

# 그 계절의 향기



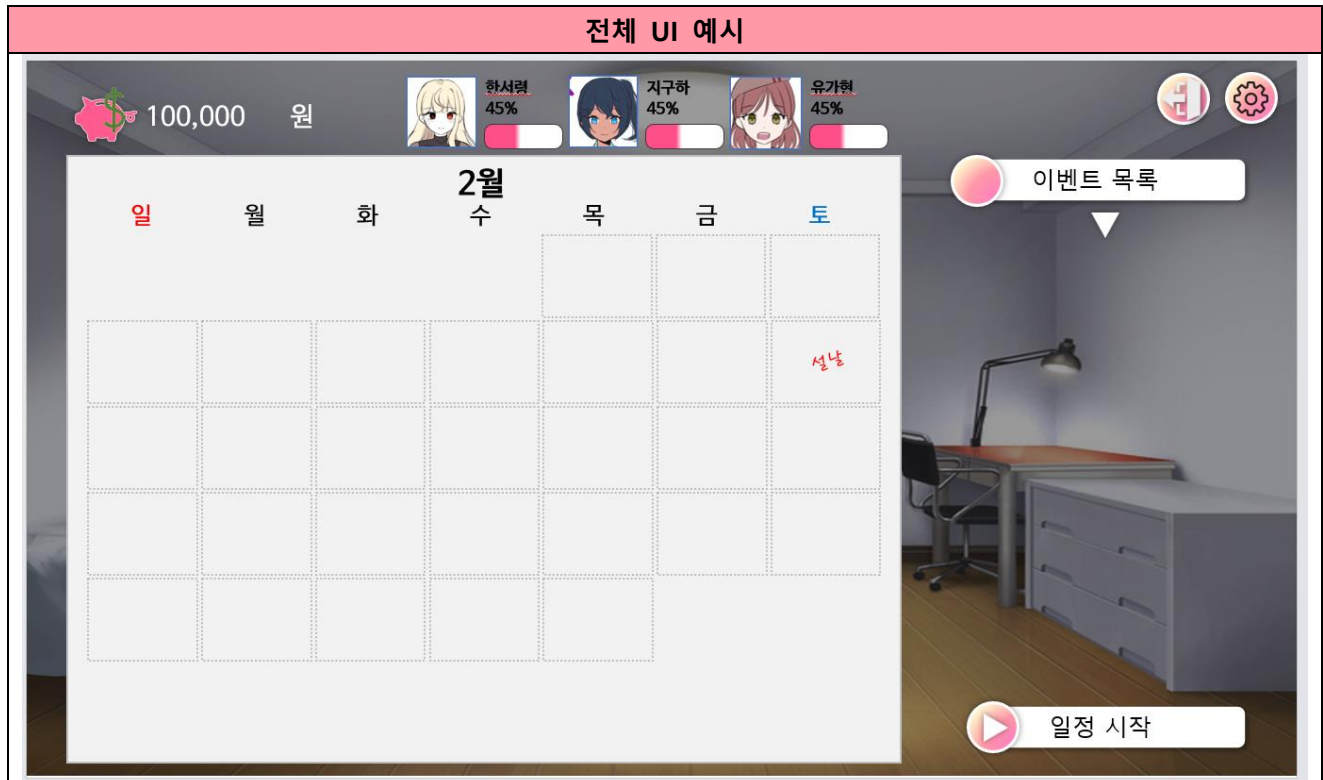
## 그 계절의 향기 달력 UI 기획서

2023-02-13 최신 업데이트

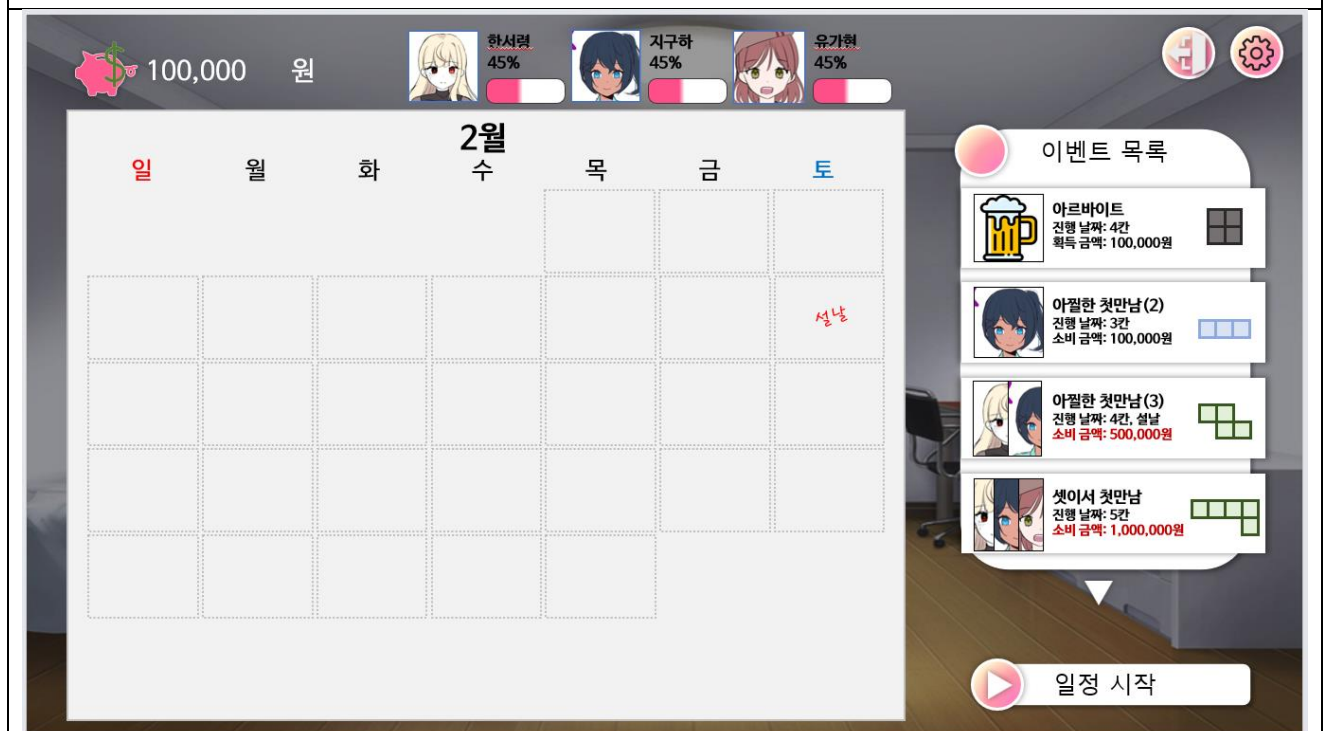
## 개요

- 달력 UI에 관한 내용을 서술한다.
- 아래 명시된 내용에 따라 달력에서 사용될 UI를 디자인한다.
- 설명을 위해 사용된 임시 UI는 "달력 UI 디자인.pptx" 나 "달력 UI 디자인.pdf"에서 확인할 수 있다.

## 전체 UI



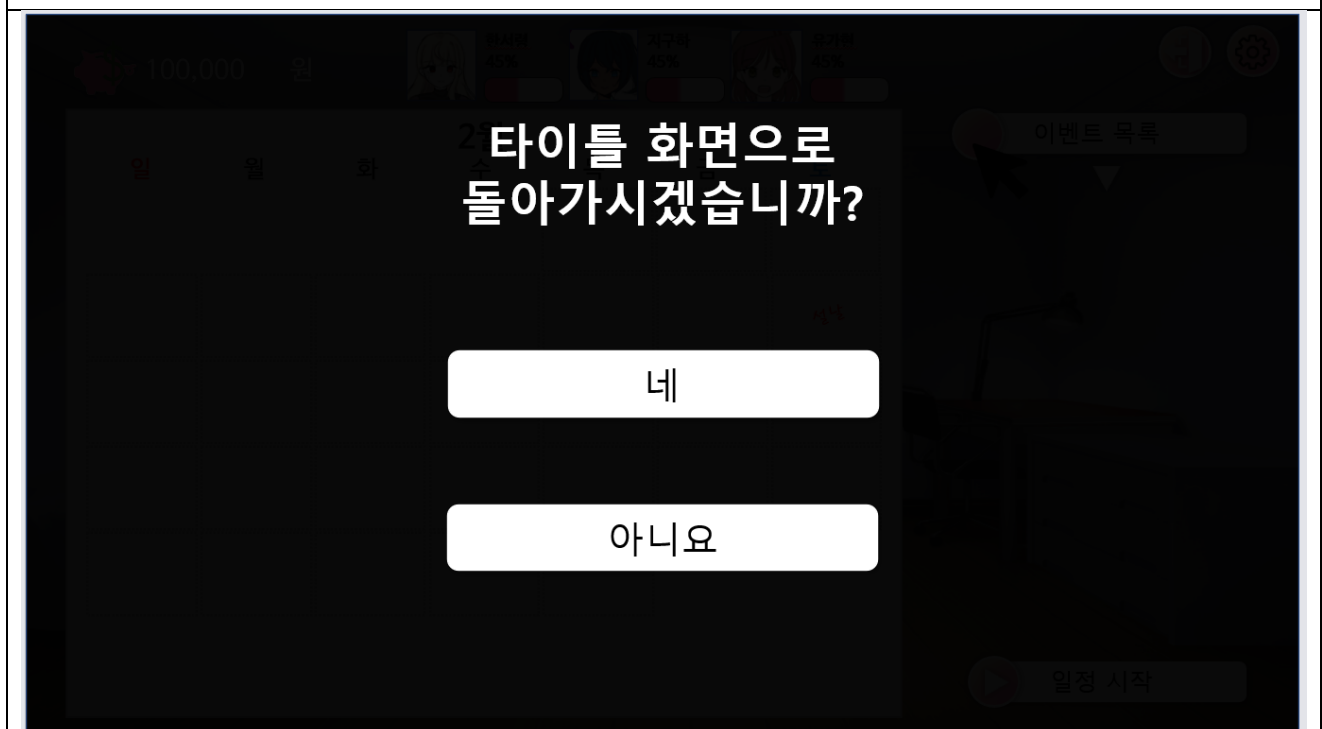
달력 화면으로 진입했을 때



이벤트 목록을 열었을 때



달력에 이벤트를 배치했을 때



나가기 버튼을 눌렀을 때

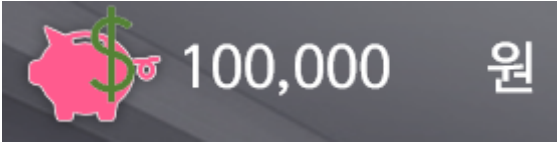
# 달력 화면 구성



달력 화면으로 진입했을 때

구성 요소		
번호	요소	기능
1	보유 중인 자산	현재 플레이어가 가지고 있는 자산이다.
2	호감도 표시	히로인들이 플레이어에게 느끼고 있는 호감 지수이다.
3	캘린더	이벤트를 배치할 수 있는 캘린더이다.
4	이벤트 목록	배치할 수 있는 이벤트들을 모아놓은 목록이다.
5	일정 시작 버튼	배치한 이벤트대로 일정을 시작하는 버튼이다.
6	나가기, 옵션 버튼	타이틀 화면으로 나가거나 옵션을 열 수 있는 버튼들이다.

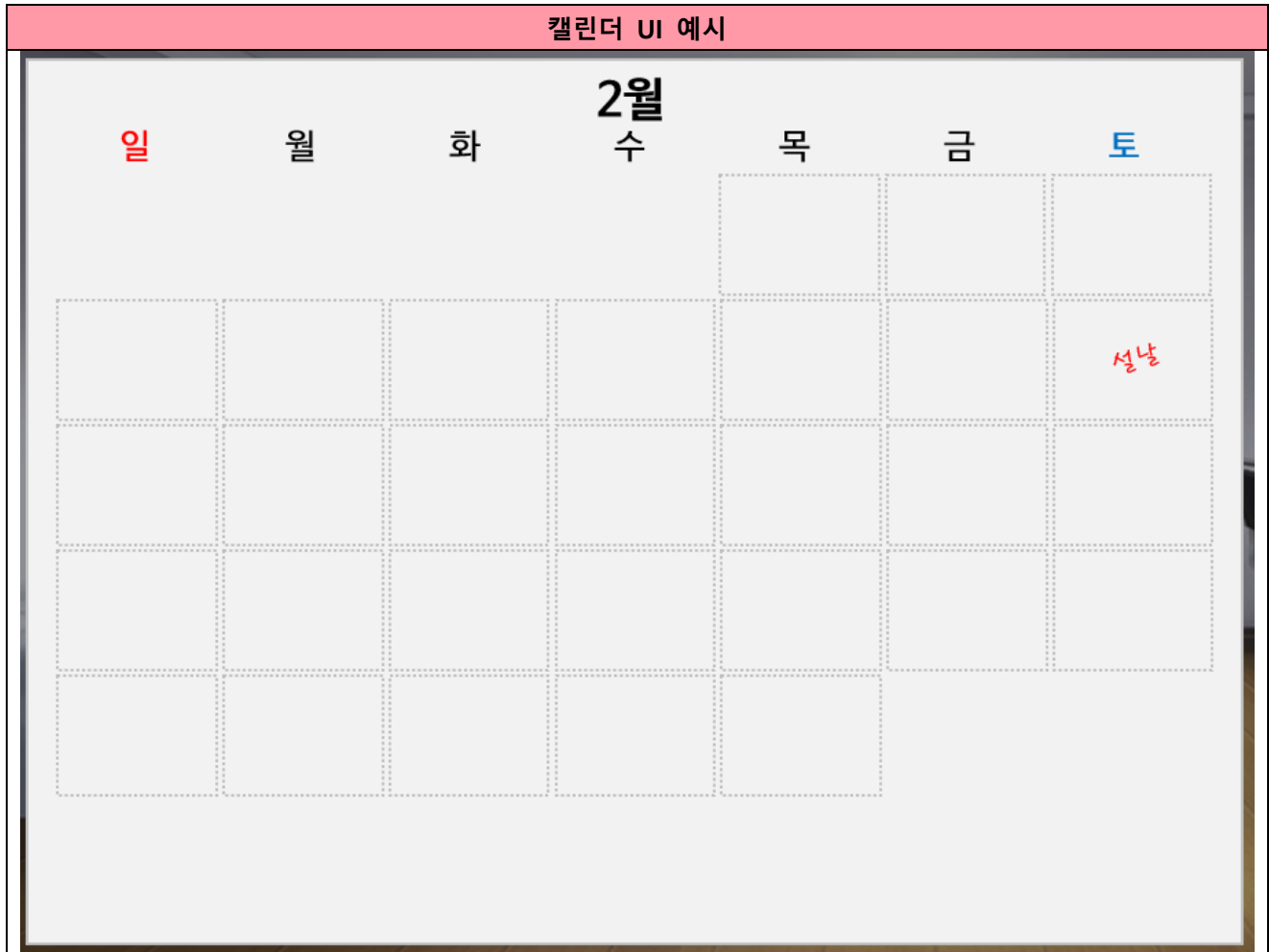
## 보유 중인 자산 UI

보유 중인 자산 UI 예시		
<div></div> <p>현재 보유중인 자산을 나타낸다.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 보유 중인 자산을 세자리씩 끊어서 콤마로 나누어 표시하여 보여준다.</li><li>- 최대 1,000,000,000(10 억)원까지 보유할 수 있다.</li></ul>		
구성 요소		
번호	요소	기능
1	저금통 아이콘	돼지 저금통 아이콘을 사용하여 현재 보유중인 자산임을 표시한다.
2	숫자 표시	0 부터 1,000,000,000 까지의 숫자를 흰색으로 나타낸다.
		왼쪽 정렬하여 표시한다.
		단위가 커져도 글씨 크기는 같다.
3	단위 표시	단위를 "원"으로 표시한다.

## 호감도 표시 UI

호감도 표시 UI 예시		
 <p>히로인들이 플레이어에게 가지는 호감도를 수치로 나타낸다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 히로인들의 호감도를 숫자와 게이지로 나타낸다.</li> <li>- 각 히로인들과 만나기 전까지는 표시되지 않는다, 만난 사람만 표시된다.</li> <li>- 실제 표시 순서는 지구하, 유가현, 한서령 순으로 나열한다. (ppt 수정이 번거로워서... 죄송합니다)</li> </ul>		
 <p>한서령 호감도</p>	 <p>지구하 호감도</p>	 <p>유가현 호감도</p>
구성 요소		
번호	요소	기능
1	히로인 초상화	히로인이 누군지 쉽게 알아보기 위한 초상화
2	히로인 이름	히로인이 누군지에 대한 정보
3	호감도 수치	히로인의 호감도를 퍼센트 수치로 나타낸다. (0~100)
4	호감도 게이지	히로인의 호감도를 게이지로 나타낸다.

## 캘린더 UI



현재 진행중인 달을 캘린더로 표시한다.

- 각 달마다 다르게 생겼다. (실제 캘린더 참조, ppt 에 있음)
- 캘린더같은 분위기를 위해 달력에 낙서가 들어가도 좋다. (날짜 칸은 침범하지 않게)

구성 요소		
번호	요소	기능
1	현재 달수	현재 개월수를 캘린더 맨 위 가운데에 표시한다.
2	요일 표시	일요일부터 시작해 요일을 표시한다.
3	날짜 칸	<p>각 월마다 정해진 날짜만큼 칸으로 채운다. (최대 31 칸)</p> <p>칸과 칸 사이의 간격은 없애거나 좁게 낸다. (이벤트 블록을 끼워 넣을 판이기 때문에 틈새는 없을수록 좋음.)</p>
4	휴일 표시	<p>실제 날짜에 맞춰 휴일을 기입한다.</p> <p>휴일과 겹치게 알바 블록을 배치할 수 없다.</p>

# 이벤트 목록 UI

이벤트 목록 UI 예시	
<div>  <p>이벤트 목록</p> </div> <p>닫힌 이벤트 목록</p>	<div>  <p>이벤트 목록</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>아르바이트 진행 날짜: 4칸 획득 금액: 100,000원</li> <li>아찔한 첫만남 (2) 진행 날짜: 3칸 소비 금액: 100,000원</li> <li>아찔한 첫만남 (3) 진행 날짜: 4칸, 설날 소비 금액: 500,000원</li> <li>셋이서 첫만남 진행 날짜: 5칸 소비 금액: 1,000,000원</li> </ul> </div> <p>열린 이벤트 목록</p>

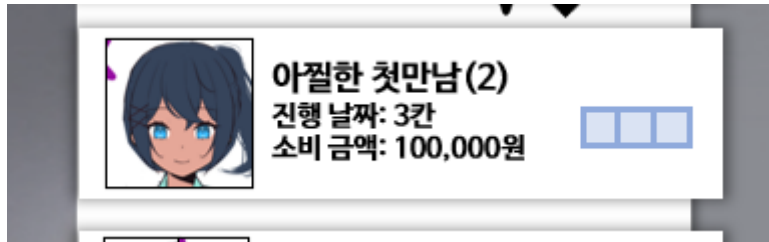
- 이벤트들을 담아놓는 목록이다. 기본적으로 닫혀 있다.
- 플레이어는 이벤트 목록에서 이벤트를 드래그로 끌고 와 캘린더에 배치할 수 있다.
- 각 이벤트 블록들은 서로 겹칠 수 없다. 알바 블록은 휴일이 있는 칸이랑도 겹칠 수 없다.

구성 요소		
번호	요소	기능
1	목록을 여는 버튼	닫혀 있는 목록을 연다. 열려있을 땐 닫는다.
2	이벤트 목록	이벤트들이 담겨있는 목록이다.
		마우스 휠로 스크롤이 가능하다.
3	이벤트	드래그 앤 드롭으로 캘린더에 배치할 수 있다.



## 이벤트 블록 UI

### 이벤트 블록 UI 예시



드래그 앤 드롭으로 캘린더에 배치 가능하다.

- 이벤트 블록을 배치하면 해당 이벤트는 목록에서 사라진다.
- 배치를 취소했을 때 구현방법을 아직 고민중이다. (미정)
- 블록들의 형태는 테트리스를 참고한다. 자세한 내용은 아직 미정이다.



목록에 있는 이벤트

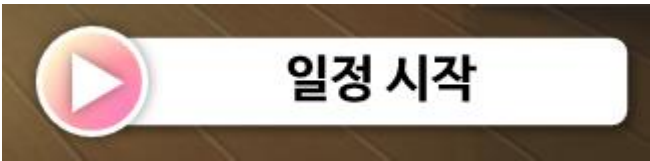
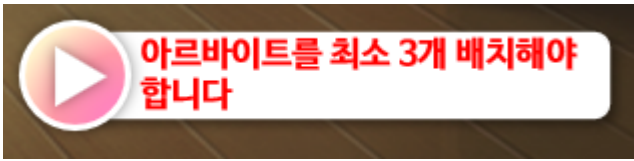


이벤트 블록이 된 이벤트



### 구성 요소

번호	요소	기능		
1	등장 캐릭터	등장하는 캐릭터 얼굴이다.		
		여러 명이 한 이벤트에 등장할 경우 조금씩 잘라 붙여 모두 표기한다.		
2	이벤트 이름	무슨 이벤트인지 대략적인 정보를 나타낸다.		
3	진행 날짜	이벤트 블록이 차지하는 공간을 나타낸다. (1~5 칸)		
4	소비 금액	이벤트 진행 시 필요한 금액을 원단위로 표기한다.		
		보유 자산이 소비 금액보다 부족하면 붉은색으로 표기한다.		
5	블록 형태	블록이 어떤 형태를 가졌는지 간단하게 나타낸다.		
		블록의 색은 등장하는 캐릭터들에 따라 바뀐다.	지구하	푸른색
			유가현	갈색
			한서령	노란색
			여러 명	초록색

# 일정 시작 버튼 UI

일정 시작 버튼 UI 예시		
<div>  </div> <p>일정을 시작할 수 있는 버튼</p>		<div>  </div> <p>알바 수가 모자라 시작할 수 없을 때</p>
구성 요소		
번호	요소	기능
1	시작 버튼	버튼을 누르면 배치된 이벤트대로 일정을 시작한다.
2	일정 시작 텍스트	"일정 시작"이라고 텍스트를 출력한다.
		클릭 시 알바 수가 모자를 때 텍스트가 변화한다.
3	시작 불가 텍스트	폰트 색을 바꾸고 플레이어가 무슨 행동을 해야하는 지 정확하게 알려주는 문구를 출력한다.
		이벤트 배치를 변경하면 "일정 시작"으로 돌아간다.

## 나가기 버튼, 옵션 버튼 UI

나가기 버튼, 옵션 버튼 UI 예시		
 <p>나가기 버튼</p>		 <p>옵션 버튼</p>
<div data-bbox="483 481 1139 846"> <p>타이틀 화면으로 돌아가시겠습니까?</p> <p>네</p> <p>아니요</p> </div> <p>나가기 버튼을 눌렀을 때</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 짙은 반투명 검은색 팝업이다.</li> <li>- "네"를 누르면 캘린더를 모두 비우고 타이틀 화면으로 돌아간다.</li> <li>- "아니요"를 누르면 팝업을 종료한다.</li> <li>- 버튼과 문구의 위치나 크기, 색은 재량대로 수정하여도 좋다.</li> </ul>		
구성 요소		
번호	요소	기능
1	나가기 아이콘	나가는 기능을 하는 버튼임을 표현하는 아이콘
2	나가기 버튼	클릭하면 나가는 것을 확인받는 팝업을 띄운다.
3	옵션 아이콘	톱니바퀴 같은 "나 옵션이오" 하는 아이콘을 사용한다.
4	옵션 버튼	클릭하면 옵션 팝업을 띄운다.