

# 코드 마스터 시스템 기획서

최초 작성일	2018-09-13	
수정일		
작성자	최기석	

## 1. 전체 시스템

- 1. UI 시스템
- 2. 명령어 시스템
- 3. 스테이지 시스템
- 4. 도움말 시스템

## 2. UI 시스템

- 1. ui 기획서 참조

## 3. 명령어 시스템

- 1. 명령어 규칙
  - 1. 스크롤의 순서에 따라 명령어를 실행한다.
- 2. 명령어 타입
  - 1. 이동형 명령
    - 1. 기본 규칙
      - 1. 아바타를 해당 색의 방향으로 이동시킨다.
    - 2. 종류
      - 1. 색상에 따른 종류
  - 2. 조건형 명령
    - 1. 기본 규칙
      - 1. 조건형 명령을 실행하는 시점에서 아바타가 해당 조건을 만족하는지 체크한다.
      - 2. 조건을 만족하는 경우 아바타가 스크롤에서 True의 길을, 만족하지 않은 경우 False의 길로 이동한다.
    - 2. 종류
      - 1. 다이아 몬드 개수
        - 1. 현재까지 아바타가 획득한 다이아 몬드 개수가 해당 개수 보다 많으면 True.
        - 2. 적은 경우 False.
      - 2. 현재 위치의 몬스터 종류
        - 1. 현재 아바타가 위치한 맵 위에 해당 몬스터가 있으면 True.
        - 2. 없으면 False.

### 3. 명령어 DB 구조

필드 이름	설명	기타
id	명령어의 고유 아이디	
type	명령어 타입	이동형 명령어 / 조건형 명령어
value	타입에 따른 종류	다이아 몬드의 개수 혹은 몬스터 타입

- 4. 명령어 종류
  - 1. '명령어 종류' 기획서 참조

## 4. 스테이지 시스템

- 스테이지 클리어 조건
  - 스크롤의 모든 명령을 수행한 시점에서 아바타가 골인 지점에 위치해야 한다.
  - 다이아몬드가 맵 위에 배치된 경우
- 스테이지 구성
  - 맵 중에서 1개의 맵을 가진다.
  - 스크롤 중에서 1개의 스크롤을 가진다.
- 맵
  - 10개의 맵을 가진다.
  - 맵 위 포지션은 각 고유의 숫자를 가진다.
  - 맵 위의 오브젝트 정보를 가진 별도의 DB를 가진다.
    - 이는 다이아몬드 개수가 향후 추가, 삭제될 수 있기 때문에 유동성을 가지기 위해서이다.
  - 각 맵의 기획서 참조
- 스크롤
  - 10개의 스크롤을 가진다.
  - 스크롤 위의 칸 명령어 칸은 다음의 정보를 가진다.
    - 고유의 숫자
    - 명령어 타입
      - 이동형 명령어
      - 조건형 명령어
- 오브젝트
  - 맵 위에 올라갈 오브젝트의 종류이다.
  - 오브젝트 종류
    - 아바타
    - 골인
    - 몬스터 A : 실제로 오브젝트를 배치하지는 않고 해당 칸의 옆 자리에 위치한다.
    - 몬스터 B : 실제로 오브젝트를 배치하지는 않고 해당 칸의 옆 자리에 위치한다.
    - 다이아몬드
- 맵 DB 구조

필드 이름	설명	기타
id	맵의 고유 아이디	
img	맵의 이미지 및 포지션의 정보를 포함한 데이터	

### 7. 맵 오브젝트 리스트 DB 구조

필드 이름	설명	기타
id	맵 오브젝트 리스트의 고유 아이디	
map_id	맵의 고유 아이디	
type	오브젝트의 종류	아바타, 골인, 몬스터 A, 몬스터 B, 다이아몬드
pos	호호	

### 8. 스크롤 DB 구조

필드 이름	설명	기타
id	스크롤의 고유 아이디	
img	스크롤의 이미지 및 명령어 칸의 정보를 포함한 데이터	

필드 이름	설명	기타

## 9. 스테이지 DB 구조

필드 이름	설명	기타
id	스테이지의 고유 아이디	
name	스테이지 이름	
num	스테이지 숫자	
map_id	스테이지에서 보여줄 맵의 고유 아이디	
scroll_id	스테이지에서 보여줄 스크롤의 고유 아이디	

## 5. 도움말 시스템

### 1. 기본 설정

1. 유저가 특정 조건이 되면 정해진 도움말 페이지를 보여준다.
2. 한번 보여준 도움말은 같은 조건이 되어도 다시 보여주지 않는다.

### 2. 도움말 발생의 조건

1. 특정 스테이지가 실행되는 경우
2. 게임에 처음 실패한 경우
  1. 스크롤 명령을 모두 실행했지만 골인 위치에 도달하지 못한 경우
  2. 골인 위치에 도달했지만 정해진 다이아몬드 개수를 획득하지 못한 경우
3. 스크롤 상의 특정 명령을 50회 이상 루프한 경우
  1. 이 경우 무한 루프에 걸린 것으로 간주한다.
  2. 횟수 50회는 향후 수정될 수 있다.

### 3. 도움말 페이지

1. '도움말' 기획서 참조