



# 채팅 시스템

작성자

예수만

날짜	히스토리
2016-01-26	1 장 작성 (초안 작성)
2016-01-27	2 장 작성 (1 차 수정)
2013-01-29	3 장 작성 (2 차 수정)

## 목차


<b>1. 시스템 개요 및 구조</b>	<b>1</b>
1.1 개요 및 기획 의도	2
1.2 메시지 타입 별 상세 설명	2
1.3 메시지 박스 설명	2
1.4 채팅창 설명	2
1.5 필터 탭 별 상세 설명	2
1.6 시스템 기본 작동법	2
<b>2. 특수 기능</b>	<b>4</b>
2.1 도배 방지	2
2.2 비속어 필터링	2
2.3 감정표현 연계	2
2.4 채팅 설정 UI	2
<b>3. 테이블 참조</b>	<b>4</b>
3.1 스트링테이블 참조	2

## 1. 시스템 개요 및 구조

### 1.1 개요 및 기획 의도

항목	상세 내용
개요	- 본 기획서에서는 채팅에 관한 UI 및 시스템을 구체적으로 설명함
기획 의도	- 유명 모바일 메신저를 벤치마킹하여, 사용자가 채팅UI에 친근감을 느끼도록 함 - 전투를 방해하지 않으면서, 대화 메시지가 눈에 띄도록 시인성을 확보

### 1.2 메시지 타입 별 상세 설명

메시지 타입	메시지 박스 색상	명령어	상세 설명
일반	발신인 안녕하세요?	/s, /ㄴ, /일	<div>참고</div> <div>  <p>자신의 캐릭터를 중심으로 반경 50M안에 있는 플레이어만이 일반 메시지로 대화 가능함 (이해를 위한 것으로 캐릭터 말풍선이 출력되는 것은 아님)</p> </div>
귓속말	발신인 안녕하세요?	/w, /ㅈ, /귓	- 특정한 한 명과 1:1대화 (거리와 상관없이 서버 내에서 가능)
귓속말 답장	수신인 안녕하세요?	/r, /ㄱ, /답	- 마지막으로 수신한 귓속말에 대한 답장 (거리와 상관없이 서버 내에서 가능) (수신인 자동 작성)
파티	발신인 안녕하세요?	/p, /ㄷ, /파	- 캐릭터가 속한 파티의 구성원들과 대화 (거리와 상관없이 서버 내에서 가능)
길드	발신인 안녕하세요?	/g, /ㅎ, /길	- 캐릭터가 속한 길드의 구성원들과의 대화 (거리와 상관없이 서버 내에서 가능)
서버(GM)	GM 이름 안녕하세요?	-	- 서버(GM)로부터 수신하는 메시지 (발신 불가), (서버 내 모든 플레이어 대상)

### 1.3 메시지 박스 설명

목록	상세 설명
사양	<div>발신인(수신 대상) 한 행 당 작성 가능한 최대 문자 길이입니다(참고) 일이삼사오육칠팔구십일이삼사오육칠팔구십일이 일이삼사오육칠팔구십일이삼사오육칠팔구십일이 HH:MM</div> <div>발신인(수신인) 최대 12글자</div> <div>내용 한 행 당 최대 22글자(한글 기준) X 3줄 = 최대 66글자</div> <div>수신, 발신 시간 HH:MM 형식으로 출력</div>
공통	<div>사항1 발신자 및 수신자는 검은색 윤곽선을 가진 하얀색 글자를 사용</div> <div>사항2 채팅 내용은 검은색 글자를 사용</div>

	사항3	메시지 타입에 상관없이 메시지 내용은 '좌측 정렬'임
크기 맞춤		<div> <div>발신인(수신 대상) 안녕하세요? 정말로 만나서 반갑습니다!!! 잘 부탁드립니다~ 열심히 활동하겠습니다~</div> <div>HH:MM</div> </div>
	행 맞춤	메시지 박스의 행은 내용이 가장 긴 행의 길이에 맞춤
	열 맞춤	메시지 박스의 높이는 열의 갯수에 맞춤
수, 발신 별 특징		<div> <div>전체 일반 파티 길드 시스템</div> <div> <div> <div>밀수업자 안녕하세요? 님께서 판매 중인 어둠의 전설 검 삽니다 선제 부탁드립니다</div> <div>10:22</div> </div> <div> <div>10:22</div> <div>밀수업자 죄송합니다. 이미 팔렸습니다</div> </div> <div> <div>10:50</div> <div>파티장님 사냥 언제 가나요??</div> </div> <div> <div>본부장님 모두 사냥 준비 되셨나요?</div> <div>10:55</div> </div> <div> <div>일반인 안녕하세요?</div> <div>11:01</div> </div> <div> <div>11:01</div> <div>안녕하세요? 정말로 반갑습니다</div> </div> </div> </div>
		<div>수신 메시지(좌측)</div> <div>발신 메시지(우측)</div>
		<div> <div>- 발신인 (메시지를 보내온 사람 출력)</div> <div>- 메시지 내용</div> </div> <div> <div>- 별도의 '수신 대상'을 출력하지 않음 (긋속말 제외 -&gt; 보라색 메시지 박스 참고)</div> <div>- 메시지 내용</div> </div>
투명화		<div>발신인 이것은 비활성화된 채팅창의 수신 메시지입니다</div> <div>발신인 이것은 활성화된 채팅창의 수신 메시지입니다</div>
		<div> <div>- 투명 채팅창의 메시지 박스는 투명</div> <div>- 게임 화면으로의 집중을 최소화</div> </div> <div> <div>- 활성화된 채팅창의 메시지 박스는 선명</div> <div>- 본격적인 채팅을 위해 시인성 확보</div> </div>

#### 1.4 채팅창 설명

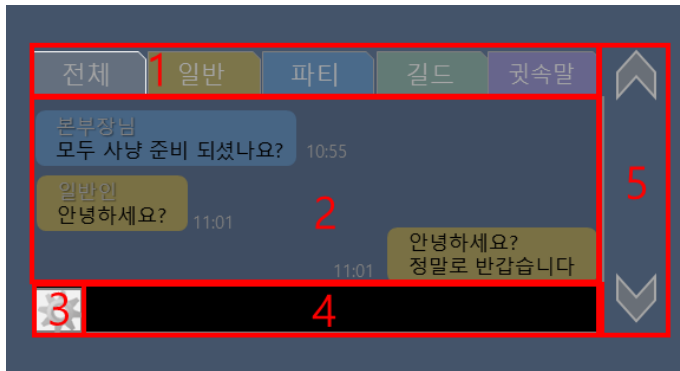
채팅창 타입	
1. 비활성화된 채팅창	
<div>  </div>	
<div> <div>- 게임 화면에 집중하기 위해, 채팅창 비활성화</div> <div>- 채팅창을 활성화 시키기 위한 필터 탭만 출력</div> </div>	
2. 투명 채팅창	3. 활성화된 채팅창



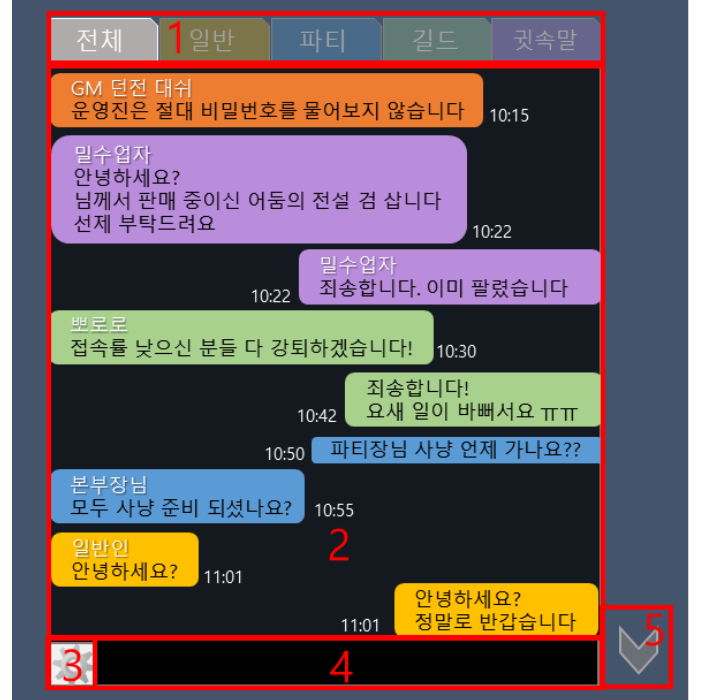
- 투명화된 채팅창으로써, 게임 화면을 방해하지 않고 메시지를 출력함



- 완전히 활성화된 채팅창으로 본격적인 채팅이 가능함



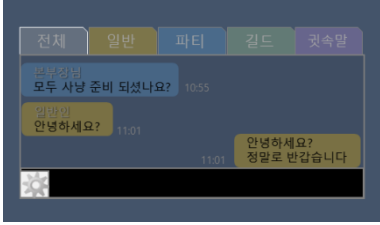
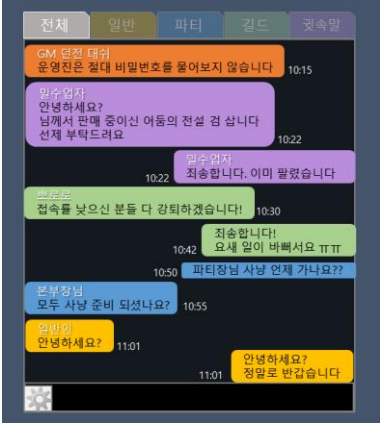


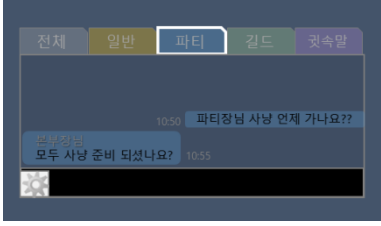
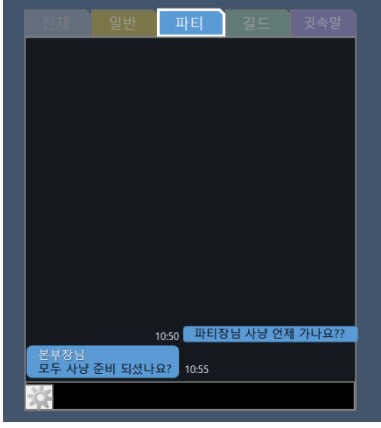
투명 채팅창

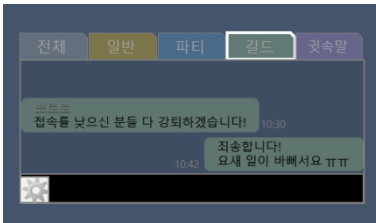

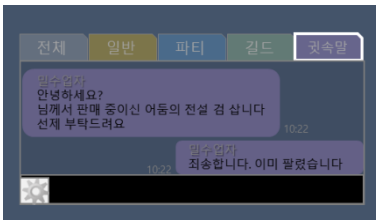
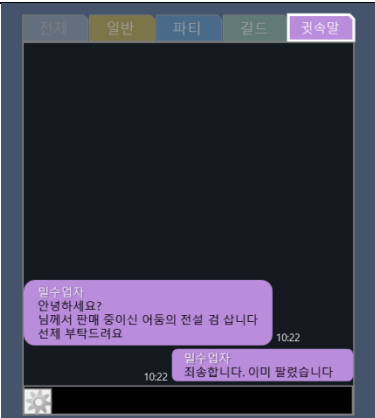


활성화된 채팅창

번호	이름	상세 설명
1	필터 탭	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 5가지의 탭 중 하나를 선택(터치)할 수 있는 버튼</li> <li>- 탭의 이름에 알맞은 대화 내용을 '전체' 탭으로부터 필터링하여 출력함</li> <li>- 탭 이름은 [StringTable]의 [Index] 17000~4번을 참조하여 출력</li> </ul>
2	메시지 영역	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수신하거나 발신한 메시지들이 출력</li> <li>- 최신 메시지는 최하단에서부터 출력됨</li> <li>- 해당 영역을 터치한 채 슬라이드하면 과거의 메시지를 확인할 수 있음 (각 탭당 최대 150개의 메시지를 확인 가능)</li> </ul>
3	채팅 설정	- 클릭하면 채팅 설정UI 출력
4	메시지 입력란	- 해당 영역을 터치하면 가상 키보드가 활성화되어 메시지 입력이 가능해짐 (비활성화된 채팅창에서는 무반응)
5	채팅창 (비)활성화 버튼	- '투명 채팅창' 또는 '활성화된 채팅창'에서만 출력되는 버튼
		- 터치하여 채팅창을 비활성화, 투명화, 활성화 시킴
		비활성화된 채팅창
		투명 채팅창
		활성화된 채팅창

## 1.5 필터 탭 별 상세 설명

항목	상세 설명	
전체 탭		 <p>일반, 파티, 길드, 귓속말, 서버(GM)메시지 모두를 출력</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임에서 발생하는 모든 타입의 메시지를 수, 발신하여 출력 (명령어를 사용하여 모든 타입의 메시지를 발신 가능함)</li> <li>- 디폴트 메시지 타입 = 따로 없음 (단 발신에 있어서만 '일반 메시지'로 함)</li> </ul>	
	중요	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다른 탭이 활성화 되어도, 각 탭의 필터링 기능이 작동할 수 있도록, 메시지 저장은 진행됨</li> <li>- 해당 탭 재활성화 시, 저장되어 쌓인 모든 메시지가 일제히 출력됨 (메시지 종류에 상관없이 발, 수신 순서에 따라 출력됨)</li> </ul>
일반 탭		 <p>전체 탭에서 '일반 메시지'만 필터링</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체 탭에서 일반 메시지만 실시간으로 필터링하여 출력</li> <li>- 디폴트 메시지 타입 = '일반 메시지'</li> </ul>	
파티 탭		 <p>전체 탭에서 '파티 메시지'만 필터링</p>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체 탭에서 파티 메시지만 실시간으로 필터링하여 출력</li> <li>- 디폴트 메시지 타입 = '파티 메시지'</li> </ul>	

<p>길드 탭</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">전체 탭에서 '길드 메시지'만 필터링</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체 탭에서 길드 메시지만 실시간으로 필터링하여 출력</li> <li>- 디폴트 메시지 타입 = '길드 메시지'</li> </ul>
<p>귓속말 탭</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">전체 탭에서 '귓속말 메시지'만 필터링</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 전체 탭에서 귓속말 메시지만 실시간으로 필터링하여 출력</li> <li>- 디폴트 메시지 타입 = '귓속말 메시지'</li> <li>(귓속말 메시지 이력이 없을 경우에는 '/w'이 디폴트 명령어)</li> <li>(귓속말 메시지 이력이 있을 경우에는 '/r 최근대상'이 디폴트 명령어)</li> </ul>
<p>탭 공통</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 탭은 최대 150개의 메시지를 보유 가능하며, 메시지 영역을 스크롤하여 확인 가능함</li> </ul>

항목	메시지 타입	발, 수신	전체 탭	일반 탭	파티 탭	길드 탭	귓속말 탭
포함 메시지	일반 메시지	발신	○	○	X	X	X
		수신	○	○	X	X	X
	귓속말 메시지	발신	○	X	X	X	○
		수신	○	X	X	X	○
	파티 메시지	발신	○	X	○	X	X
		수신	○	X	○	X	X
	길드 메시지	발신	○	X	X	○	X
		수신	○	X	X	○	X
	서버(GM) 메시지	발신	X	X	X	X	X
		수신	○	X	X	X	X
참고	- 붉은 셀은 해당 탭의 디폴트 메시지 타입임 (전체 탭은 디폴트 메시지 타입이 없으나, 메시지 발신에 있어서만 일반 메시지를 디폴트로 함)						
	- 메시지 입력 시, 각 탭의 디폴트 메시지 타입에 알맞은 명령어가 자동으로 입력된 가상 키보드가 활성화됨 - 오직 '전체 탭'에서만 명령어를 사용하여 발신 메시지의 타입을 변경할 수 있음 (‘자동 발신 메시지 타입 지정’ 기능 역시 전체 탭에서만 사용 가능함)						



## 1.6 시스템 기본 작동법

### 채팅창 활성화 방법

#### 비활성화된 채팅창 -> 투명 채팅창



원하는 필터 탭을 터치



선택된 탭의 메시지를 투명하게 출력하는  
'투명 채팅창'이 출력되어 화면에 고정됨

#### 투명 채팅창 -> 활성화된 채팅창



채팅창 활성화 버튼 터치



사용 하던 필터 탭의 메시지를 선명하게 출력하는  
'활성화된 채팅창'이 출력되어 화면에 고정됨

### 채팅창 비활성화

#### 투명 채팅창 -> 비활성화된 채팅창



채팅창 비활성화 버튼 터치



채팅창 비활성화

#### 활성화된 채팅창 -> 투명 채팅창





채팅창 비활성화 버튼 터치



채팅창 투명화  
(선택된 필터 탭은 유지)

### 슬라이딩 연출

- 채팅창 상태에 변화를 줄 경우 슬라이딩 연출이 일어남
- 슬라이딩에 걸리는 시간은 [CommonTable]의 [Sliding\_Time]을 참조 할 것



- 서랍장을 꺼내거나 집어넣을 때와 같은 느낌
- 핸드폰 가상 키보드가 활성화되거나 비활성화 될 때와 동일한 연출

### 필터 탭 변경

#### '투명 채팅창'에서의 '필터 탭' 변경



전체 탭이 선택된 상태에서 파티 탭 터치



전체 탭에서 파티 메시지만 필터링하여 지속 출력

#### '활성화된 채팅창'에서의 '필터 탭' 변경



전체 탭이 선택된 상태에서 파티 탭 터치



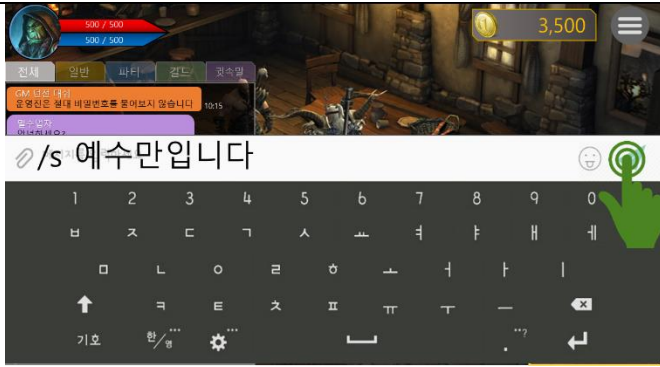
전체 탭에서 파티 메시지만 필터링하여 지속 출력

### 탭 연출

<div> <div>전체</div> <div>일반</div> <div>파티</div> <div>길드</div> <div>귓속말</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 비활성화된 채팅창의 필터 탭</li> <li>- 모두 투명 처리</li> </ul>
<div> <div>전체</div> <div>일반</div> <div>파티</div> <div>길드</div> <div>귓속말</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 투명 채팅창의 필터 탭</li> <li>- 선택된 필터 탭의 테두리가 밝게 빛남</li> </ul>
<div> <div>전체</div> <div>일반</div> <div>파티</div> <div>길드</div> <div>귓속말</div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 활성화된 채팅창의 필터 탭</li> <li>- 선택된 필터 탭의 테두리가 밝게 빛나고 바탕은 선명해짐</li> </ul>

각종 메시지 입력 방법	
각 탭에서의 '디폴트 메시지 타입' 입력 방법	
스텝1	스텝2
 <p>메시지 입력란 터치 (투명 채팅창 또는 '활성화된 채팅창'일 시) (비활성화된 채팅창에서는 무반응)</p>	 <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 선택된 탭으로 채팅창 활성화 (스텝1에서 투명 채팅창이었을 시)</li> <li>2. 가상 키보드 활성화 (해당 탭의 '디폴트 메시지 타입' 명령어 자동 입력)</li> <li>3. 메시지 작성 (입력 중 붉은 영역을 터치하면 가상 키보드 비활성화)</li> </ol>
스텝3	스텝4
 <p>메시지 완성후 입력 버튼 터치</p>	 <p>활성화된 탭의 최하단에 입력한 메시지 출력 (메시지 스크롤이 상단에 있을 경우 최하단으로 스크롤 이동)</p>
'전체 탭'에서 명령어를 사용하여 '발신 메시지 타입 변경'	
디폴트 입력	명령어 입력



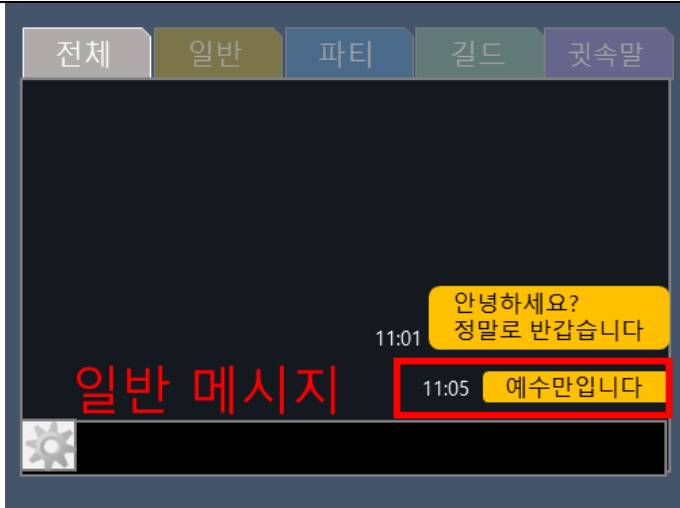


예수만입니다

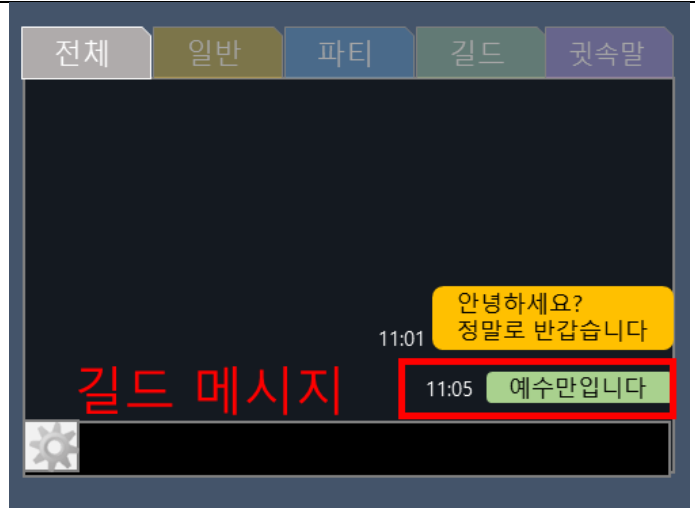
(해당 탭의 디폴트 메시지 타입 명령어 자동 입력)



/g 예수만입니다



'전체' 탭에서의 '디폴트 메시지 타입'인 '일반 메시지' 발신



'전체' 탭에서 '길드 메시지' 발신

중요

오직 '전체' 탭에서만 명령어를 사용한 발신 메시지의 타입을 변경할 수 있음

'전체' 탭 및 귓속말 탭에서의 '귓속말 메시지' 입력 방법

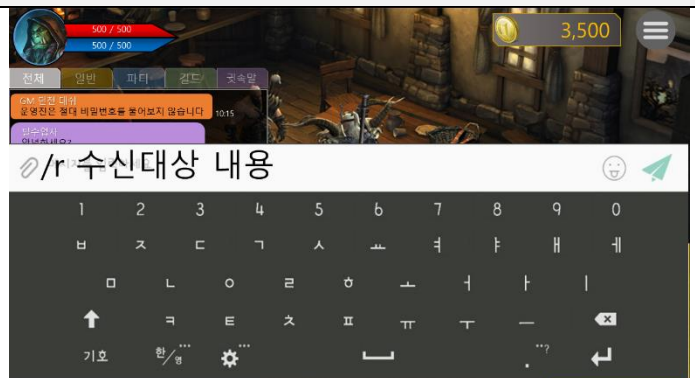
일반



/w 수신대상 내용

(수신대상을 직접 입력)

답장하기



/r 수신대상 내용

(/r을 입력하면, 가장 최근의 귓속말 대상이 자동 입력됨)

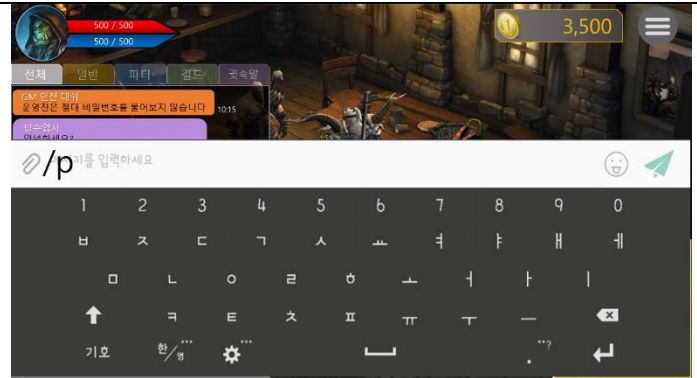
'전체' 탭에서의 자동 발신 메시지 타입 지정

스텝1

스텝2



발신하고 싶은 타입의 메시지를 '메시지 영역'에서 더블 터치  
(투명 채팅창 또는 '활성화된 채팅창'일 시)  
(수, 발신 메시지의 상관없이 터치 가능)  
(서버(GM) 메시지는 무반응 처리)



스텝1에서 선택한 메시지 타입에 해당하는 명령어가  
자동으로 입력된 가상 키보드가 활성화됨

더블 터치 가능 메시지	일반 메시지	발신	O	- '/s' 명령어 자동 입력된 가상 키보드 활성화
		수신	O	
	귓속말 메시지	발신	O	- '/w 수신대상' 명령어 자동 입력된 가상 키보드 활성화
		수신	O	- '/r 수신대상' 명령어 자동 입력된 가상 키보드 활성화
	파티 메시지	발신	O	- '/p' 명령어 자동 입력된 가상 키보드 활성화
		수신	O	
	길드 메시지	발신	O	- '/g' 명령어 자동 입력된 가상 키보드 활성화
		수신	O	
	서버(GM) 메시지	발신	X	- 무반응
		수신	X	

### 메시지 스크롤




메시지 영역을 터치한 채 슬라이드

(각 탭, 최대 150개의 과거 메시지 확인 가능)

(스크롤이 올라간 상태에서 메시지를 수, 발신하는 경우, 최신 메시지를 확인하기 위해 최하단으로 스크롤이 자동 이동함)

## 2. 특수 기능

### 2.1 도배 방지

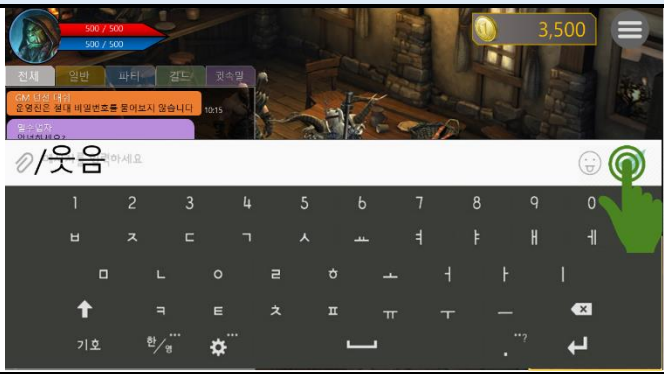
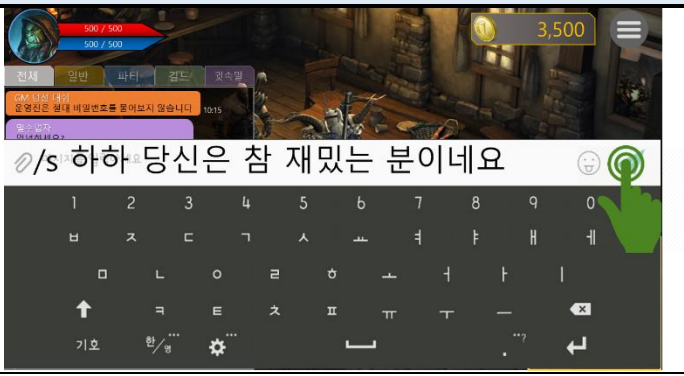
예시 그림	상세 설명
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 한 탭에서 똑같은 타입의 메시지를 x초간 y회 반복하여 입력하였을 경우, 모든 탭에서의 메시지 입력을 z초간 차단함 (각 x, y, z는 [CommonTable]의 [Chat_PTime], [Chat_MaxRePeat], [Chat_RTime]을 참조함)</li> <li>- 낫속말은 도배 방지 예외</li> <li>- 메시지 입력 차단은 '메시지 입력란'의 무반응을 말함</li> <li>- 반복 입력한 횟수는 전체 탭과 각 탭이 공유함</li> </ul>

### 2.2 비속어 필터링

메시지 중 비속어 포함	비속어 필터링
	
'/s 이 씨발놈이 지랄이야' 입력	'이 ***이 **이야' 출력

- 입력된 문장을 [TextFilterTable]에서 [Type]이 [Chat]인 것들과 비교, 일치하면 필터링
- 비속어 글자수에 비례하여 \*으로 바꿔 출력
- 메시지 타입에 무관하게 모든 채팅 입력에서 필터링을 실시

### 2.3 감정 표현 연계

'감정 표현 명령어' 직접 입력	메시지내 '감정 표현 보조 명령어' 포함
	

- 전체 탭에서 '감정 표현 명령어'를 메시지로 입력하면, 해당 감정 표현이 발동됨
- 전체 탭에서 '감정 표현 보조 명령어'를 포함하는 메시지를 작성하면, 해당 감정 표현이 발동됨  
(보조 명령어가 여러 개 포함되어 있을 경우, 가장 앞에 있는 것으로 발동)  
(다른 감정 표현이 발동 중 일 경우, 취소하고 새 것으로 발동)



(감정 표현은 해당 애니메이션과 사운드로 이루어 졌음, 자세한 것은 감정 표현 기획서 참고)

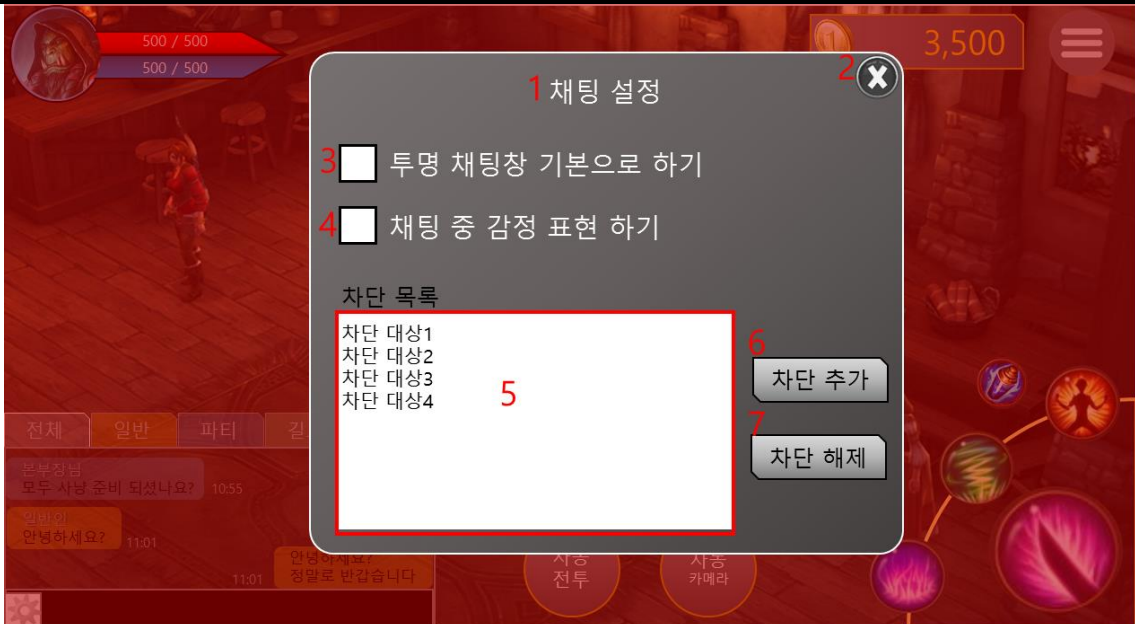
- '감정 표현 명령어'와 '감정 표현 보조 명령어'는 [EmotionTable]의 [Command]와[Command\_Sub1~10]을 각각 참조


# 감정 표현 테이블 예

감정 표현 이름	감정 표현 성별	명령어1	명령어2	명령어3	보조 명령어1	보조 명령어2	보조 명령어3
웃음	남	/웃음	/즐거움	N/A	ㅋ	키키	하하
웃음	여	/웃음	/즐거움	N/A	ㅋ	키키	하하
슬픔	남	/슬픔	/우울	N/A	ㅠ	영영	흘쩍
슬픔	여	/슬픔	/우울	N/A	ㅠ	영영	흘쩍

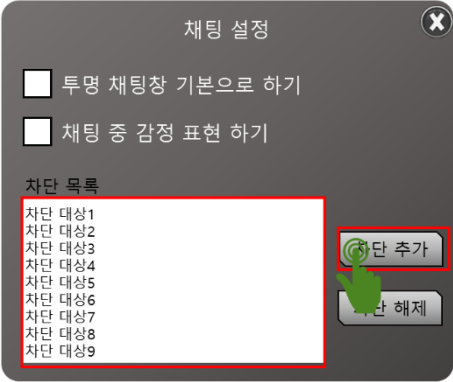
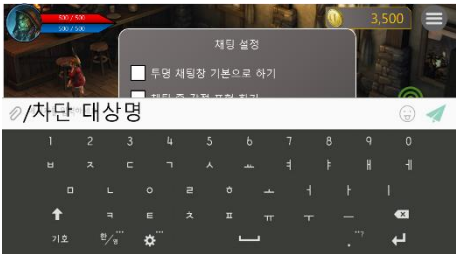
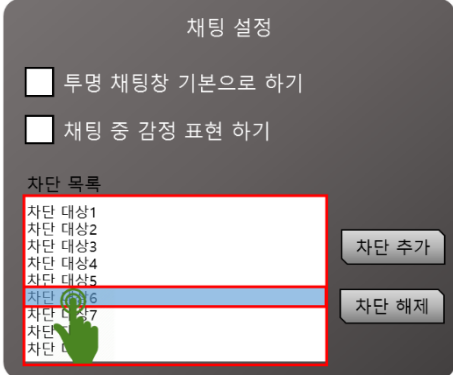
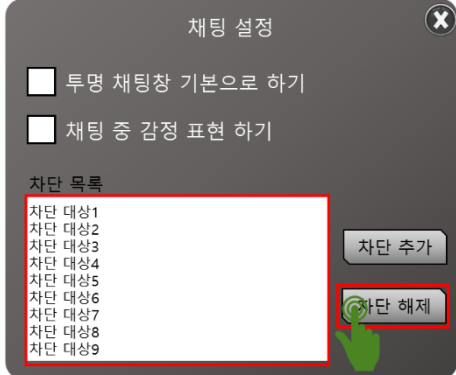
## 2.4 채팅 설정UI

### 채팅 설정UI



번호	컴포넌트	상세 설명
1	PoP UP	 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 채팅창의 '채팅 설정' 아이콘을 클릭하면 팝업 형식으로 출력됨 (전투 중에는 사용 불가 = 무반응)</li> <li>- 붉은 영역을 클릭하거나, 2번 버튼을 터치하면 출력 해제됨 (실제로 붉어지는 것은 아님)</li> <li>- 해당 UI는 이동 불가함</li> </ul>
2	Button	- '채팅 설정UI'를 출력 해제
3	Check Box	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 채팅창을 비활성화 시킬 수 있는 지에 대한 여부</li> <li>- 체크(체크 박스 터치)할 경우 '채팅창의 비활성화'가 금지되어, 최소 투명 채팅창 상태를 유지함</li> <li>- [유저DB]의 [UI_Chat_SizeChange]를 참조 (체크가 True)</li> <li>- 디폴트 = False</li> </ul>
4	Check Box	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2.3장의 채팅과 감정 표현의 연계를 허락할 지에 대한 여부</li> <li>- 체크(체크 박스 터치)할 경우 '채팅과 감정 표현을 연계'함</li> <li>- [유저DB]의 [UI_Chat_EmotionSys]를 참조 (체크가 True)</li> <li>- 디폴트 = True</li> </ul>
5	Edit Box	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 채팅 차단 대상의 목록을 출력 (해당 영역을 스크롤하여 최대 100명의 대상을 확인할 수 있음) (스크롤 방법은 1.6장의 메시지 스크롤과 동일함)</li> </ul>

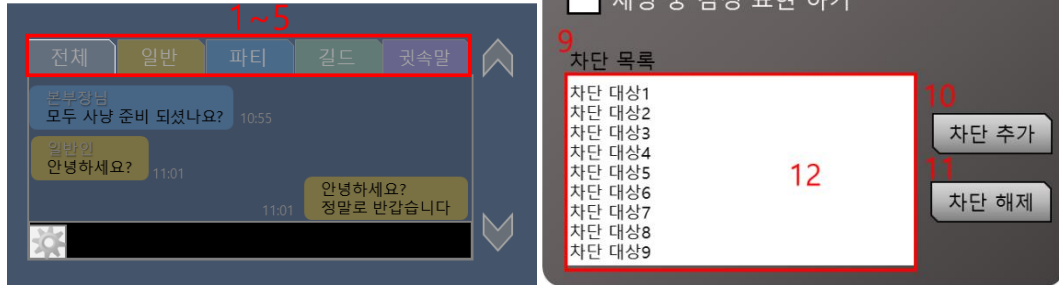


		- [유저DB]의 [UI_Chat_Restrict 0~99]를 참조	
6	Button	 <p>채팅 설정</p> <p><input type="checkbox"/> 투명 채팅창 기본으로 하기</p> <p><input type="checkbox"/> 채팅 중 감정 표현 하기</p> <p>차단 목록</p> <p>차단 대상1 차단 대상2 차단 대상3 차단 대상4 차단 대상5 차단 대상6 차단 대상7 차단 대상8 차단 대상9</p> <p>차단 추가</p> <p>차단 해제</p> <p>'차단 추가' 버튼 터치</p>	 <p>1. '/차단' 명령어가 입력된 가상 키보드 활성화</p> <p>2. 대상명 입력</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 클릭하여 채팅 차단 대상을 추가할 수 있음 (최대 100명)</li> <li>- 차단 추가를 위해 입력한 대상을 서버의 유저 데이터 베이스에서 검색, 해당 대상이 존재할 경우 [유저DB]의 [UI_Chat_Restrict 0~99]에 차단 대상 명을 저장하여 서로 간의 채팅 (모든 메시지의 수, 발신)을 차단 (차단은 채팅창에서 차단 대상의 메시지를 필터링하여 출력하지 않는 방식) (입력한 '차단 추가 대상'이 서버 데이터 베이스에 없거나, GM을 차단한 경우 무반응 처리) (차단 후 유저가 차단 목록에서 대상이 잘 추가 되었나 직접 확인해야 함)</li> <li>- '전체 탭'에서도 '/차단' 명령어를 직접 입력하여 차단 대상을 추가할 수 있음</li> </ul>	
7	Button	 <p>채팅 설정</p> <p><input type="checkbox"/> 투명 채팅창 기본으로 하기</p> <p><input type="checkbox"/> 채팅 중 감정 표현 하기</p> <p>차단 목록</p> <p>차단 대상1 차단 대상2 차단 대상3 차단 대상4 차단 대상5 차단 대상6 차단 대상7 차단 대상8 차단 대상9</p> <p>차단 추가</p> <p>차단 해제</p> <p>채팅 차단을 해제할 대상 한 명을 터치</p>	 <p>채팅 설정</p> <p><input type="checkbox"/> 투명 채팅창 기본으로 하기</p> <p><input type="checkbox"/> 채팅 중 감정 표현 하기</p> <p>차단 목록</p> <p>차단 대상1 차단 대상2 차단 대상3 차단 대상4 차단 대상5 차단 대상6 차단 대상7 차단 대상8 차단 대상9</p> <p>차단 추가</p> <p>차단 해제</p> <p>차단 해제 버튼 터치</p>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- [유저DB]의 [UI_Chat_Restrict 0~99]에서 해당 대상을 찾아 삭제하고, 해당 대상과의 모든 채팅이 가능하도록 회복 (차단되어 있던 대상이 캐릭터를 삭제한 경우, 유저DB에서의 차단 대상 명만 삭제함)</li> </ul>	

### 3. 테이블 참조

#### 3.1 스트링 테이블 참조

##### 채팅 설정UI



번호	참조 자료	참조 인덱스	참조 변수	출력 내용
1	스트링테이블	170101	N/A	전체
2	스트링테이블	170102	N/A	일반
3	스트링테이블	170103	N/A	파티
4	스트링테이블	170104	N/A	길드
5	스트링테이블	170105	N/A	귓속말
6	스트링테이블	170106	N/A	채팅 설정
7	스트링테이블	170107	N/A	투명 채팅창 기본으로 하기
8	스트링테이블	170108	N/A	채팅 중 감정 표현 하기
9	스트링테이블	170109	N/A	차단 목록
10	스트링테이블	170110	N/A	차단 추가
11	스트링테이블	170111	N/A	차단 해제
12	유저DB	N/A	UI_Chat_Restrict[0~99]	차단 대상자 명