퍼즐액션 용사님-블랙잭

내용

[수정 내역 2](#_Toc522494653)

[블랙잭 시스템 3](#_Toc522494654)

[베팅 시스템 3](#_Toc522494655)

[게임의 룰 3](#_Toc522494656)

[게임의 개요 3](#_Toc522494657)

[게임의 룰 3](#_Toc522494658)

[게임의 승리 판단 4](#_Toc522494659)

[비고 4](#_Toc522494660)

[게임의 진행 5](#_Toc522494661)

[UI 5](#_Toc522494662)

[게임 화면 6](#_Toc522494663)

[게임 메인화면 6](#_Toc522494664)

[게임 선택 화면 8](#_Toc522494665)

[베팅 진행창 9](#_Toc522494666)

[연속진행 질문창 10](#_Toc522494667)

[게임 중도 포기 11](#_Toc522494668)

[블랙잭 모션 12](#_Toc522494669)

[카드를 뽑을 때 모션 12](#_Toc522494670)

[카드 슬라이드 모션 12](#_Toc522494671)

[‘멈추기’ 버튼 눌렀을 때 모션 12](#_Toc522494672)

[해야 할 일 12](#_Toc522494673)

# 수정 내역

* [게임 메인 화면](#_게임_메인화면)에서 도움말, 설정 없애고 나가기 버튼으로 대체
* [게임 선택 화면](#_게임_선택_화면)에서 도움말, 설정 버튼 없앰
* [베팅 진행창](#_베팅_진행창), [연속질문 진행창](#_연속진행_질문창) UI 배치도 ‘예시’ 변경
* 게임 승리, 패배, 무승부 배너 없애고 [연속진행 질문창](#_연속진행_질문창)으로 통합.
* [게임 중도포기](#_게임_중도_포기) UI 배치도 추가
* [베팅 진행창](#_베팅_진행창), [연속진행 질문창](#_연속진행_질문창)의 px크기 결정.

# 알림 내역

* 여타 세부적인 UI의 크기는 디자인을 보고 결정해야 할 것 같은데 아직 디자인 리소스가 없어서요 ㅠㅠ 죄송합니다.

# 블랙잭 시스템

## 베팅 시스템

* 용사의 생명력을 걸고 내기를 진행합니다.
* 처음에 생명력을 베팅 하게 되고 승리하면 베팅 금액의2배를 받고 패배하면 베팅한 돈을 모두 빼앗깁니다.

## 게임의 룰

### 게임의 개요

* 게임 룰의 기본 바탕은 카드게임 ‘블랙잭’을 따릅니다. ( <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1189378&cid=40942&categoryId=31944>)
* 게임은 딜러(=블랙잭 진행 NPC)와 유저 1:1로 진행됩니다.
* 트럼프 카드 52장(=조커카드 제외)으로 진행됩니다.
* 에이스 카드는 1또는 11로 계산이 가능하고 J, Q, K 카드는 모두 10으로 계산합니다.

### 게임의 룰

1. 게임을 시작하면 딜러와 유저가 카드를 2장씩 받습니다. (카드 2장을 ‘[손패 배치 예시](#_손패_배치_예시)’처럽 겹쳐서 한꺼번에 [뽑기 모션 진행](#_카드를_뽑을_때))
2. 딜러의 숫자의 합이 17이상이 되지 않으면 17이상이 될 때까지 카드를 뽑습니다.
3. 딜러는 자신이 받은 첫번째 카드 1장만을 공개하고 유저는 자신의 카드를 모두 공개합니다.
4. [‘게임의 승리 판단’](#_게임의_승리_판단_1)을 시작합니다.
5. 유저는 카드를 뽑을지 결정합니다([뽑기](#_카드를_뽑을_때), [멈추기](#_Stop_버튼_눌렀을) 모션 진행).
6. 4번으로 돌아갑니다.

### 게임의 승리 판단

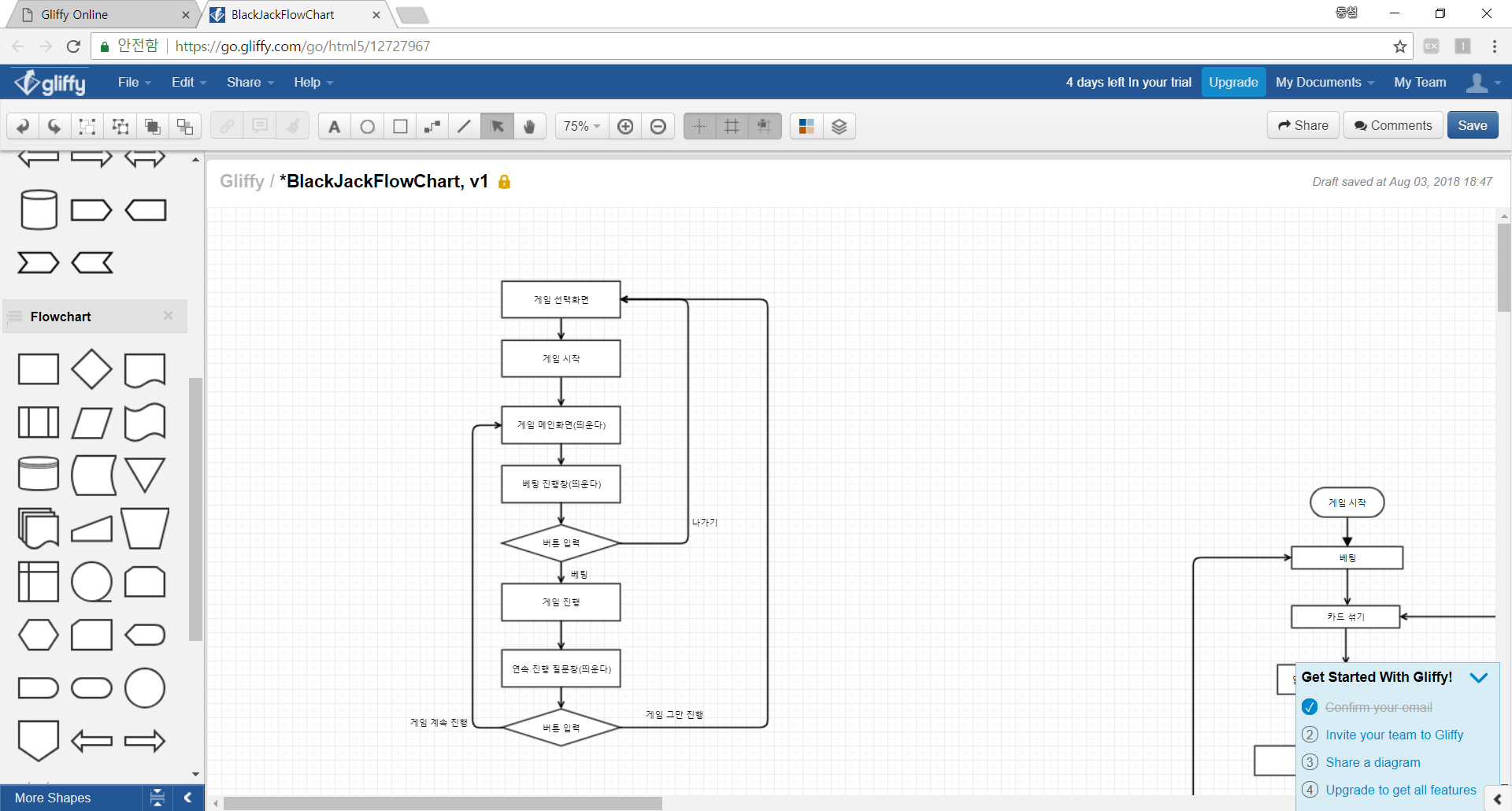
1. 유저의 카드의 합이 21이고 딜러의 카드의 합이 21이 아니면 유저는 승리합니다.
2. 게임을 종료합니다.
3. 유저와 딜러의 카드합이 21로 동일하면 패배합니다. 게임을 종료합니다.
4. [유저가 카드 뽑기를 멈추고](#_게임_메인화면) 딜러의 카드합이 21이상이면 승리하고 게임을 종료합니다.
5. [유저가 카드 뽑기를 멈추고](#_게임_메인화면) 유저의 카드합이 딜러보다 높으면 승리, 낮으면 패배합니다. 게임을 종료합니다.
6. 카드의 합이 21을 넘으면 딜러에 상관없이 무조건 패배합니다. 게임을 종료합니다.
7. 1~5에 해당사항이 없으면 계속 게임을 진행합니다.

### 비고

* 게임의 원활한 진행을 위해 스플릿, 더블다운 같이 카드를 나누거나 배당을 높이거나 하는 복잡한 규칙은 배제했습니다.
* ‘게임의 진행’부분에 의문점이나 문제점이 있다면 언제든 말해주세요.

# 게임의 진행

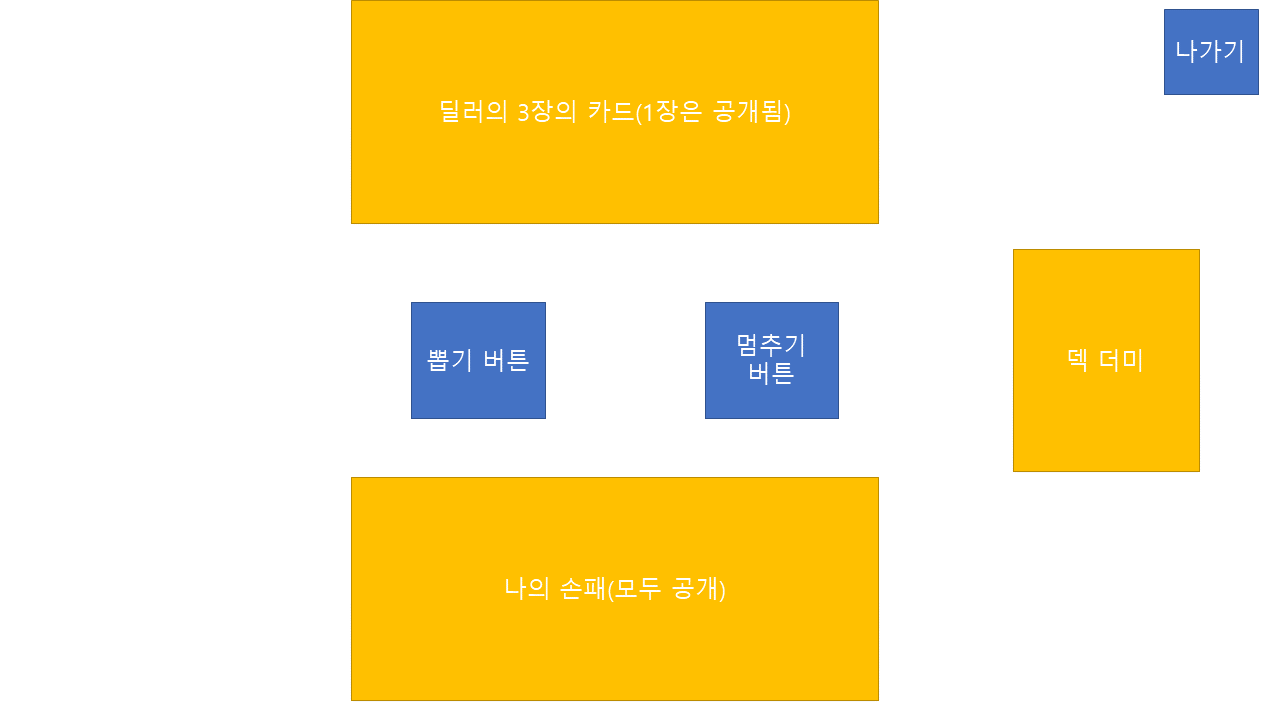
1. [게임 선택 화면](#_게임_선택_화면)에서 게임을 시작한다.
2. [게임 메인화면](#_게임_메인화면)으로 넘어간다.
3. 곧바로 [베팅 진행창](#_베팅_진행창)을 띄운다.
4. 버튼 입력을 통해 [게임의 룰](#_게임의_룰)에 따라 게임을 진행한다. – 게임의 진행은 [뽑기](#_카드를_뽑을_때) or [멈추기](#_Stop_버튼_눌렀을) 버튼만을 통해서 진행된다. ([게임 메인화면 버튼 UI 배치](#_게임_메인화면))
5. 게임의 승리 판단에 따라 게임이 종료된다. 이후 게임의 결과를 [연속진행 질문창에](#_연속진행_질문창) 같이 띄워준다.
6. 계속 진행하겠다고 하면 3번으로 돌아간다.
7. 계속 진행하지 않으면 [게임 선택화면](#_게임_선택_화면)으로 돌아간다.



# UI

## 게임 화면

### 게임 메인화면



* **화면크기는 1280\*720(px)입니다.**
* 나가기 버튼을 누르면 [게임 중도 포기 창](#_게임_중도_포기)을 띄웁니다.
* 손패의 위치는 화면에 중앙정렬입니다.
* 뽑기버튼과 멈추기 버튼의 크기는 130\*130(px)입니다.
* 뽑기 버튼의 위치는 X:400 Y:295 (px) 입니다.
* 멈추기 버튼의 위치는 준X:740 Y:295 (px)입니다.
* 아이콘에 마우스가 올라가면 아이콘 크기가 20%정도 커집니다.

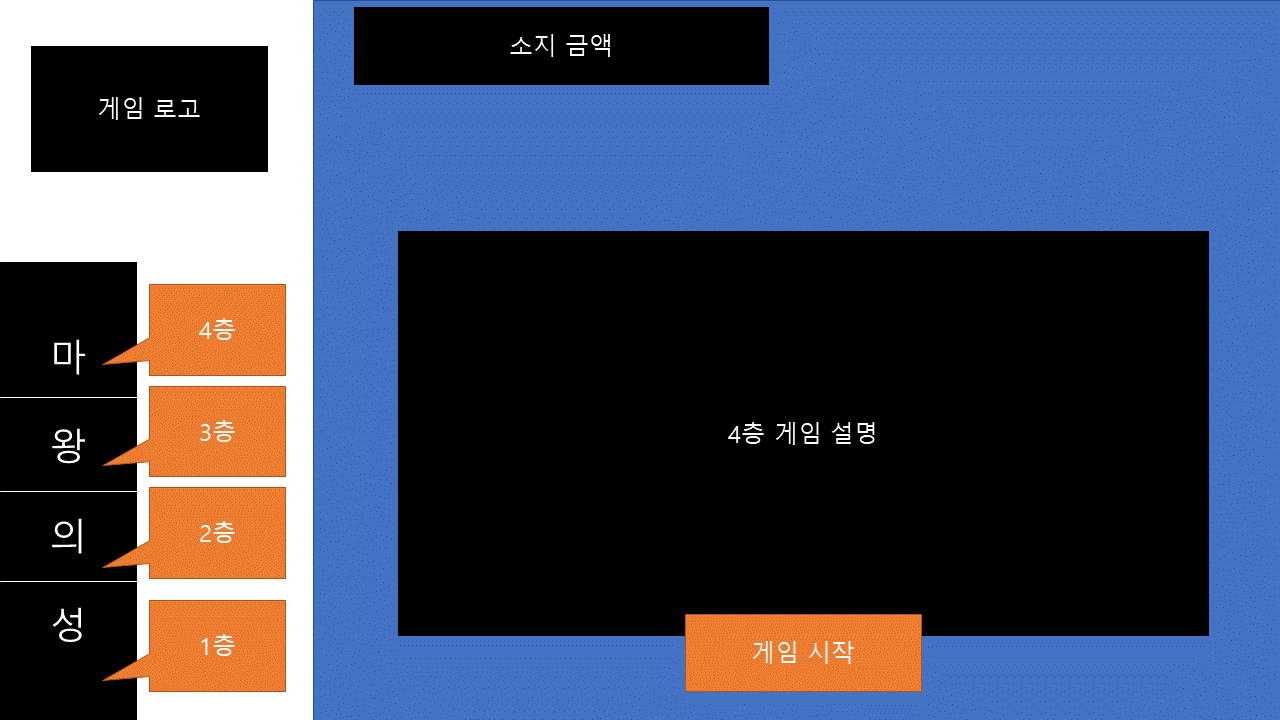
#### 손패 배치 예시



**딜러 손패(좌측), 유저 손패(우측)**

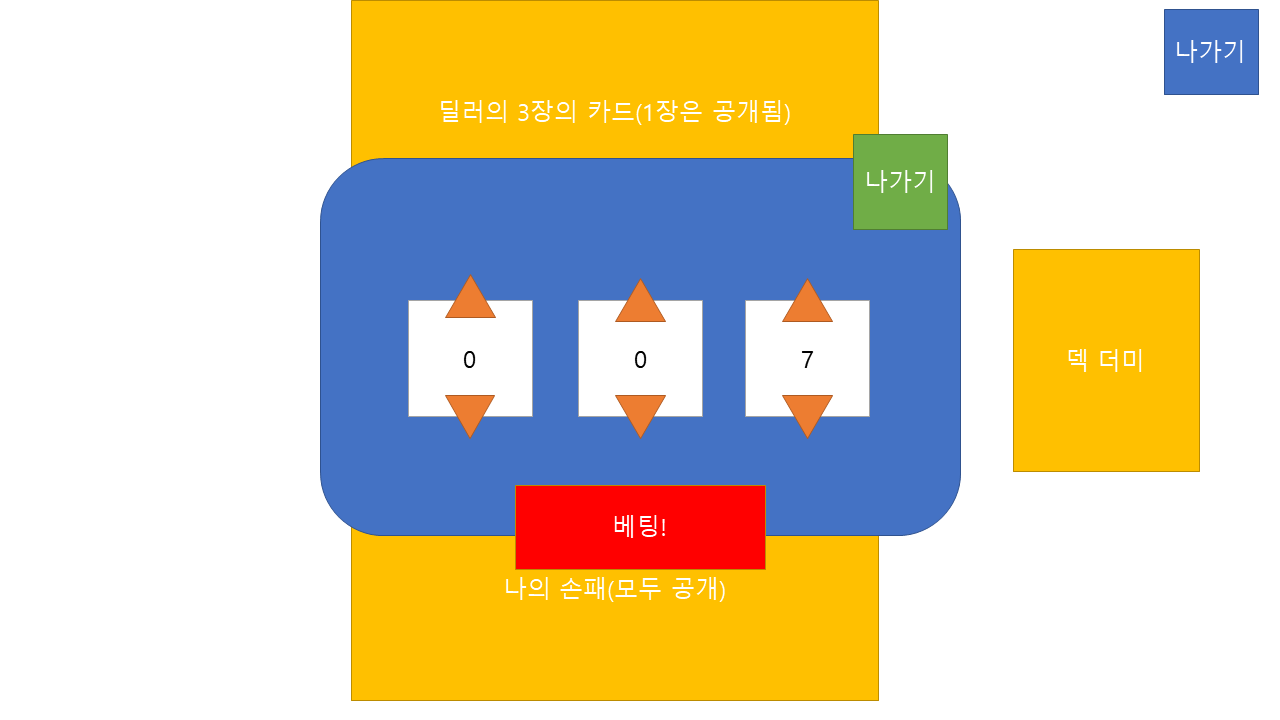
* 딜러와 유저의 손패 배치 예시입니다.
* Y축의 위치는 동일하게 두고 카드끼리 정확히 절반씩(X축으로 90px씩) 겹치게 배치합니다. 손패는 전체적으로 화면에 중앙정렬 돼있습니다.
* 나중에 뽑은 카드가 위에 배치됩니다.
* 게임의 승부가 결정 나면 [연속진행 질문창](#_연속진행_질문창)을 띄웁니다.

### 게임 선택 화면



* 4가지 게임중 어떤 게임을 플레이 할지 고르는 창입니다.
* 각 층수를 누르면 해당 게임의 설명으로 바뀌고 게임 시작을 누르면 해당 게임을 시작합니다. (블랙잭은 4층 게임)
* 아이콘에 마우스가 올라가면 아이콘 크기가 20%정도 커집니다.
* 게임 선택화면.docx 문서 확인.

### 베팅 진행창



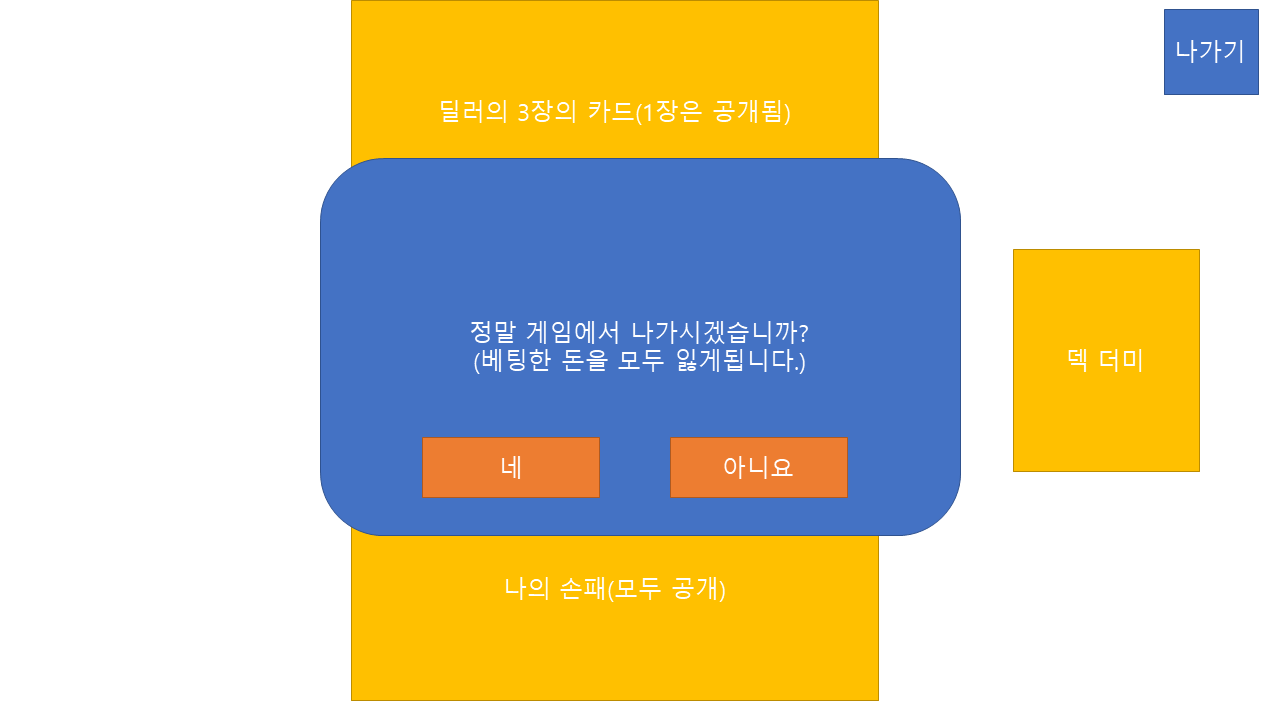
* “블랙잭 게임 메인화면” 위에 창으로 띄워줍니다.
* 소지하고 있는 금액을 초과하려 하거나 0원 이하로 금액을 낮추려고 하면 주황색 화살표 GUI를 무채색으로 바꾸고 비활성화 시킵니다.
* “베팅!” 버튼을 누르면 창을 없애고 게임을 진행한다.
* 나가기 버튼을 누르면 창을 없애고 [게임 선택 화면](#_게임_선택_화면)으로 돌아갑니다.
* 아이콘에 마우스가 올라가면 아이콘 크기가 20%정도 커집니다.
* 창의 크기는 600\*400(px)

### 연속진행 질문창



* 게임이 끝나면 게임의 결과를 띄워주고 게임을 계속 진행할 건지 묻는 창입니다.
* “블랙잭 게임 메인화면” 위에 창으로 띄워줍니다.
* ‘네’버튼을 누르면 [베팅 진행창](#_베팅_진행창)을 띄우고 ‘아니요’를 누르면 [게임 선택 화면](#_게임_선택_화면)으로 돌아갑니다.
* 아이콘에 마우스가 올라가면 아이콘 크기가 20%정도 커집니다.
* 창의 크기는 600\*400(px)

## 게임 중도 포기



* ‘네’ 버튼을 누르면 게임에서 패배하고 [게임 선택 화면](#_게임_선택_화면)으로 돌아갑니다.
* ‘아니요’ 버튼을 누르면 게임을 계속 진행합니다.
* 창의 크기는 600\*400(px)

## 블랙잭 모션

### 카드를 뽑을 때 모션

* 직선주행으로 [덱 더미](#_게임_메인화면)에서부터 [손패](#_게임_메인화면)까지 슬라이드 합니다. (0.75초), (등속운동)
* 뽑은 카드를 손패로 가지고 오면 [카드 슬라이드 모션](#_카드_슬라이드_애니메이션)을 진행합니다.

### 카드 슬라이드 모션

* 카드를 뽑을 때 [손패](#_게임_메인화면)는 늘어나는 카드 장수에 맞춰 중앙 정렬을 위해 슬라이드 합니다. (0.5초)
* 카드를 드로우 할수록 손패의 크기가 커집니다. 이 때 손패의 크기가 커지기 때문에 손패의 중심이 바뀌어서 화면의 중심과 맞지 않습니다. 이를 맞추기 위해 손패를 화면의 중심으로 다시 세팅해줍니다.

### ‘멈추기’ 버튼 눌렀을 때 모션

* 뒤집혀 있는 딜러의의 카드들을 180도 뒤집는 모션을 통해 공개합니다. (0.5초 소요)
* 180 뒤집는 모션은 뒷면으로 돼있는 카드 리소스의 X축 너비를 0으로 줄인 뒤에 앞면의 리소스와 교체하고 다시 원래 크기대로 늘입니다.

# 해야 할 일

* 베팅 진행창, 연속진행 질문창 px 수치 정해주기.