1. 캠페인모드

MainMenu::touch

GameView.change(new CampaignApp())

Campaign(DB), CampaignMission(DB), CampaignMessage(DB)

Campaign(DDB)

Human(DDB), Building(DDB), Resource(DDB)

1-1. 무한모드

MainMenu::touch

GameView.change(new AppController())

Human(DDB), Building(DDB), Resource(DDB)

2. 건물건설(CampaignApp : AppController)

2-1. 버튼로딩 : 비어있는 타일 터치

MapDrawer::touch

AppController::touch(int[], int building\_id = -1) //MapDrawer에서 공백인지 아닌지 확인하는게 좋을 거 같은데

Builder::imageFilenames()

UIDrawer::update(ButtonData[] data, ViewData[] data)

2-2. 건설 : 건설할 건물 터치

UIDrawer::touch

AppController::touch(ButtonData)

boolean : Builder::build(id, ButtonData, map\_id) (조건에 부합하는지 확인용 반환필요)

Building(DDB), Resource(DDB)

MapDrawer::update()

3. 건물기능수행

3-1. 건물 선택

MapDrawer::touch(x,y)

AppController::touch(int[] data, building\_id)

**Building::getBuildingData(int building\_id, ViewData[], ButtonData[]) //빌딩**

3-2. 병사훈련예약

3-3. 무기업그레이드예약

4. 다음턴이동

4-1. 식량생성(빵/고기)

4-2. 식량소비

4-3. 물품판매

4-4. 예약처리

5. 전쟁

6. 월드맵/로컬맵이동