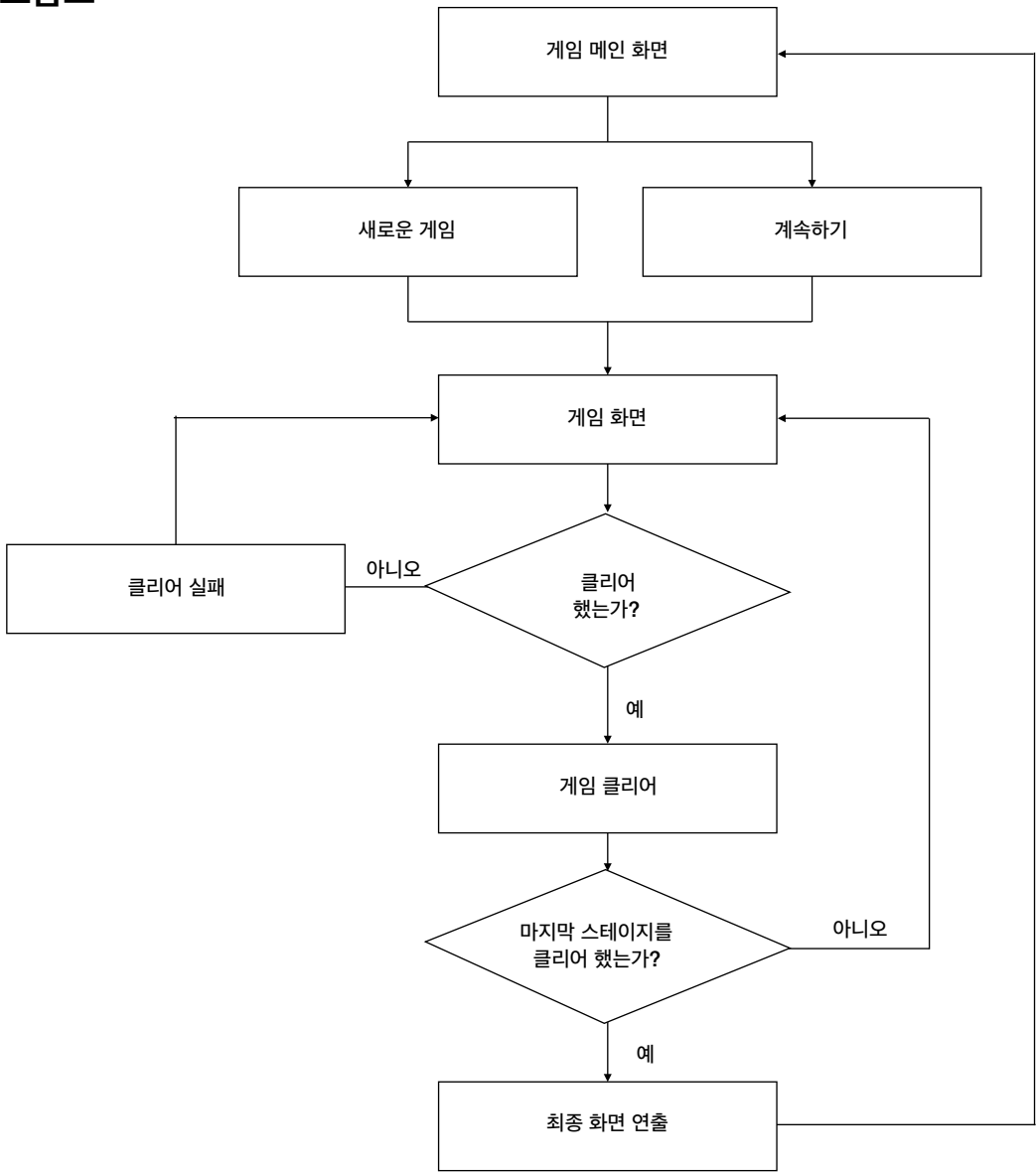


# 코드 마스터 UI 기획서

최초 작성일	2018-09-13	
수정일		
작성자	최기석	

## 1. UI 흐름도



## 2. 각 UI 구성

### 1. 게임 메인 화면

#### 1. 화면 구성 예시



#### 1. 배경 이미지

#### 2. 버튼

1. 새로운 게임
2. 계속하기

#### 2. 화면 설명

##### 1. 게임 메인 bgm을 플레이 한다.

##### 2. 새로운 게임 버튼

1. 기존 클라이언트에 저장된 게임 진행 정보를 삭제하고 스테이지 1부터 새로 시작한다.
2. 새로 시작할 지 묻는 confirm 메시지 창을 표시한다.

##### 1. 메시지 창 구성

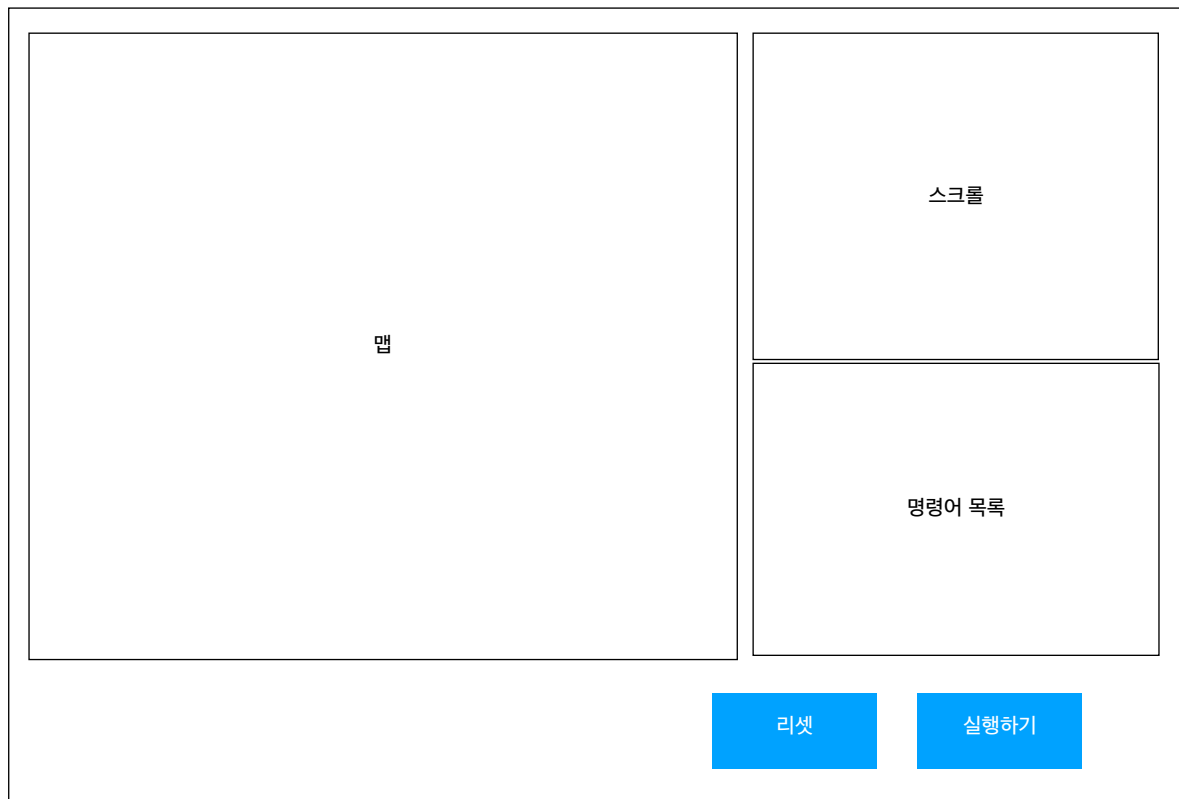
새로운 게임을 시작하시겠습니까? 이 경우 기존 진행되던 정보는 모두 삭제됩니다.	
예	아니오

#### 3. 계속하기

1. 기존 클라이언트에 저장된 게임 정보가 없으면 버튼이 비활성화 되어 있다.
2. 클릭하면 이전 플레이한 스테이지에서 시작한다.
3. 이 경우 해당 스테이지는 초기설정되어 있다.

## 2. 게임 화면

### 1. 화면 구성 예시



1. 맵
  1. 해당 스테이지의 맵을 표시해준다.
2. 스크롤
  1. 해당 스테이지의 스크롤을 표시해준다.
3. 명령어 목록
  1. 해당 스테이지의 명령어 목록을 표시해준다.
4. 실행하기 버튼
  1. 스크롤의 명령어를 수행한다.
  2. 만약 스크롤에 다 올라가지 못한 명령어가 있다면
    1. 에러음을 표시한다.
    2. 다음 에러 메시지를 표시한다.

모든 명령어를 배치하셔야 합니다.

확인

5. 리셋 버튼
  1. 스크롤에 올라간 명령어를 초기화한다.
  2. 아바타가 출발 지점으로 돌아간다.
2. 기본 설정
  1. 게임 화면에 들어오면 게임 bgm을 표시해준다.
  2. bgm은 3개의 종류가 있는데, 난이도에 따라 다른 bgm을 플레이 한다.
    1. 난이도 하
      1. 스테이지 1~10
    2. 난이도 중
      1. 스테이지 11~50
    3. 난이도 상
      1. 스테이지 51~60
3. 명령어 조작
  1. 명령어 올리기
    1. 명령어 목록에서 명령어를 클릭하면 스크롤에 순차적으로 명령어가 올라간다.

2. 만약 명령어 타입이 틀린 경우

1. 에러음을 플레이한다.

2. 에러 메시지 창을 표시한다.

1. 스크롤에 올라갈 수 있는 명령어가 이동형 명령어라면

이동형 명령어만 배치할 수 있습니다.

확인

2. 스크롤에 올라갈 수 있는 명령어가 조건형 명령어라면

조건형 명령어만 배치할 수 있습니다.

확인

2. 명령어 내리기

1. 스크롤에서 명령어를 클릭하면 명령어 목록으로 명령어가 이동한다.

3. 연출 화면

1. 스테이지를 클리어한 경우

1. 배경에 클리어 축하 이펙트가 표시된다.

2. 클리어 축하 사운드가 플레이 된다.

3. 다음 메시지 창이 표시된다.

스테이지를 클리어 했습니다.

확인

4. 확인 버튼을 클릭 한 후 다음 스테이지로 진행한다.

5. 만약 다음 스테이지가 없는 경우 최종 클리어 연출 화면을 표시해준다.

2. 스테이지를 클리어하지 못한 경우

1. 에러음을 플레이한다.

2. 다음의 메시지 창이 표시된다.

1. 명령어를 모두 수행했지만 아바타가 골인 지점에 위치하지 못한 경우

아바타가 골인 지점에 도착하지 못했습니다. 다시 시도해주세요.

확인

2. 명령어를 모두 수행해서 아바타가 골인 지점에 위치했지만 다이아몬드 개수가 부족한 경우

맵 위의 모든 다이아 몬드를 획득해야 합니다. 다시 시도해주세요.

확인

3. 확인 버튼을 클릭하면 아바타가 출발 지점으로 돌아간다.

4. 명령 스크롤은 초기화하지 않는다.

3. UI 필요 작업 리스트

1. 그래픽 리스트

위치	이름	종류	설명	파일 이름
메인 화면	메인 화면 배경	배경 이미지		bg_main.png
	새로운 게임 버튼	버튼		btn_new.png
	계속하기 버튼	버튼	비활성화 필요	btn_continue.png
게임 화면	게임 화면 배경	배경 이미지		bg_game.png

위치	이름	종류	설명	파일 이름
	리셋 버튼	버튼		btn_reset.png
	실행하기 버튼	버튼		btn_run.png
	스테이지 클리어	연출 이펙트		
최종 클리어 화면	최종 게임 클리어			
메시지 창	메시지 창 배경			bg_msg.png
	예 버튼	버튼		btn_yes.png
	아니오 버튼	버튼		btn_no.png
	확인 버튼	버튼		btn_ok.png

## 2. 사운드 리스트

위치	이름	종류	설명	플레이 시간	파일 이름
메인 화면	메인 배경음	bgm		2분	bgm_main.mp3
게임 화면	게임 배경음 1	bgm	기본 배경음	2분	bgm_game1.mp3
	게임 배경음 2	bgm	조금 긴장된 배경음	2분	bgm_game2..mp3
	게임 배경음 3	bgm	최고의 긴장된 배경음	2분	bgm_game3..mp3
	에러음	effect		1초 미만	ef_error..mp3
	스테이지 실패	effect		2초	ef_clear..mp3
	스테이지 성공	effect		3초	ef_fail..mp3
최종 클리어 화면	최종 스테이지 성공	bgm		2분	bgm_finish..mp3
공통	메시지 창 표시될 때	effect		1초 미만	ef_msg_open.mp3
	메시지 창 닫을 때	effect		1초 미만	ef_msg_close.mp3
	버튼 온마우스	effect		1초 미만	ef_btn_on.mp3
	버튼 클릭	effect		1초 미만	ef_btn_click.mp3