UI(User Interface)

* GUI(Graphic User Interface)
* 화면에 표시되는 그래픽 등을 통해 게임 시스템과 사람 간의 상호작용을 가능하게 해주는 인터페이스

Interface

* 서로 다른 두개의 시스템이나 장치 사이에서 정보나 신호를 주고 받는 접점이나 경계면

UX(User eXperience)

* 사용자 경험
* 사용자가 어떤 시스템, 제품, 서비스를 직, 간접적으로 이용하면서 느끼고 생각하게 되는 초체적 경험

게임용 입력 인터페이스

* 모바일 : 터치 스크린
* PC : 키보드, 마우스
* 콘솔 : 게임 패드

터치스크린

* 장점 : 학습이 쉽다(조작이 간단하고 직관적이다), 멀티터치
* 단점 : 손이 화면을 가린다. 세세한 조작이 힘들다. (인터페이스 자체가 주는)피드백이 없다.

키보드

* 장점 : 기능을 바인딩할 수 있는 키가 많다. 대부분의 유저가 가지고 있다.
* 단점 :

디스플레이

* 게임 출력용 인터페이스
* 픽셀
* 디스플레이를 구성하는 하나의 점
* PPI(Pixle Per Inch)
* 도트
  + 인쇄물에서 말하는 하나의 점
* 해상도
* 디스플레이로 하나의 이미지를 표현할 때 몇 개의 픽셀을 사용하는지 나타내는 정밀도의 지표
* 주사율
* 디스플레이가 1초에 화면을 몇번 갱신할 수 있는지를 나타낸

콘셉트 모델

* 소프트웨어나 서비스의 메인 흐름 속에서 서로 영향을 미치는 요소들 간의 관계를 표현한 것

플로우(Flow)

* 게임의 메인 흐름과 그에 관계된 흐름만 보여주는 것
* 전체적인 시작과 끝 사이의 과정을 보여주는 것이 목적

레이아웃

* 여러 시각요소와 정보를 효과적으로 전달할 수 있도록 배치 및 설계하는 것

레이아웃의 구성요소

* 통일
* 변화
* 균형

게임 UI 레이아웃에서 중요한 요소

* 장르 적합성
* 가시성
* 위치와 비율
* 콘텐츠 표시 크기
* 모바일 조작 고려