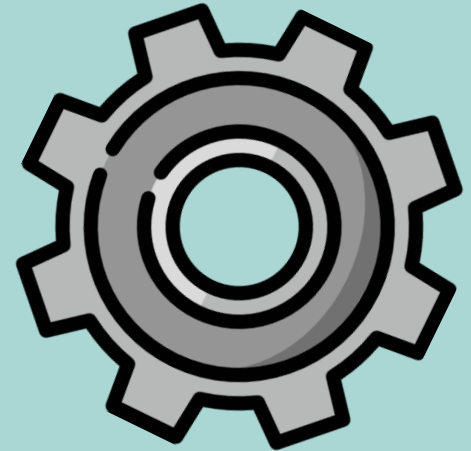
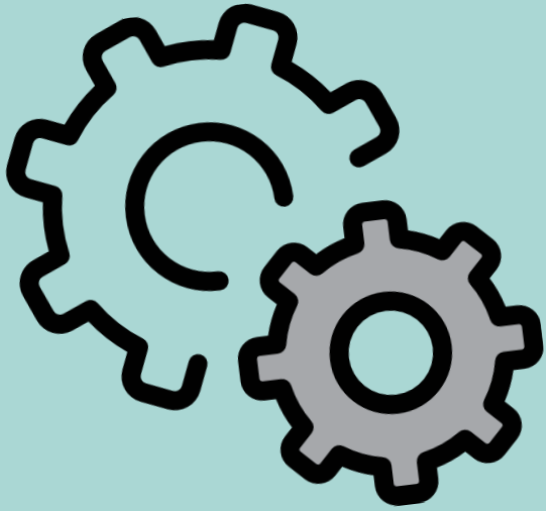


# 학점을 향하여

조작 시스템 기획서



# 개요

## 1) 기획 의도

### (1) 문서 작성에 대한 의도

- 게임 내에 조작 시스템을 확실하게 명시하여 추후 개발 혼선 방지

### (2) 조작 방식에 대한 의도

- 스마트폰 화면 터치 하나만 이용해 튜토리얼 없이도 쉽게 게임을 즐길 수 있도록 유도

## 2) 조작 시스템 정의

### (1) 사전적 의미

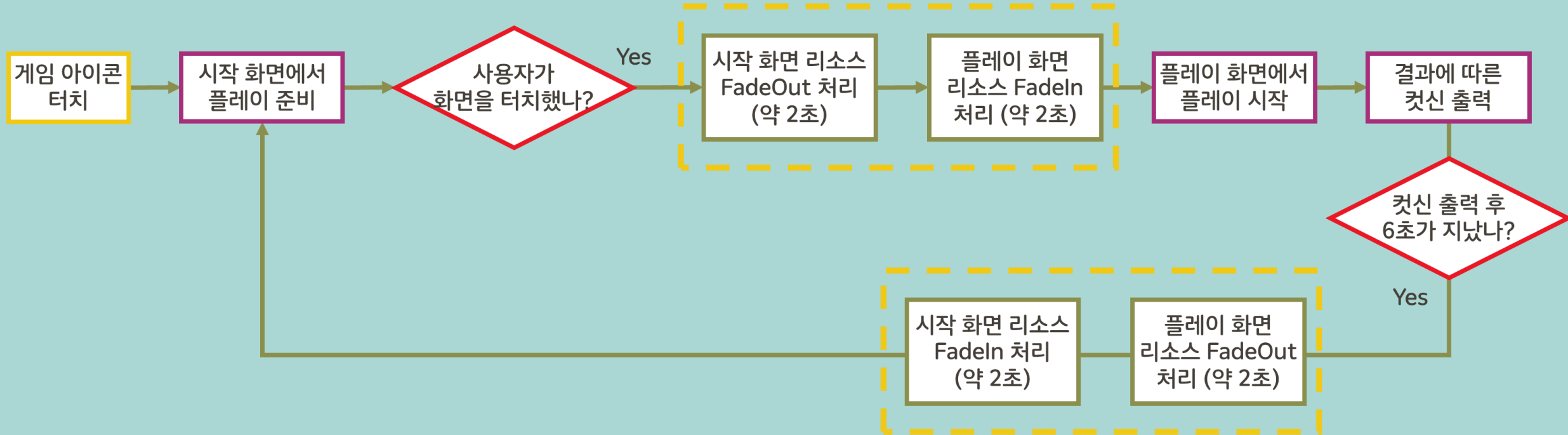
- 기계를 일정한 방식에 따라 다루어 움직임
- 작업 따위를 잘 처리하여 행함

### (2) 기획서에서의 조작

- 손가락으로 스마트폰 화면을 터치해 사용자가 원하는 동작이 가능하도록 도와주는 행위

# 조작 시스템 순서도

## 1) 조작 시스템 순서도



# 조작 화면

## 1) 화면 구성

	시작 화면	플레이 화면
역할	사용자가 게임을 플레이하기 전 준비하는 공간	본격적인 게임 플레이가 이루어지는 공간
예시 이미지	 An illustration of a start screen. On the left, a girl with black hair in a ponytail, wearing a white shirt and a grey vest, stands with her hand on her hip and points towards the right. The background is dark grey with some brown wooden fence elements. On the right, the text '학점을향하여' is written in large yellow Korean characters, and below it, 'TOUCH TO START' is written in white English characters.	 An illustration of a play screen. On the left, the same girl is running on a green grassy platform. Above her is a yellow progress bar with a star icon on the left. The background is light blue with white clouds. On the right, there are more platforms, two yellow stars, and a yellow button with the word 'JUMP' in white capital letters.

# 조작 화면

## 1) 화면 구성

		시작 화면	플레이 화면
사용 리소스	공통	<ul style="list-style-type: none"><li>- Background, Background_cloud</li><li>- platform</li></ul>	
	분리	<ul style="list-style-type: none"><li>- Character (Ready)</li><li>- Text (logo, start)</li><li>- Black background</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Character (Run, Jump, Damage)</li><li>- UI (Jump button, progress_bar)</li><li>- Obstacle</li></ul>

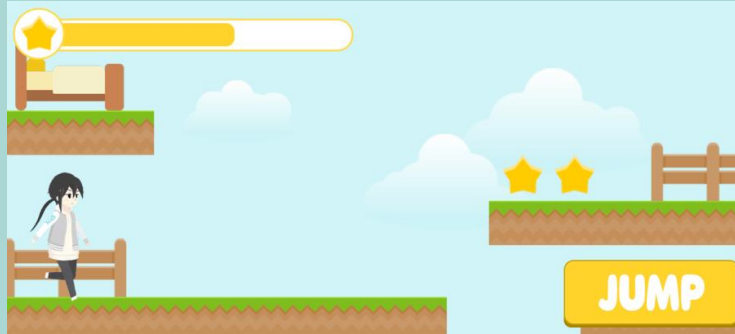
# 조작 화면

## 1) 화면 구성

	시작 화면	플레이 화면
전환 조건	시작 화면 터치하면 전환	결과에 따른 컷신 출력 후 약 6초 지나면 전환
전환 방법	시작 화면과 플레이 화면은 같은 Scene 사용 분리 리소스에 FadeOut, FadeIn을 사용 -> 사용자에게는 화면이 넘어간 것처럼 보이게 유도  FadeOut, FadeIn은 각각 2초씩 적용될 예정	

# 조작 세부 규칙

## 1) 전체 화면



### (1) 터치 이벤트

- 싱글 터치 이벤트 사용
- onTouchEnded 사용

### (2) 터치 이벤트 의도

- 멀티 요소가 없기 때문에 싱글 터치 이벤트 선택
- 사용자가 '버튼을 눌렀다'라고 정확하게 느낄 수 있도록 onTouchEnded 선택

프로그래머 자율에 따라 변경도 가능

# 조작 세부 규칙

## 2) 시작 화면



→ 터치가 이루어지는 공간

### (1) 터치 인식 범위

- 화면 전체에서 터치 인식

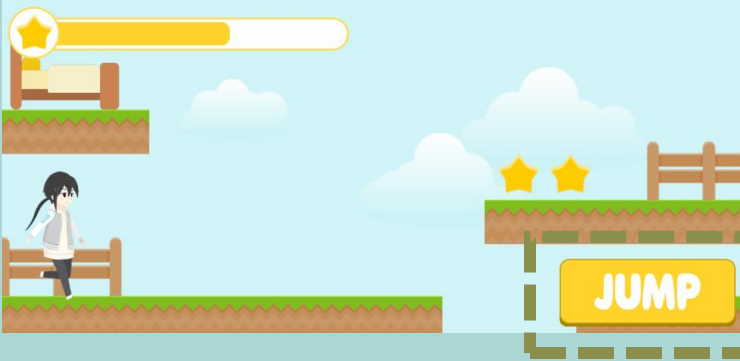
### (2) 터치 횟수

- 1회 터치 인식되면 화면 전환
- 1회 이상의 터치는 인식하지 않음



# 조작 세부 규칙

## 2) 플레이 화면



터치가 이루어지는 공간

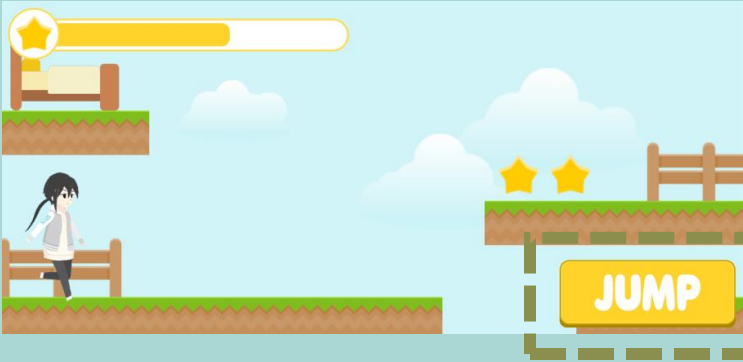
### (1) 터치 인식 범위

- 점프 버튼의 크기는 370 x 130
- 터치 인식 범위는 400 x 160



# 조작 세부 규칙

## 2) 플레이 화면



터치가 이루어지는 공간

### (2) 터치 제한

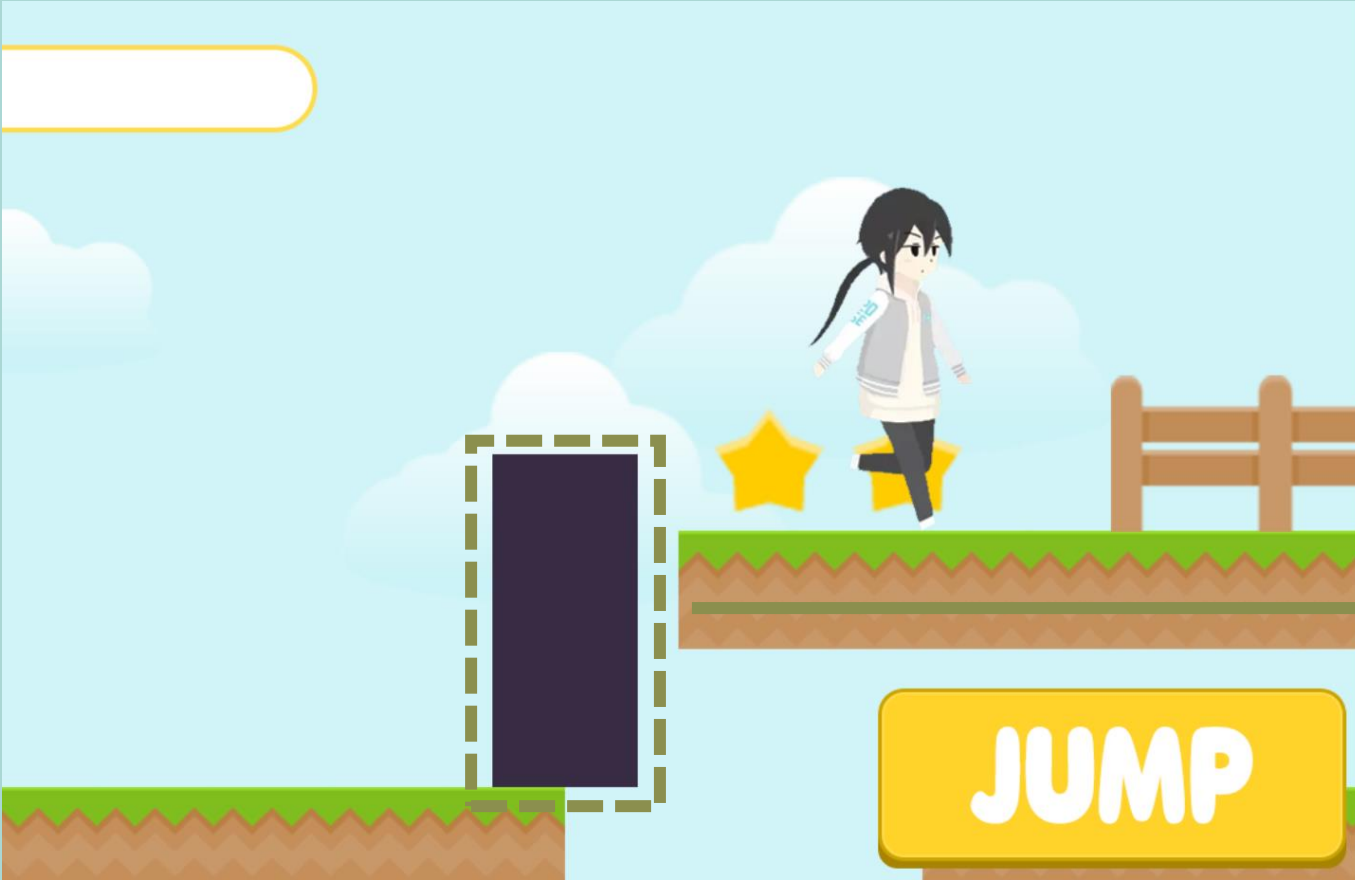
- 1회 터치 후에 약 2초가 지나지 않았으면 터치를 인식하지 않음

### (3) 터치 제한 의도

- 무분별한 점프 사용으로 인한 돌발 상황(캐릭터 화면 벗어남) 방지

# 조작 세부 규칙

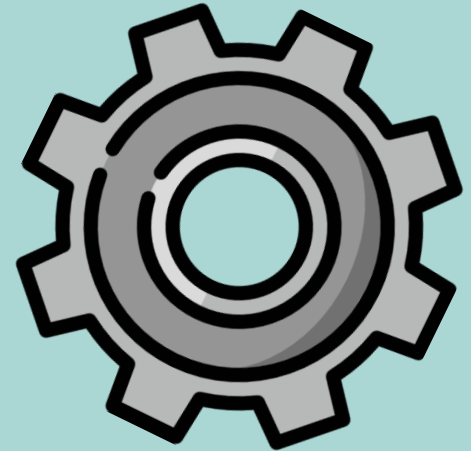
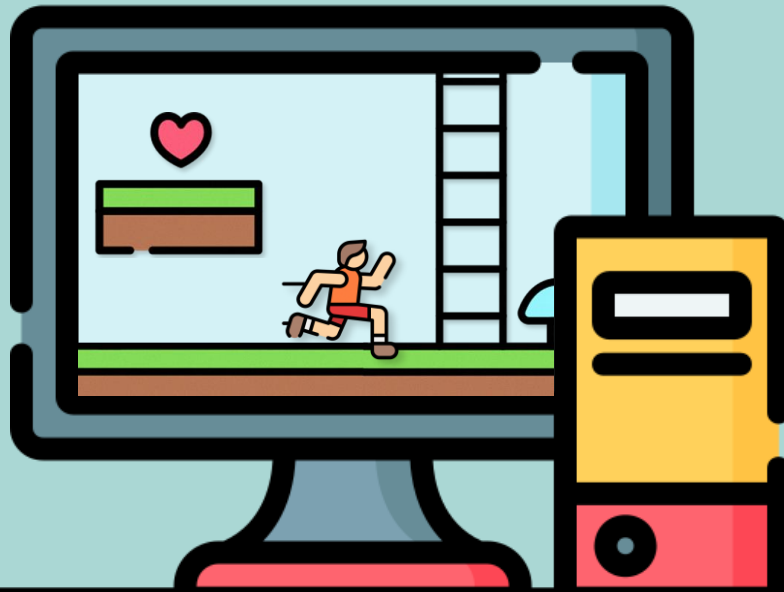
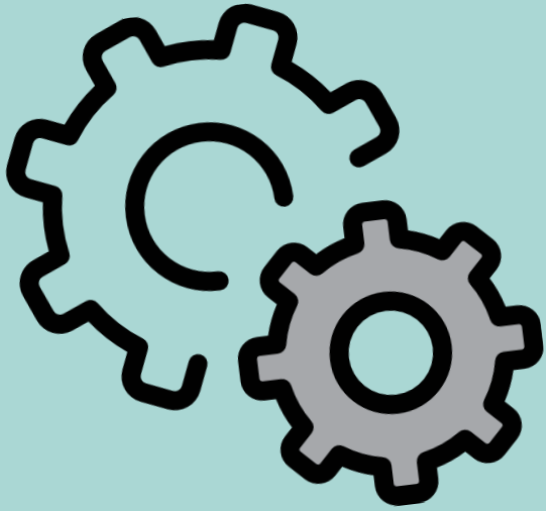
## 2) 플레이 화면



캐릭터 점프 높이 120 x 270

# 학점을 향하여

게이지 시스템 기획서



# 개요

## 1) 기획 의도

### (1) 문서 작성에 대한 의도

- 조작 시스템 기획서에서 설명했기 때문에 생략

### (2) 게이지 시스템 의도

- 체력 시스템으로 게임에 액션감 + 목적 부여

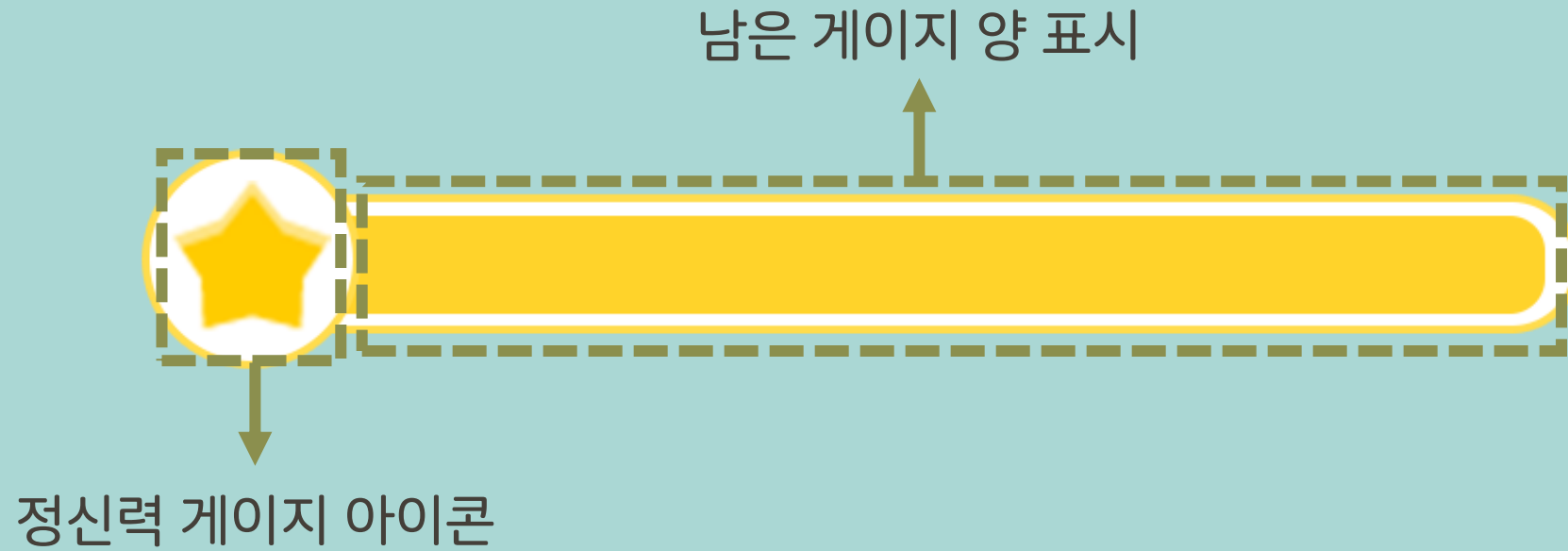
## 2) 게이지 시스템 정의

### (1) 게이지 시스템이란

- 레퍼런스 게임(쿠키런 : 오븐 브레이크)의 체력 시스템과 동일
- 공부하는 과정을 달리기로 표현했기 때문에 그에 맞게 명칭 변경

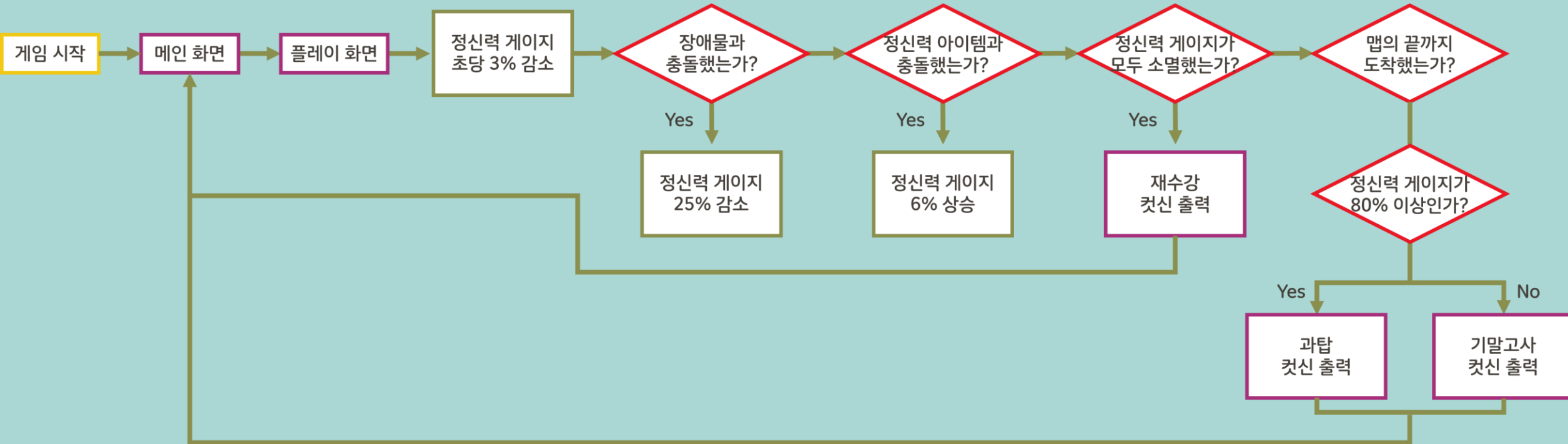
# 화면 구성

## 1) 화면 구성



# 시스템 순서도

## 1) 게이지 시스템 순서도



# 시스템 세부 규칙

## 1) 게이지 시스템 구성

			사망 조건	한 판당 섭취하는 양
총 게이지		100%		
초당 줄어드는 양		3% 감소	20초 지나면 사망	
충돌	장애물	25% 감소	4번 충돌하면 사망	
	아이템	15% 상승		총 11번 섭취

예상 플레이 타임 약 1분

레퍼런스 게임인 쿠키런 : 오븐브레이크  
스토리 플레이타임 참고



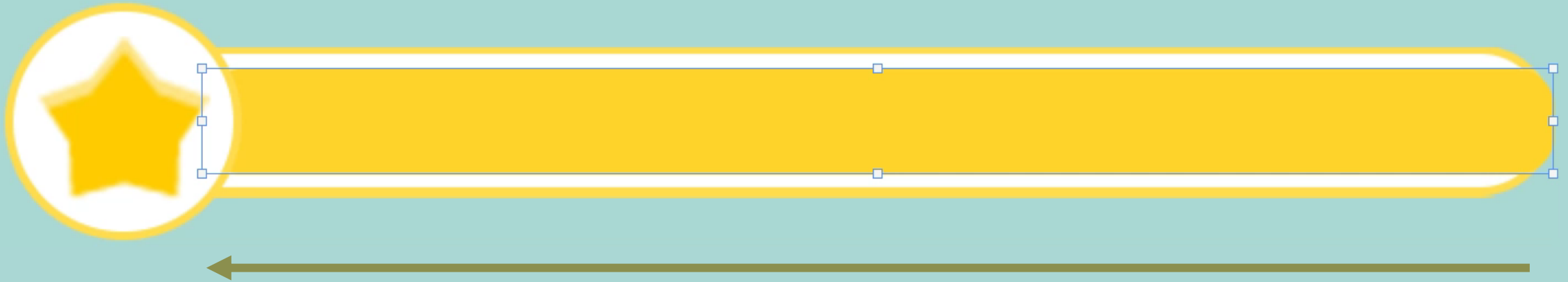
# 시스템 세부 규칙

## 2) 컷신 조건

게이지 조건	출력 컷신
게임 도중에 정신력 게이지를 100% 소멸한 경우	 <p>재수강 컷신</p>
끝까지 도착했을 때 정신력 게이지가 80% 이상 남았을 경우	 <p>과탑 컷신</p>
끝까지 도착했을 때 정신력 게이지가 80% 미만 남았을 경우	 <p>기말고사 컷신</p>

# 시스템 세부 규칙

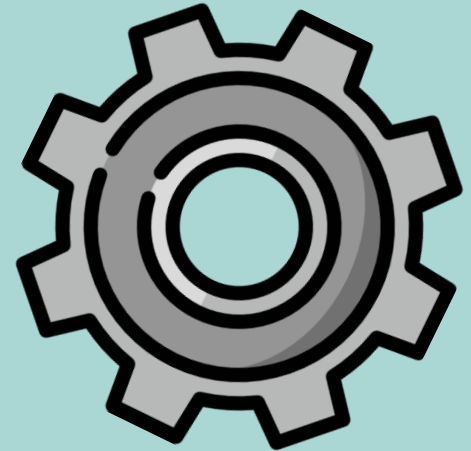
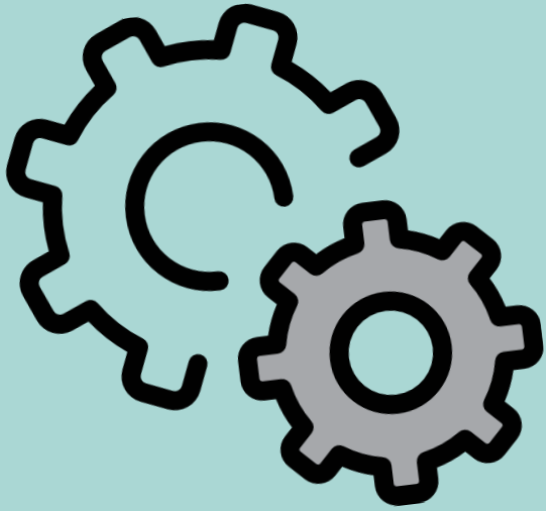
## 4) 정신력 게이지 애니메이션



게이지 양이 왼쪽으로 줄어드는 애니메이션  
줄어드는 게 사용자 눈에 보이도록

# 학점을 향하여

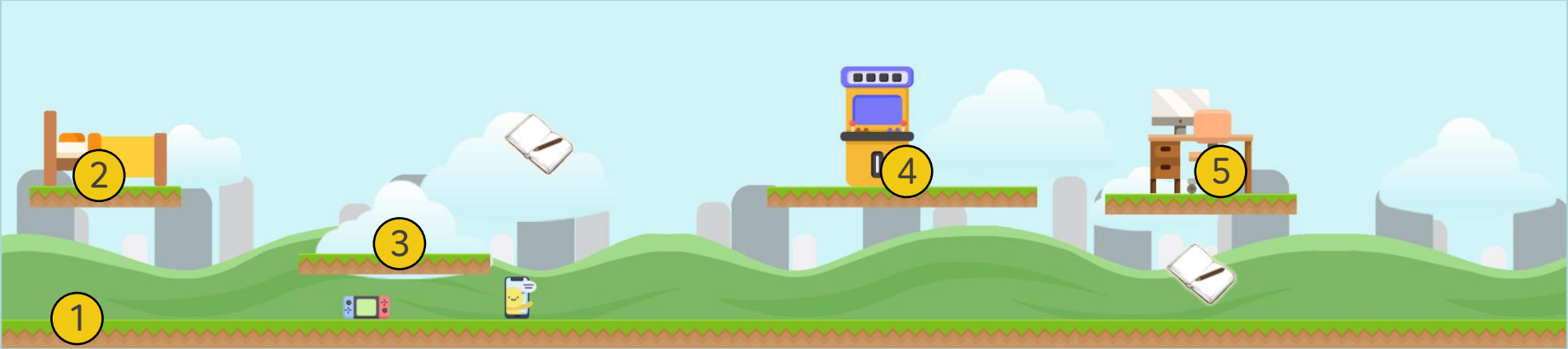
맵 데이터



# 목차

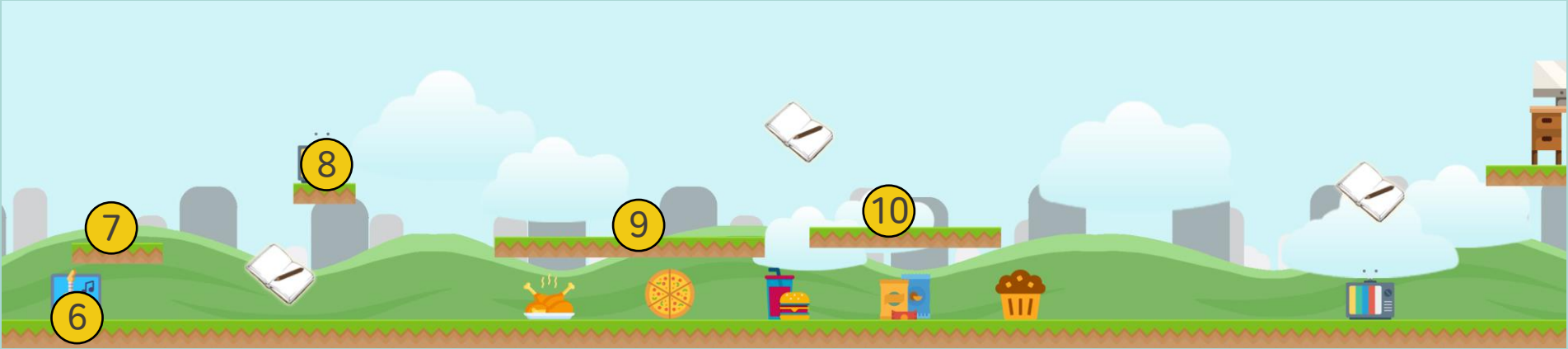
- 1) 플랫폼 데이터 3p
- 2) 배경 데이터 7p
- 3) 장애물 데이터 11p
- 4) 아이템 데이터 16p
- 5) 구조물 데이터 20p

## 1) 플랫폼 데이터



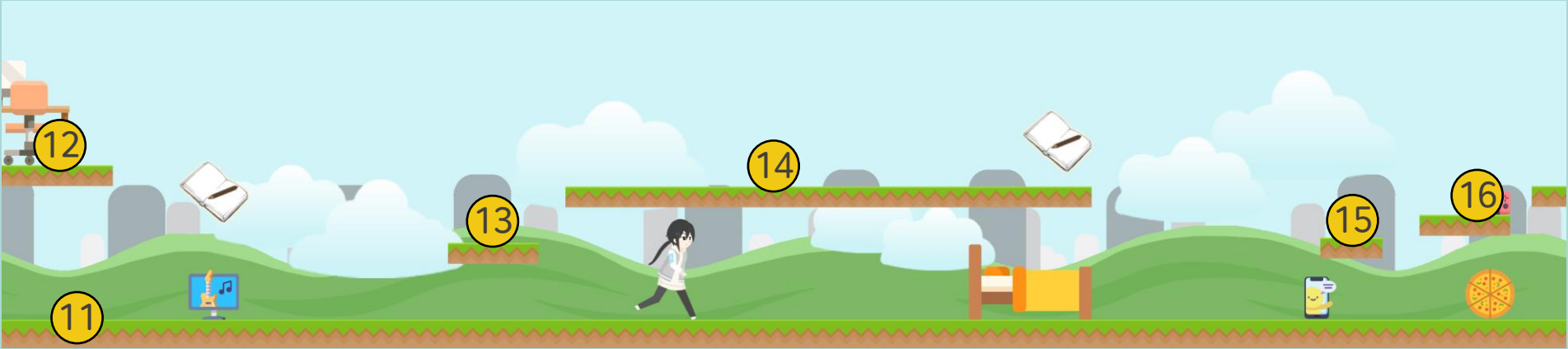
번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
1	플랫폼	Platform(1)	0	661
2		Platform_1	58	384
3		Platform_2	617	524
4		Platform_3	1590	385
5		Platform_2	2292	400

## 1) 플랫폼 데이터

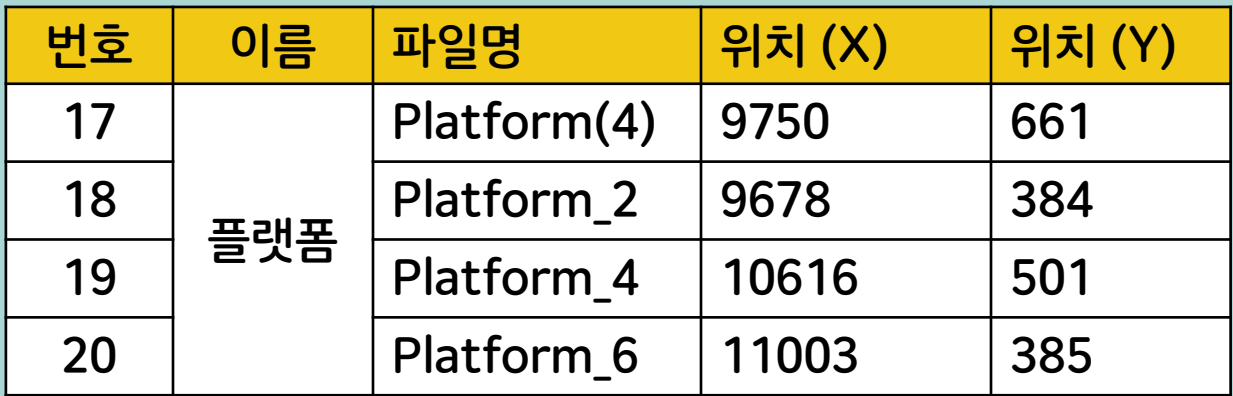


번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
6	플랫폼	Platform(2)	3250	661
7		Platform_4	3396	501
8		Platform_5	3856	378
9		Platform_3	4274	489
10		Platform_2	4928	469

## 1) 플랫폼 데이터

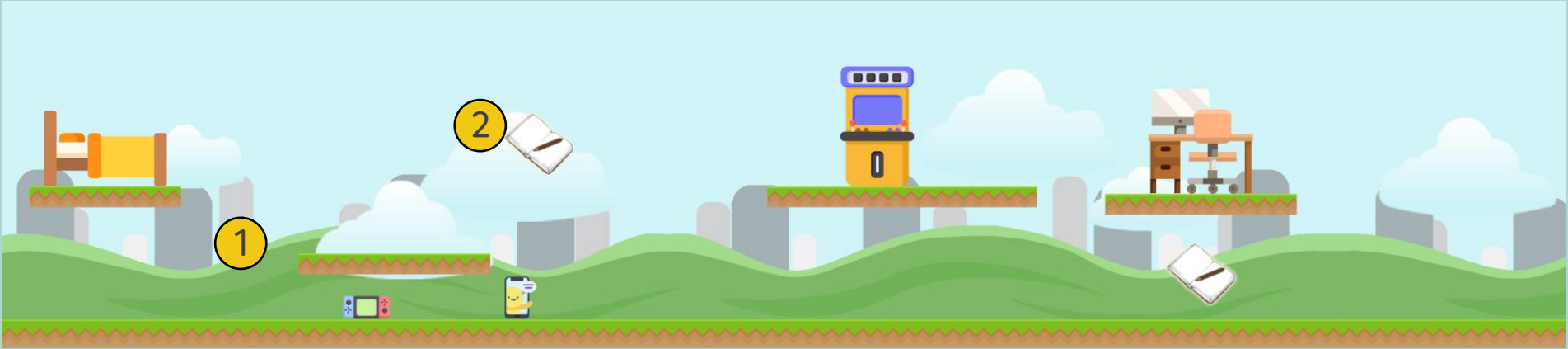


번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
11	플랫폼	Platform(3)	6500	661
12		Platform_1	6333	341
13		Platform_4	7427	501
14		Platform_6	7671	385
15		Platform_5	9329	491
16		Platform_4	9445	443



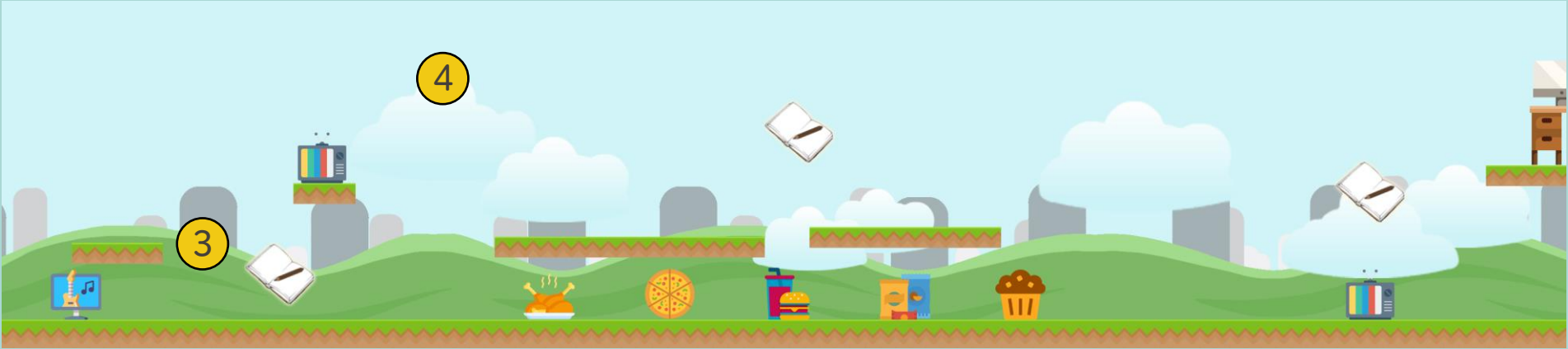


## 2) 배경 데이터



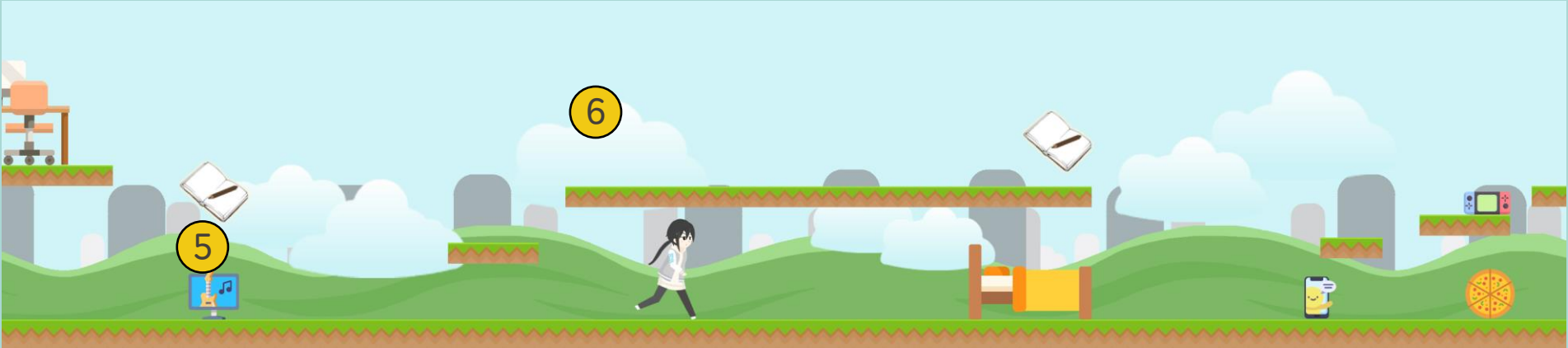
번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
1	배경	Background (1)	0	0
2	구름	Background _cloud(1)	240	142

## 2) 배경 데이터



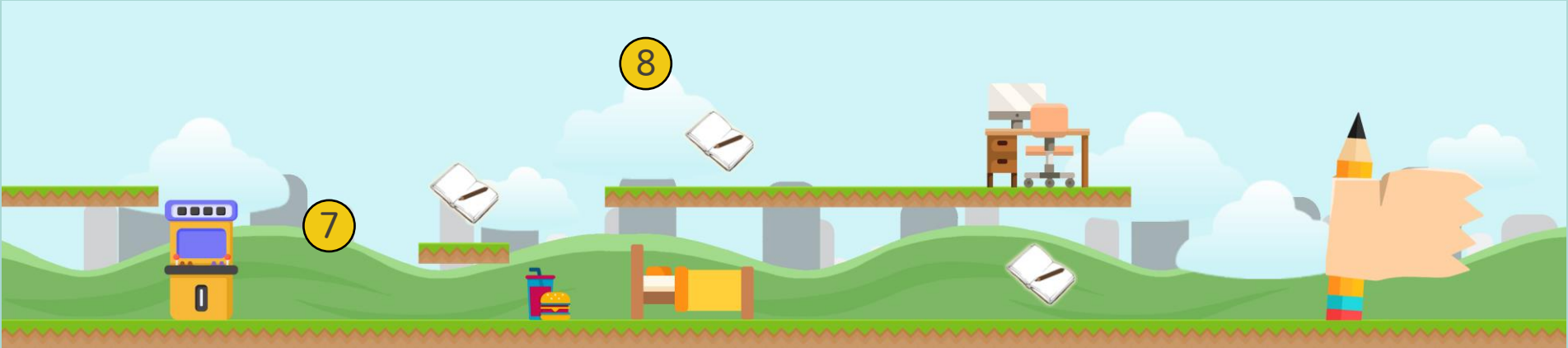
번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
3	배경	Background (2)	3250	0
4	구름	Background _cloud(2)	3605	144

## 2) 배경 데이터



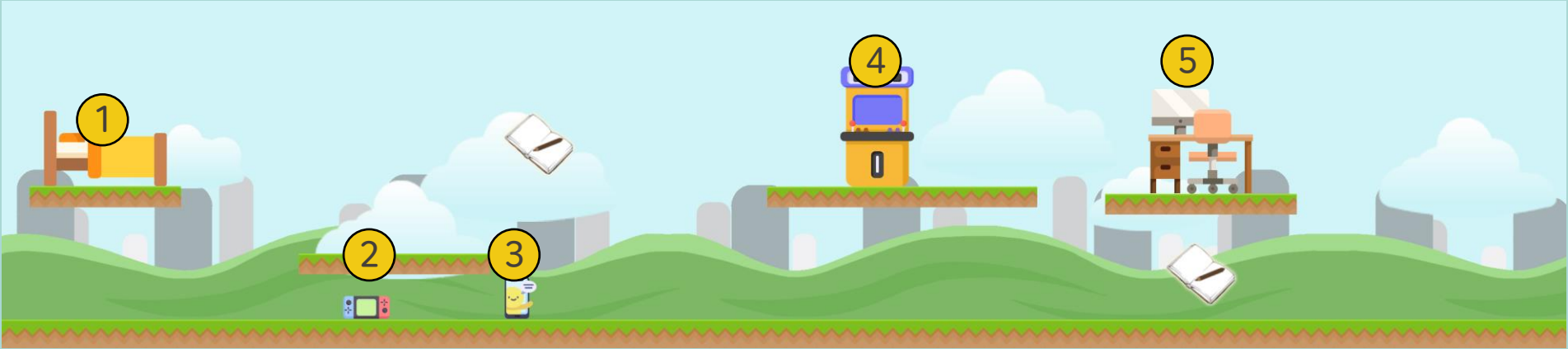
번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
5	배경	Background (3)	6500	0
6	구름	Background _cloud(3)	6941	144

## 2) 배경 데이터



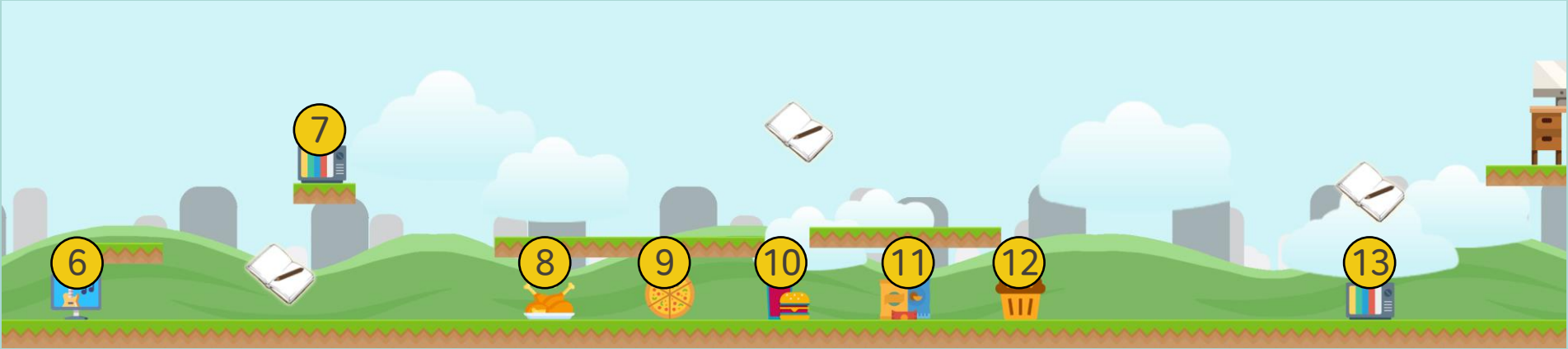
번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
7	배경	Background (4)	9750	0
8	구름	Background _cloud(4)	9979	142

## 3) 장애물 데이터



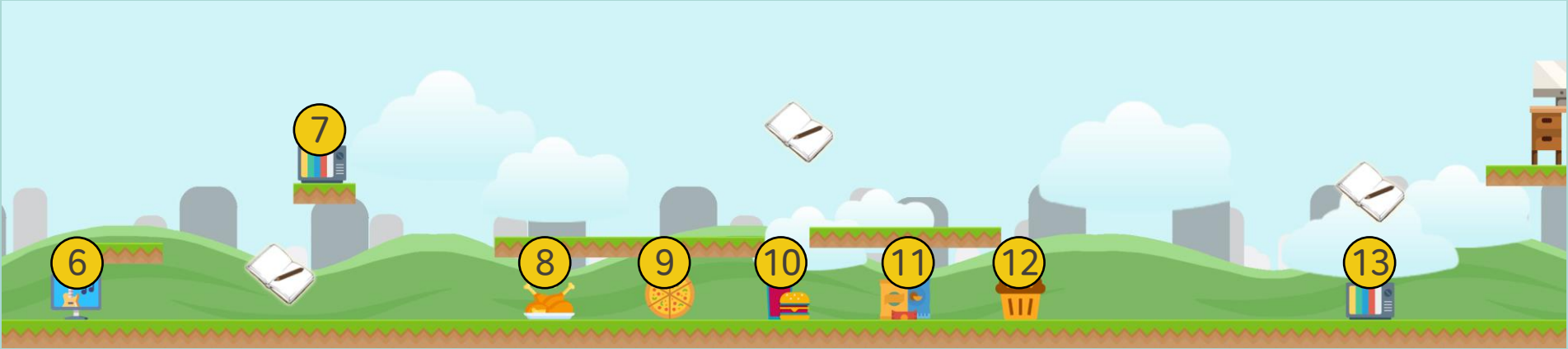
번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
1	장애물	Bed	88	228
2		Console	709	612
3		Phone	1045	572
4		Game-Machine	1742	136
5		Computer	2382	183

## 3) 장애물 데이터



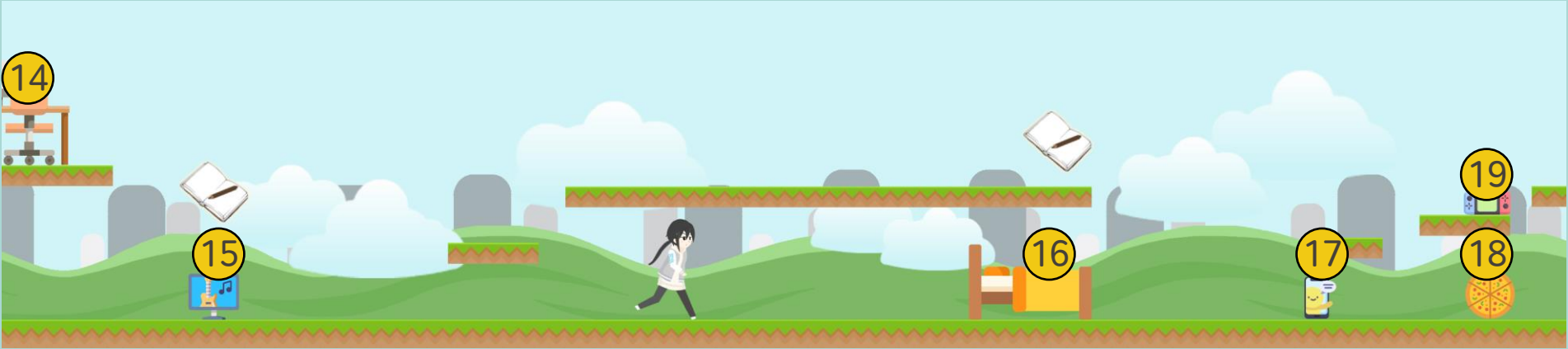
번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
6	장애물	TV2	3352	557
7		TV	3865	273
8		Chicken	4334	565
9		Pizza	4586	556
10		Hamburger	4835	553

## 3) 장애물 데이터



번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
11	장애물	Snacks	5074	565
12		Muffin	5314	557
13		TV	6042	557

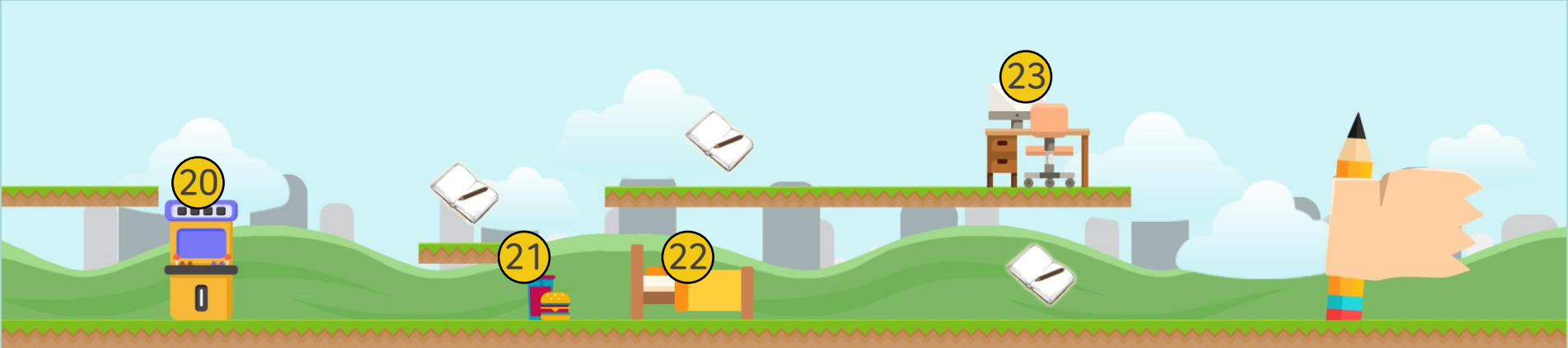
## 3) 장애물 데이터



번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
14	장애물	Computer	6424	124
15		TV2	6888	557
16		Bed	8509	505
17		Phone	9206	572
18		Pizza	9540	556
19		Console	9537	396

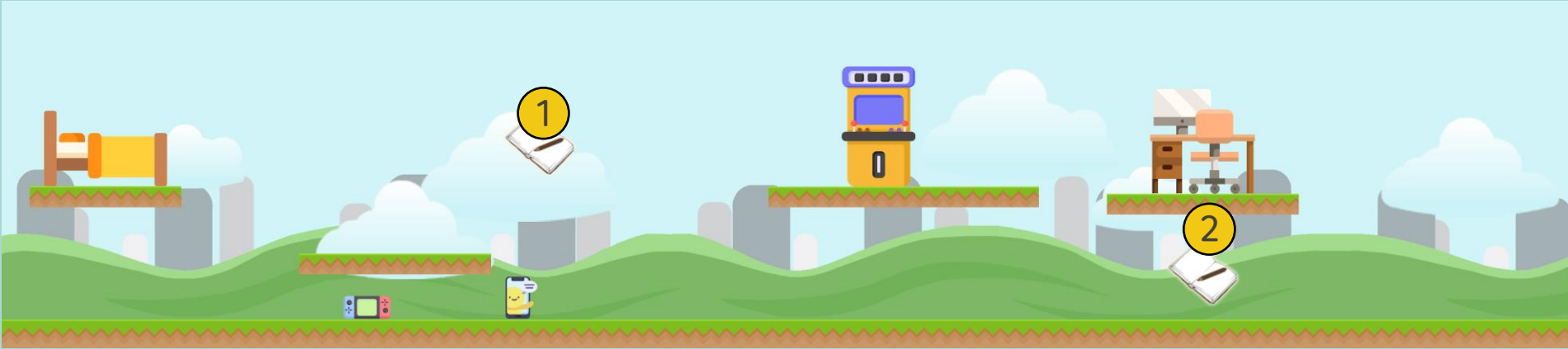


## 3) 장애물 데이터



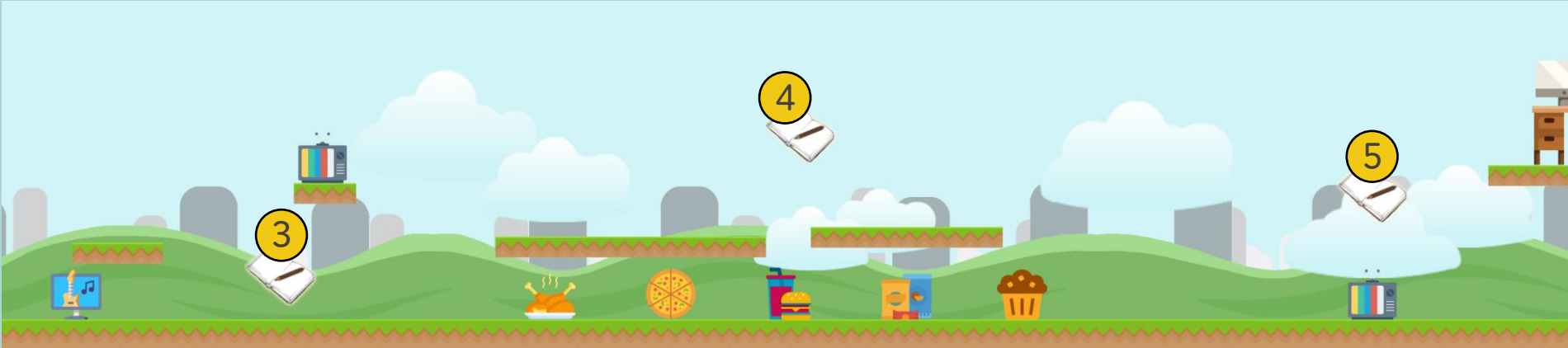
번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
20	장애물	Game-Machine	10088	413
21		Hamburger	10838	553
22		Bed	11057	505
23		Computer	11793	171

## 4) 아이템 데이터



번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
1	아이템	Item	1045	235
2			2420	504

## 4) 아이템 데이터



번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
3	아이템	Item	3757	504
4			4835	210
5			6022	334

## 4) 아이템 데이터



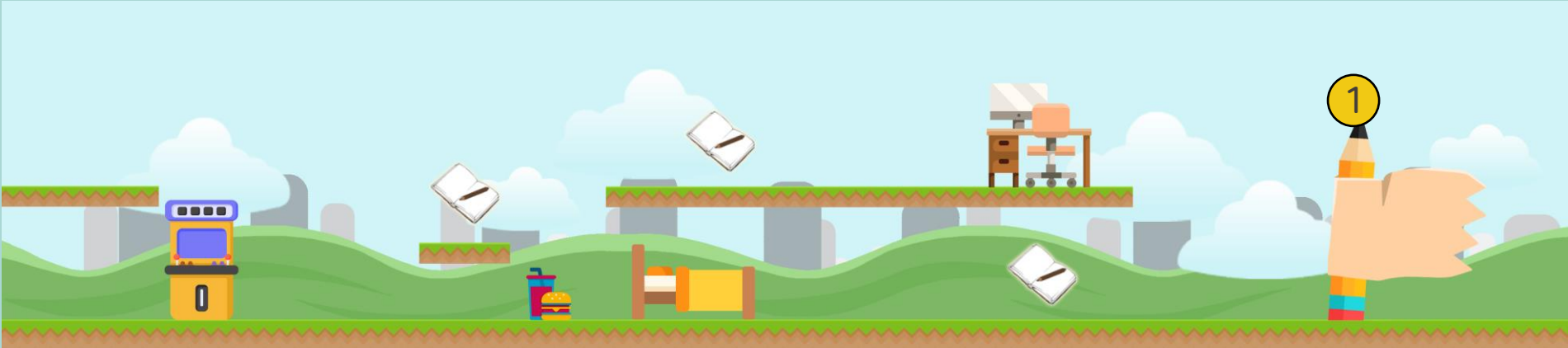
번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
6	아이템	Item	6870	334
7			8622	229

## 4) 아이템 데이터



번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
8	아이템	Item	10640	337
9			11170	229
10			11837	505

## 5) 구조물 데이터



번호	이름	파일명	위치 (X)	위치 (Y)
1	구조물	Finish	12499	231