

UI 문서

잠에서 깨어날 때까지
시간을 벌어줘!

HISTORY

날 짜	버 전	내 용
2023.08.08	Ver.1.0	최초 작성 / 흐름도 작성, 목업 제작
2023.08.09	Ver.1.1	와이어프레임, 목업 설명 추가

목차

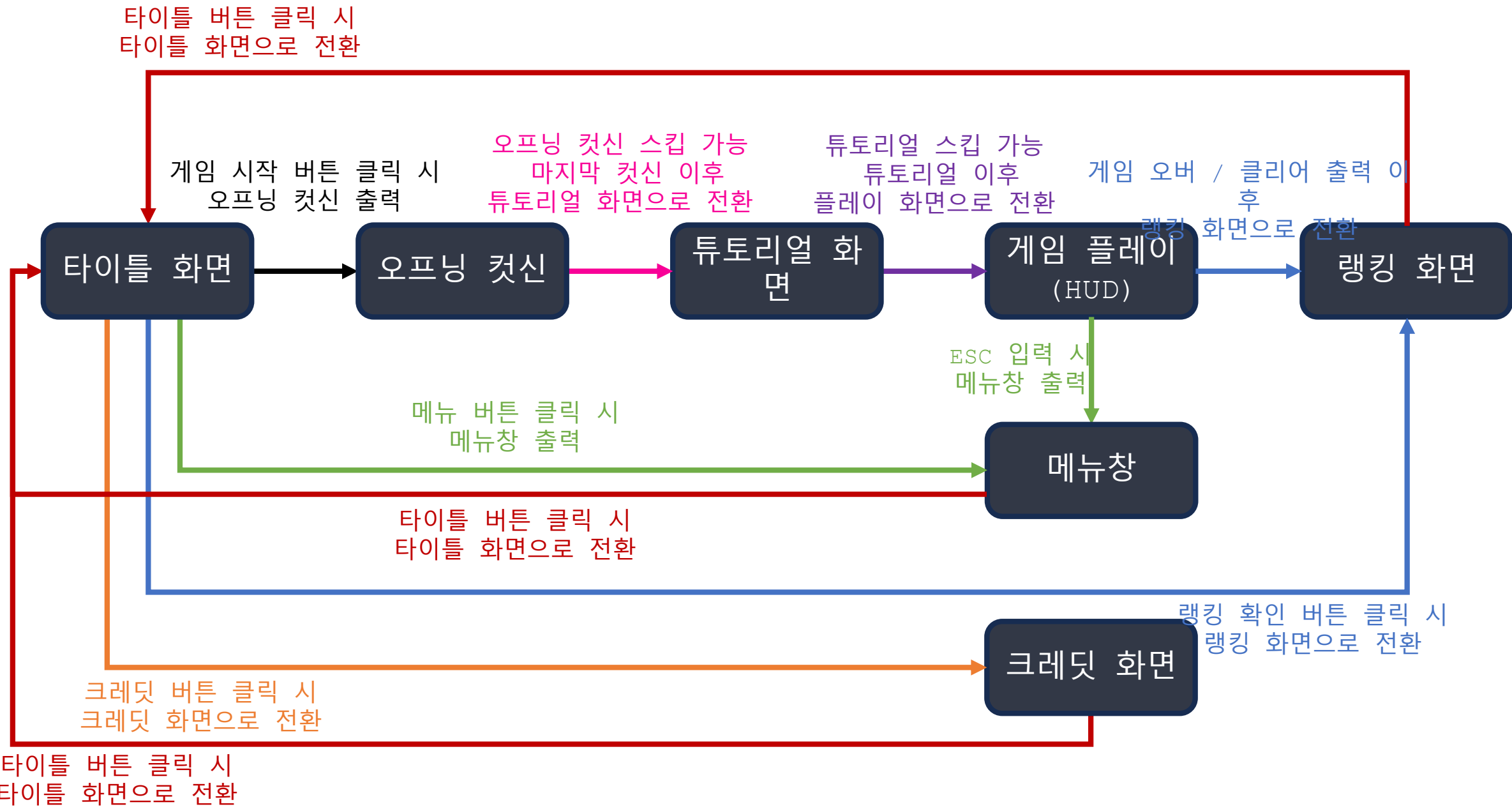
- UI 흐름도
- UI 와이어프레임

❖ UI 목업

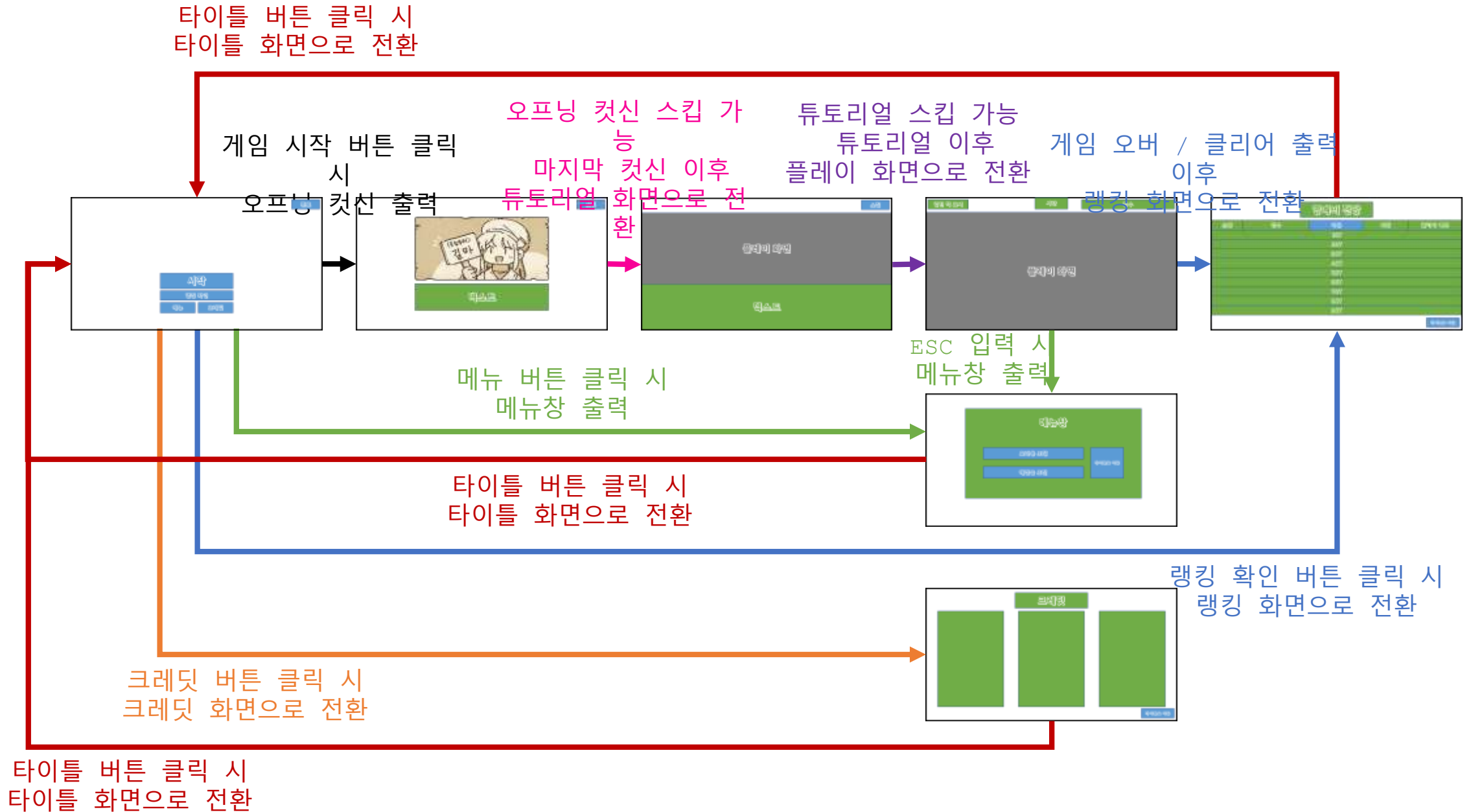
- 타이틀 화면
- 오프닝 컷신
- 튜토리얼 화면
- 게임 플레이 (HUD)
- 메뉴 창
- 크레딧 화면
- 랭킹 화면

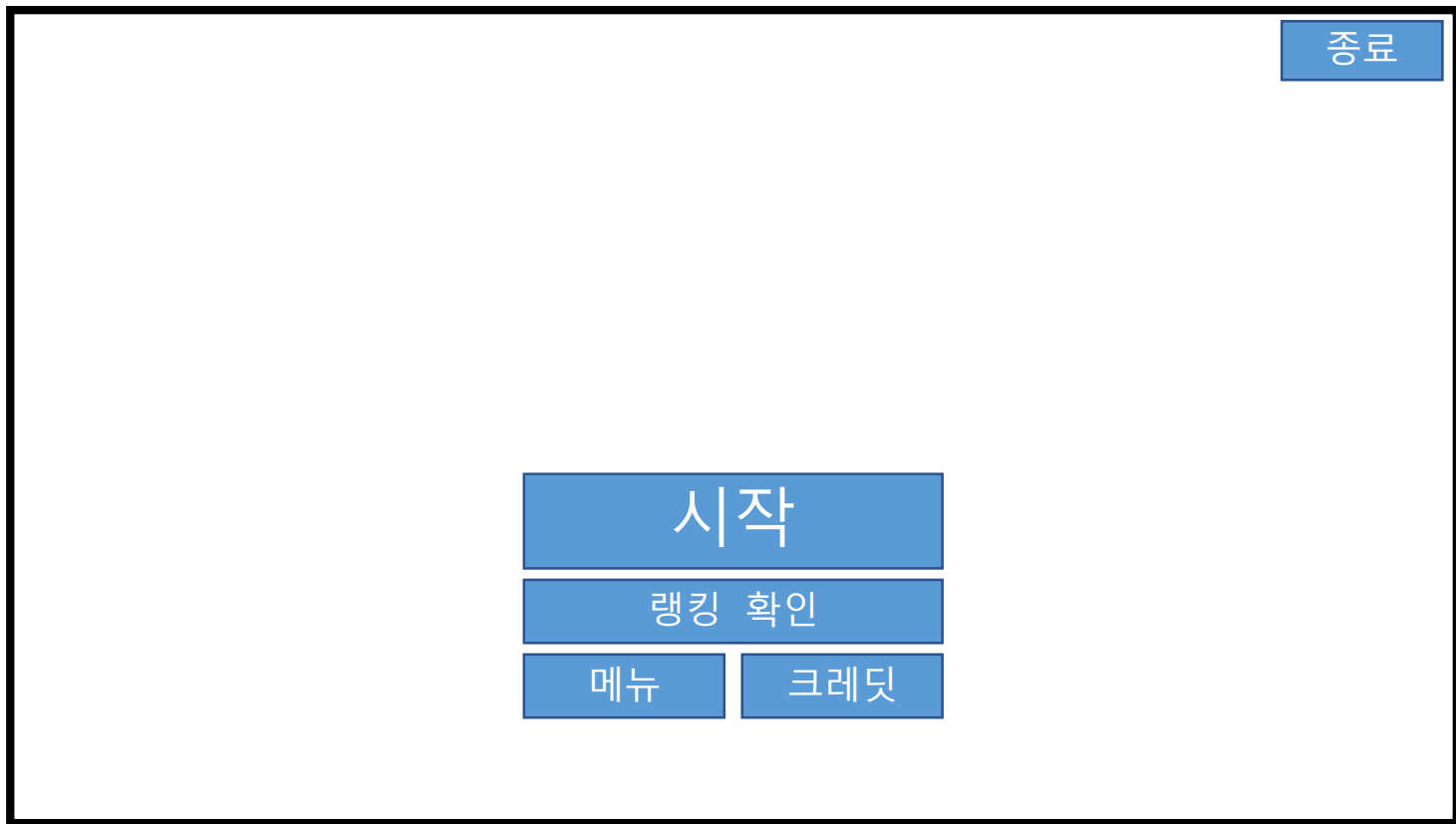
- 아트 스타일
- UI 스타일 <키워드>




UI 흐름도



UI 와이어프레임





-  : 버튼
-  : 텍스트, 이미지 박스
-  : 플레이 화면

❖ 기획 의도

- 타이틀 화면 중앙에 가장 중요한 시작 버튼을 가장 크게 배치
- 시작 버튼 아래에 중요도에 따라 크기 차이를 두어 배치
- 플레이어들이 익숙한 우측 상단에 종료 버튼 배치

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 시작 버튼 : 556*126
- 랭킹 버튼 : 556*84
- 메뉴 버튼 : 266*84
- 크레딧 버튼 : 266*84
- 종료 버튼 : 215*77



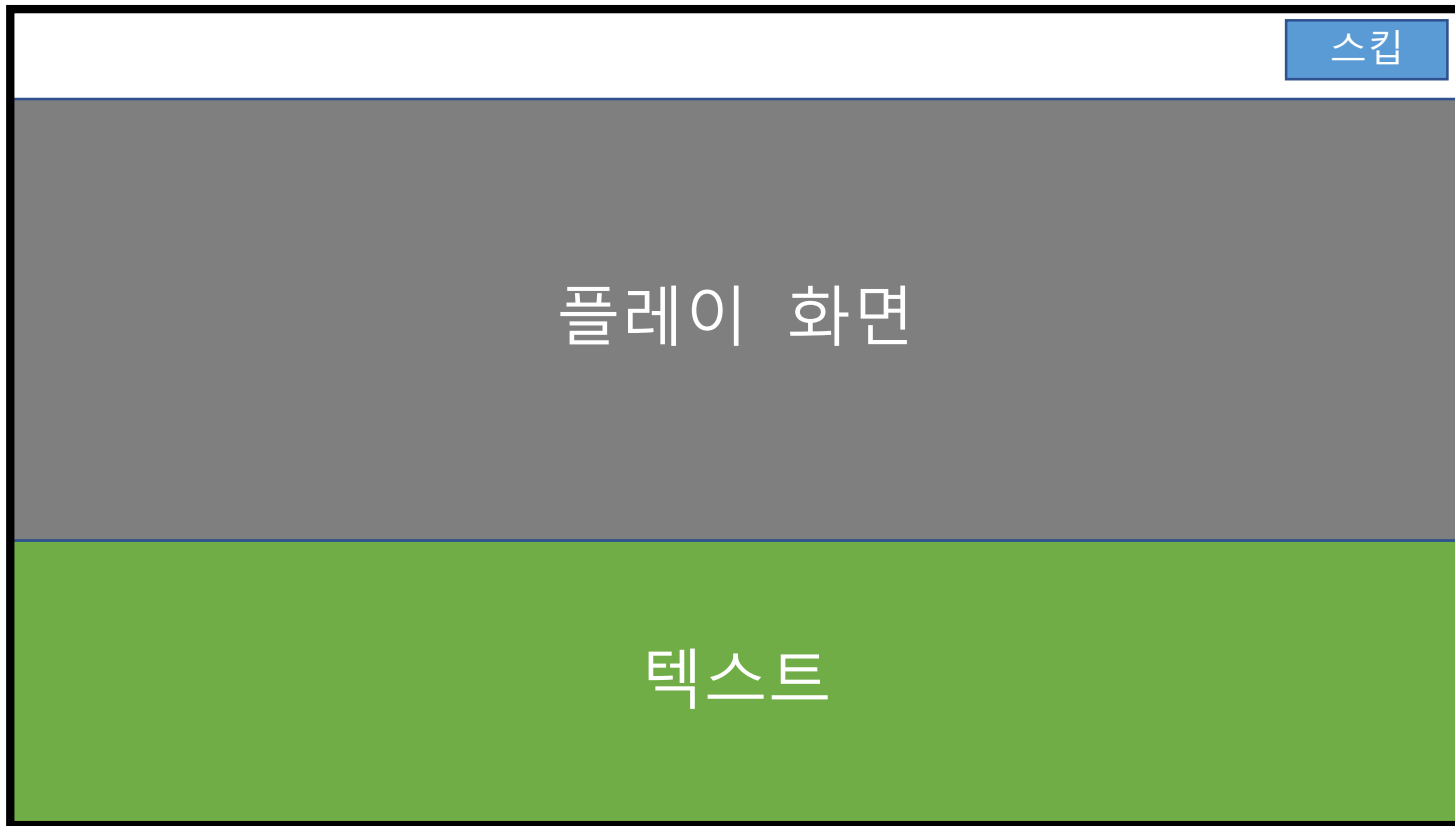
■ : 버튼
■ : 텍스트, 이미지 박스
■ : 플레이 화면




❖ 기획 의도

- 화면 중앙에 컷신 이미지 배치
- 컷신 이미지 하단에 컷신에 대한 설명 텍스트 배치
- 종료 버튼과 동일한 위치에 스킵 버튼 배치

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 컷신 이미지 : 1022*515
- 컷신 텍스트: 1022*218
- 스킵 버튼 : 215*77



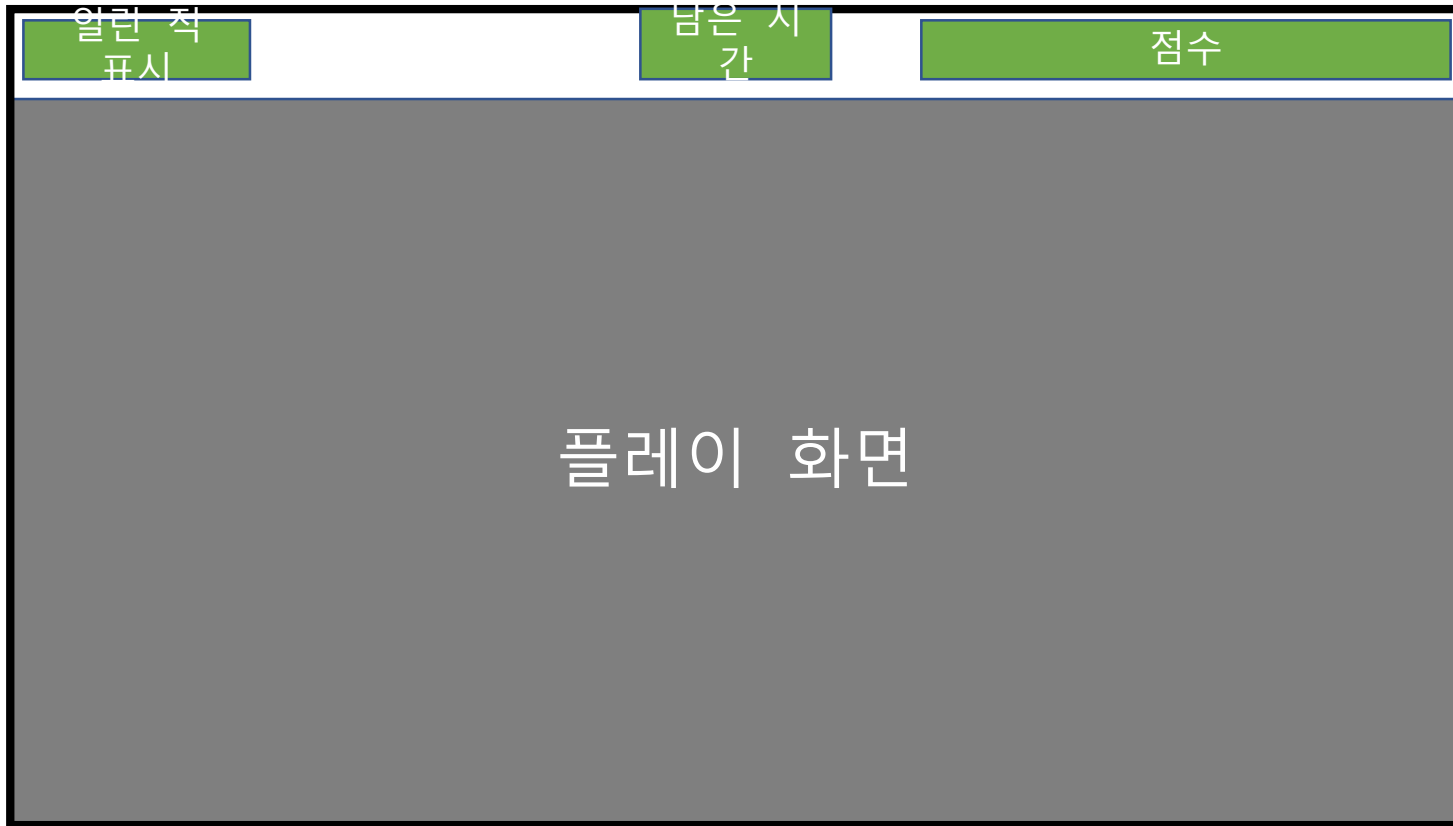
-  : 버튼
-  : 텍스트, 이미지 박스
-  : 플레이 화면

❖ 기획 의도

- 플레이 화면에서 플레이어가 조작하는 캐릭터를 가리지 않는 하단에 튜토리얼 박스 배치
- 컷신 화면의 스킵 버튼과 동일한 위치에 스킵 버튼 배치

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 플레이 화면 : 1920*960
- 튜토리얼 박스: 1920*376
- 스킵 버튼 : 215*77



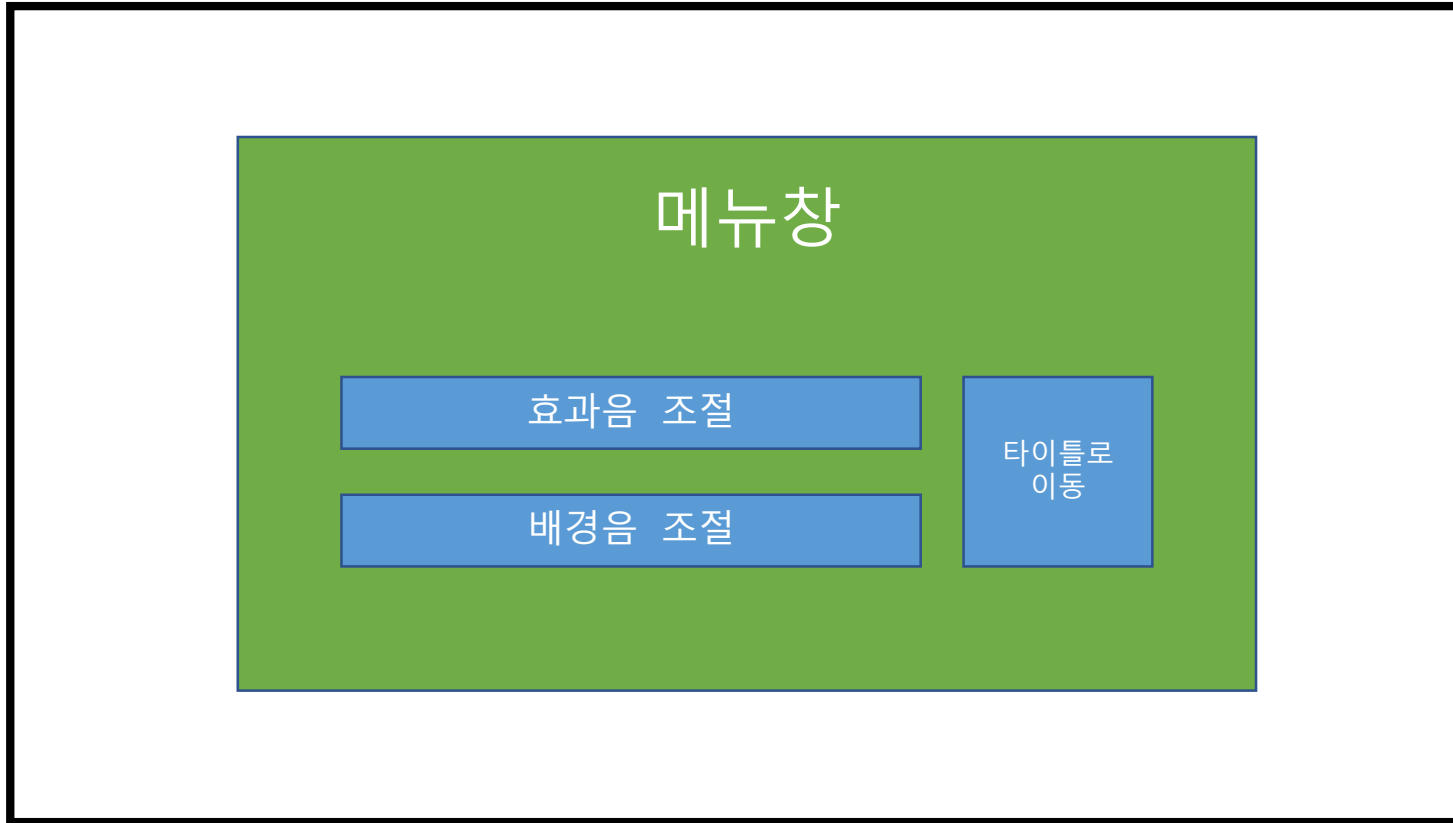
■ : 버튼
■ : 텍스트, 이미지 박스
■ : 플레이 화면

❖ 기획 의도

- 화면 중앙 상단에 남은 시간 배치
- 화면 우측 상단에 얼린 적의 숫자를 표시하는 박스 배치(최대 2자리)
- 화면 좌측 상단에 얻은 점수를 표시하는 박스 배치(최대 12자리, 자릿수를 표시하지 않고 획득 점수만 출력)

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 플레이 화면 : 1920*960
- 얼린 적 표시 박스 : 300*77
- 남은 시간 박스 : 252*93
- 점수 박스 : 700*77



■ : 버튼
■ : 텍스트, 이미지 박스
■ : 플레이 화면




❖ 기획 의도

- 화면 정중앙에 메뉴창 박스 배치
- 효과음, 배경음 조절 바 배치
- 타이틀 화면으로 이동할 수 있는 버튼 배치
- 메뉴창을 닫는 버튼 대신 ESC버튼을 눌러 끌 수 있도록 설계

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 메뉴창 박스 : 1350*732
- 효과음 조절 바 : 766*95
- 배경음 조절 바 : 766*95
- 타이틀로 이동 버튼 : 250*250

명예의 전당				
순위	점수	이름	시간	클리어 여부
		1ST		
		2ST		
		3ST		
		4ST		
		5ST		
		6ST		
		7ST		
		8ST		
		9ST		
플레이어 점수				
				타이틀로 이동

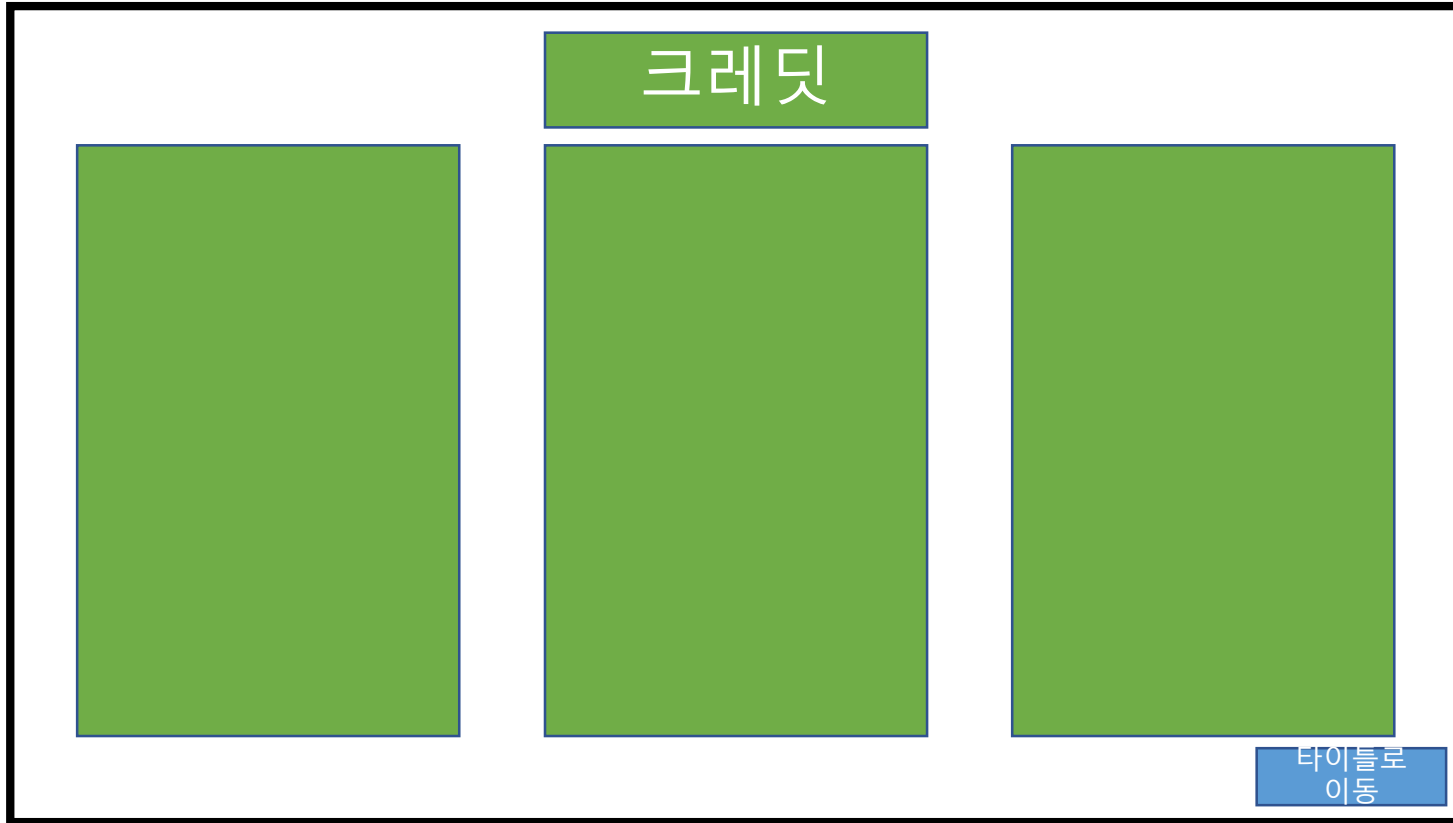
-  : 버튼
-  : 텍스트, 이미지 박스
-  : 플레이 화면




❖ 기획 의도

- 랭킹에서 알려줘야 할 정보를 각자 필요한 크기의 텍스트 박스 배치
- 이름은 입력이 가능해야 하기 때문에 버튼을 배치
- 첫 줄과 동일한 크기로 1~9등까지 배치
- 랭킹을 확인 후 타이틀 화면으로 돌아갈 수 있도록 화면 하단에 타이틀 화면으로 이동할 수 있는 버튼 배치

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 명예의 전당 텍스트 박스 : 556*126
- 순위 텍스트 박스 : 240*70
- 점수 텍스트 박스 : 510*70
- 이름 텍스트 박스 : 415*70
- 시간 텍스트 박스 : 340*70
- 클리어 여부 텍스트 박스 : 415*70
- 타이틀로 이동 버튼 : 215*77



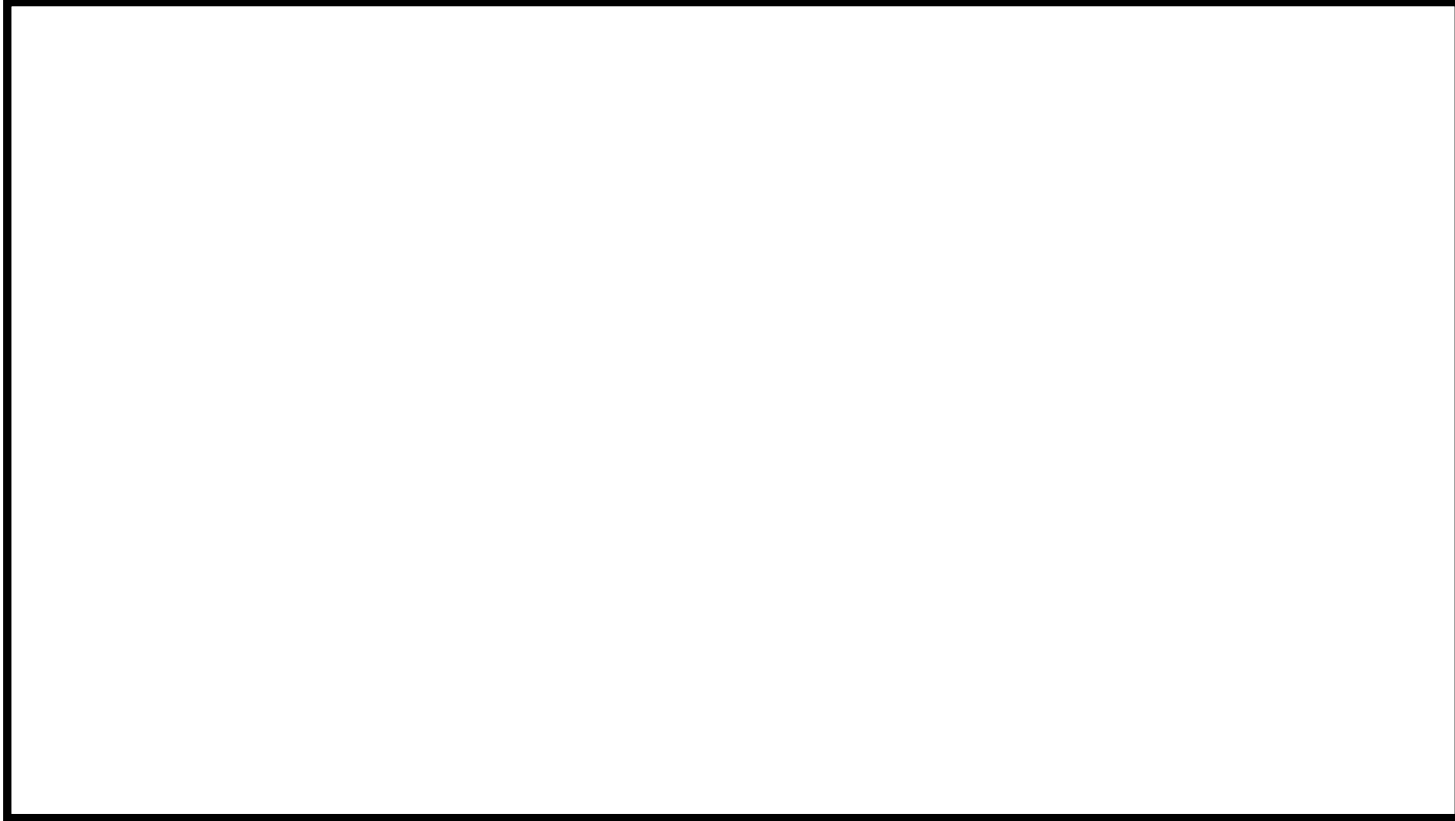
-  : 버튼
-  : 텍스트, 이미지 박스
-  : 플레이 화면

❖ 기획 의도

- 화면 상단에 크레딧 텍스트 박스 배치
- 기획, 프로그래밍, 아트 3개의 팀원의 이름을 적을 수 있는 박스 배치
- 크레딧 확인 후 타이틀 화면으로 돌아갈 수 있도록 화면 하단에 타이틀 화면으로 이동할 수 있는 버튼 배치

❖ 사이즈

- 해상도 : 1920*1080
- 팀원 박스 : 500*780
- 타이틀로 이동 버튼 : 215*77



UI스타일<키워드>

