



1. Login scene


예시 샘플	요구 기능사항	사용자 기능사항
	<p>New Game : 새로운 게임정보 생성, 사용자 정보 생성, MapScene으로 이동</p> <p>LoadGame : 기존 정보 불러오기</p> <p>Option : 음량조절, 해상도조절 등..</p> <p>Exit : 게임종료</p>	<p>1. UI 클릭이벤트</p> <p>2. 화살표 키입력으로 메뉴 선택 + 엔터키로 해당 메뉴 동작(optional)</p>

참고자료 : https://www.youtube.com/watch?v=Cq_Nnw_LwnI

2-0. Map Scene


예시 샘플	요구 기능사항	사용자 기능사항
	<ol style="list-style-type: none"> 1. 일종의 턴제(Day)로 Map이 진행된다. 2. 플레이어는 하루마다 하나의 칸에 공격을 갈 수 있다. 3. 플레이어가 공격할 수 있는 칸은 아군점령칸에서 근접한 칸이다. <이는 UI의 색상표시 혹은 간선의 색상표시 등으로 사용자에게 갈수 없다는 정보를 제공한다.> 4. Day마다 적군도 아군 칸을 점령해간다. <해당 알고리즘을 어떻게 할지는 맵 제작자가 결정한다.> 5. 갈 수 있는 적군점령 칸을 선택하면 2-1과 같은 UI가 나온다. 	<p>맵에 있는 아이콘 UI를 클릭해서 2-1 UI를 팝업시킬수 있다.</p>

2-1. MapScene Select Icon

예시 샘플	요구 기능사항	사용자 기능사항
	<ol style="list-style-type: none"> 2-0에서 아이콘을 클릭하면 잠인되면서(Optional) 해당 아이콘이 빛난다. 현재 플레이어가 가지고 있는 영웅 목록 UI가 팝업된다. 해당 지역에 있는 몬스터와 보상목록 등의 정보가 있는 UI가 팝업된다. 해당 지역을 출정할 영웅을 선택하는 UI와 출정버튼이 팝업된다. 영웅목록 UI에서 드래그앤 드롭으로 출정인원을 선택할 수 있게 한다. 영웅,몬스터,보상을 우클릭하면 해당 정보를 나타내는 UI가 팝업된다. <p>2-2</p> <ol style="list-style-type: none"> 해당 UI들을 접고 펼 수 있는 버튼을 제공해야한다. 	<ol style="list-style-type: none"> 드래그앤 드랍으로 영웅을 출정칸에 옮긴다. 출정버튼을 클릭해서 3-0으로 이동한다. 출정 영웅이 없는경우의 예외처리가 필요하다. 영웅, 몬스터 아이콘을 우클릭하면 정보 UI가 팝업 가능하게 한다. (2-2) 장신구 아이콘을 마우스 호버링하면 장신구에 대한 정보가 나오게한다.(2-3) 화살표를 눌러서 제공 UI를 접고 펼 수 있다.


참고자료 : <https://www.youtube.com/watch?v=iyX-1U9qeq0>

2-2. Information UI(Monster, Hero)


예시 샘플	요구 기능사항	사용자 기능사항
	<ol style="list-style-type: none"> 캐릭터의 정보와 TacticSystem이 보여야한다. 영웅의 경우는 TacticSystem을 수정할 수 있어야한다. 	<ol style="list-style-type: none"> TacticSystem을 좌클릭해서 가능한 행동 양식이나 전략을 설정할 수 있어야한다.

참고자료 : https://www.youtube.com/watch?v=iP_xnw7u45c


2-3. Information UI(Trinkets)

예시 샘플	요구 기능사항	사용자 기능사항
 <p>지명 :정릉 3동 남은시간 :2Day /특별한 적의</p> <p>이야기 : 매이저 산을 두 개 나 끼고 있어 어디서나 산이 보인다.(Optional)</p> <p>작중시 : 적의 체력이 50% 이하시 활성화</p> <p>출정!!!</p>	<ol style="list-style-type: none"> 장신구의 효과를 나타내는 UI를 마우스 호버링 시 팝업하고, 호버링이 끝나면 없애야한다. (호버링 우클릭 등으로 대체 가능) 	<ol style="list-style-type: none"> 마우스 호버링 시 해당 장신구를 장착했을때의 효과를 알 수 있는 UI가 팝업된다.

3-0 Battle Scene

예시 샘플	요구 기능사항	사용자 기능사항
	<ol style="list-style-type: none"> 2-2 에 출정한 영웅들은 맵에서 사전 정의한 위치에서 전투를 시작한다.(시간이 남으면 시작 위치를 정할 수 있는 기능을 제공할 수도 있다.) TacticSystem에 따라서 전투가 진행된다. 각 영웅들의 정보들이 있는 UI를 제공한다. 각 몬스터의 정보들이 있는 UI를 제공한다. 모든 몬스터를 제거한 경우 결과 UI를 팝업한다. - 전리품 획득 모든 영웅이 제거된 경우 결과 UI를 팝업한다. 	<ol style="list-style-type: none"> 플레이어가 화면상에 있는 영웅이나 몬스터를 클릭해서 2-2 UI를 팝업할 수 있어야 한다. Space 버튼을 눌러서 잠시 게임을 정지하게 할 수 있다. (이 도중에 실시간으로 Tactic 수정 가능) F1 , F2 ,F3 , F4 키를 눌러서 해당 캐릭터의 시점으로 볼 수 있게 한다. <p>시점에서 해당 캐릭터의 스킬의 쿨다운등을 나타내는 UI도 표기하면 좋다. 혹은 좌측상단 UI에 표기해도 좋다.</p>

3-1 Result UI

예시 샘플	요구 기능사항	사용자 기능사항
	<ol style="list-style-type: none"> 해당 지역에 있던 몬스터와 보상을 표기한다. 전투 후 영웅의 체력을 나타내는 UI도 팝업한다.(Optional) 2-0으로 돌아가는 버튼을 팝업한다. 해당 버튼을 누를시 Day가 1 증가하며, 플레이어 정보를 저장한다. 	<p>영지로 돌아가기 버튼을 눌러 2-0 단계로 넘어간다.</p>

4-0 TacticSystem

TacticSystem은 Tactic의 배열을 가지고 있고, 영웅의 글로벌 쿨타임 마다, 해당 배열을 순회하며 조건에 맞는 Tactic을 실행한다.

* Tactic의 구조

1. Target 설정(Target)
2. 상태 설정 (Condition)
3. Target이 정해졌을 때 할 행동 설정(Action)
 - 이동
 - 스킬(쿨타임존재)
 - 공격(쿨타임존재 X)

모든 Hero,Enemy는
Target으로 Hero, Enemy
Condition으로 Nearest
Action으로 Attack을 가진다.

5-0 Trinket System

Hero는 Trinket 2개를 지닐 수 있으며, 해당 Trinket은 Tactic에서의 Target, Condition, Action 등을 추가하는 기능을 가지고 있다. 예를 들어 Target에 Hero가 아닌 All Hero로 해서 광역힐을 한다는지 등의 전략적인 요소를 추가할 수 있다.

6-0 Hero System

Hero는 어떤 Tactic에 따라 어떤 Animation을 쓸지 모르기 때문에, 모두가 공통된 Animation을 수행할 수 있어야한다.