropType.Bread; |
| OnPickProp | pick 된 item판단하여 해당한 점수를 바꿘다 |
| UpdateCreate | Update() 함수 안내 실행 |
| Background | JumpBGClick | OnPointerDown | 화면를 click 하면 miss 판단 |
| Canvas | JumpController | IEnumerator Start | Animations과 data 준비 끊난 후 게임 시작 |
| Create | Note 생성 시작하기 |
| OnComplete | JumpNode node:Notes를 생성  bool isSuccess: 성공으로 click  float usedTime:click 할 때 note 생성된 시간  Vector2 clickPosition : note를 click 한 위치 |
| OnClickBackground | 화면를 click 하면 miss 판단 |
| OnNodeDestroy | 생성된 note를 소멸 하기 |
| OnGameOver (bool isWin) | 게임 시간을 다 지난후 hp값을 통해서 win or lose 판단하기 |
| CanvasGameUI\_Jump | GameController | IEnumerator Start | 게임 지정한 시간 후 시작 |
| StartGame | 게임 시작 |
| PauseGame | 게임 일시 정지 |
| ResumeGame | 게임 이어서 계속 진행 하기 |
| UpdateStar | 게임 win이면 별수량 data 를 저장 |
| OnTimeOver | 시간 끊나고 hp 남을 경우 |
| OnPlayerDead | 게임 시간 내에 hp 0로 뙬경우 |
| OnHPChanged | 빵 먹을 때 과 miss 때 hp 변화를 보여주기 |
| WaitShowResult | Win/lose animations끊나고 나서 결과창을 보여주기 |
| ShowResult | 게임 결과를 보여 주기 |
| OnPickWater (float doubleScoreTime) | 지정한 doubleScoreTime 시간 동안 점수 2배 추가한다 |
| OnPickBread | Hp 값을 ++ |
| AddScore | 점수를 추가 한다 |
| CalculateScore |  |
| GameTime | Time.timeScale | Time.timeScale 값으로 게임 시작 게임 일시정지,게임 이어서 계속 진행을 controll하기 |
| GameData | AddScore | 게임 level 관리 과 score 추가하기 |
| PlayerHP | StartGame | 캐릭터 hp 값 관리 |
| AddHP |
| DelHP |
| CheckDead |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Scene** | **Object** | **Script** | **Function** | **Coment** |
| PushBall | Background | GameBGMove | StartGame | 게임 상태에 따라 게임 배경을 이동하기 |
| PauseGame |
| ResumeGame |
| PushBall\_Girl  PushBall\_Boy | PushBallPlayer | OnTouchLineComplete | TouchLineStatus status:note line 를 연결 한 결과  ScoreType type: 결과에 따라 player animation 지정 |
| Canvas | PushBallController | IEnumerator Start | Animations과 data 준비 끊난 후 게임 시작 |
| Create | Pushball Note 생성 시작하기 |
| OnComplete | TouchLineStatus status :Notes를 click 상황 6가지 (Normal,Line,PartComplete,SuccessComplete, OutComplete, FailureComplete)  ScoreType scoreType: 첫 note circle를 click 하고 위치 기반으로 score level 판단  int index:click 된note의 index (몇 번째 note circle ) |
| OnStartClickNodePosition | TouchLineStatus status: Notes를 click 상황 6가지, UITouchLine parent, UICircle circle, Vector2 clickPosition note를 click 한 위치 |
| OnGameOver (bool isWin) | 게임 시간을 다 지난후 hp값을 통해서 win or lose 판단하기 |
| CanvasGameUI\_PushBall | GameController | IEnumerator Start | 게임 지정한 시간 후 시작 |
| StartGame | 게임 시작 |
| PauseGame | 게임 일시 정지 |
| ResumeGame | 게임 이어서 계속 진행 하기 |
| UpdateStar | 게임 win이면 별수량 data 를 저장 |
| OnTimeOver | 시간 끊나고 hp 남을 경우 |
| OnPlayerDead | 게임 시간 내에 hp 0로 뙬경우 |
| OnHPChanged | 빵 먹을 때 과 miss 때 hp 변화를 보여주기 |
| WaitShowResult | Win/lose animations끊나고 나서 결과창을 보여주기 |
| ShowResult | 게임 결과를 보여 주기 |
| OnPickWater (float doubleScoreTime) | 지정한 doubleScoreTime 시간 동안 점수 2배 추가한다 |
| OnPickBread | Hp 값을 ++ |
| AddScore | 점수를 추가 한다 |
| CalculateScore |  |
| GameTime | Time.timeScale | Time.timeScale 값으로 게임 시작 게임 일시정지,게임 이어서 계속 진행을 controll하기 |
| GameData | AddScore | 게임 level 관리 과 score 추가하기 |
| PlayerHP | StartGame | 캐릭터 hp 값 관리(보여주기,추가,삭체,판단) |
| AddHP |
| DelHP |
| CheckDead |
| UITouchLine | UITouchLine | Create |  |
| CreateCircle |  |
| CreateLine |  |
|  |  | OnStartCircle | 첫 click를 할 때 판단을 시작 한다,(꼭 첫 번째 note circle 부터 해야 해요 isTouch= circle.id==0;) |
|  |  | OnEnterCircle | Note circle을 들어 갈 때 |
|  | OnExitCircle | Note circle을 나갈 때 |
|  | SetScoreType |  |
| UICircle | OnPointerDown | Note circle의 click |
| OnPointerEnter | Note circle의hover |
| OnPointerExit | Note circle의exit |
| UILine | UpdateGraphs | Line Image를 가져오기 |
| GetEndPosition | 최후의 note 위치 |
| SetPosition(Vector2 pos) | 위치 설치 |