1. 화면 구상 (전체적인 분위기는 고구려 풍 컨셉으로 생각 중)

|  |  |
| --- | --- |
| **구분** | **상세** |
| 인트로 | 기존 인트로 화면 느낌(미정) |
| 메인 화면 | 1. 기존 단순한 메뉴 화면을 한눈에 많은 정보를 보여주기 위한 수정된 메인 화면  2. 상단에는 레벨(점수 별 레벨 미리 정해야 함)과 누적 점수, 게임 머니(왼쪽에 엽전 이미지, 오른쪽에 보유 머니)가 표시되며 튜토리얼, 놀이시작 외에는 고정된다.  3. 우측 상단에는 환경 설정 버튼이 있다.  4. 왼쪽 중앙에는 보유하고 있는 망치를 든 주인공 캐릭터가 표시된다.  5. 우측 중앙에는 단말기 내의 랭킹이 표시된다. (클릭 시 상세정보[메인-7]로 이동할지 고려)  6. 좌측 하단에는 내 아이템, 틀린 말, 튜토리얼 버튼이 있다.  7. 우측 하단에는 게임 시작 버튼이 있다. |
| 메인-1(환경 설정) | 1. 메인 화면에서 환경 설정 버튼으로 이동  2. 팝업 창으로 환경 설정 화면으로 배경음악, 효과음, 진동 on/off 할 수 있다. (기존 종이 느낌으로 디자인) |
| 메인-2(내 정보) | 1. 메인 화면에서 레벨, 누적 점수 뷰를 클릭하면 이동  2. 팝업 창으로 좌측 상단에 캐릭터가 아닌 보유 중인 망치를 들고 있는 이미지  3. 좌측 하단에 (경험치 – xx.xx%), (다음 레벨 – 현재점수/레벨업필요점수), (정답률 – zz.zz%)가 표시된다.  4. 우측에는 맞은 개수, 틀린 개수, 최대 콤보를 간단히 표시한다. (예시처럼 게이지 까지는 필요 없을 듯) |
| 메인-3(내 아이템) | 1. 상단은 [메인]과 같음.  2. 우측 상단의 환경설정 버튼은 예시처럼 뒤로 가기로 할 필요는 없을 듯(안드로이드는 뒤로가기 버튼 있으니까). 환경설정 버튼은 그대로 둘지 고려.  3. 좌측 중앙에는 망치에 대한 이미지, 이름, 능력치(점수보너스+, fevertime+ 등 추후 고려), 강화 버튼(성공률은 100%, 게임 머니만 요구)있음.  4. 우측 중앙에는 2가지 화면 상태. 초기에는 현재 망치의 (2)이펙트를 보여준다.  5. 하단의 망치를 클릭하면 (1)능력치를 보여주고 강화 버튼 자리에 ‘효과 보기’ 버튼이 있다  6. 버튼 누르면 해당 망치로 기왓장 깨는 (2)이펙트 확인할 수 있다.(망치 별로 다른 이펙트)  7. 다른 망치 클릭하면 다시 (1)능력치를 보여준다.  8. 하단에는 종류별로 망치가 존재하는데 전체 망치를 보여줌으로써 업그레이드 욕구 자극, 선택 구매 가능한 것이 아니라 ‘강화’(100%)했을 때 다음 망치가 오픈 됨(가격 결정해야함).  9. 현재 세번째 까지 획득 했다고 하면 1, 2번 망치로 돌아갈 수 없고, “참 잘했어요.” 도장 처럼 이미 clear됐음 정도만 알려줌.  10. 오픈 되지 않은 망치는 명암을 어둡게 표시함. |
| 메인-4(틀린 말) | 1. ‘교육’이라는 목적을 어필하는 학습장 같은 부분이다.  2. 팝업 창이 아닌 한 화면 꽉 채우는 액티비티이다.  3. 우측 상단에는 ‘틀린 말’이라는 페이지 명 표시.  4. 페이지 명 밑에는 (1)고유어, (2)외래어, (3)학습 완료 버튼이 있다.  5. (1), (2)선택 시, 리스트 뷰를 오답 내림차순(많이 틀린 순서)로 표시한다.(최대 몇 개 까지 보여줄지 고려)  6. 각 리스트는 틀린 횟수(틀린횟수문구, x15), 틀린 말, 틀린 말에 대한 바른 뜻(외래어는 올바른 고유어 표현), 보상 내용, ‘받아 쓰기’ 버튼([메인-4-(1)] 이동)이 있다.  7. (3)선택 시, ‘받아 쓰기’ 완료한 리스트 뷰를 보여준다.(최대 몇 개 고려) 앞의 리스트 디자인처럼 왼쪽에는 틀린 횟수, 오른쪽에는 ‘학습 완료’ 버튼(버튼은 비활성화 – 명암 어둡게) |
| 메인-4-(1) | 1. 받아 쓰기 화면으로 간단한 팝업 창.  2. 상단에는 ‘받아 쓰기’ 표시  3. 중앙에는 받아 쓰기 하는 부분으로 그 상단에는 단어와 단어에 대한 바른 설명 또는 외래어의 올바른 우리말 표현을 표시하고, 하단에는 받아쓰기 하는 EditText가 있다.  4. 하단에는 ‘제출’ 버튼(위의 설명과 동일한 내용을 입력했을 시에만 버튼 활성화, 명암 조절) |
| 메인-4-(2) | 1. 보상 화면으로 간단한 팝업 창.  2. 상단에는 ‘보상’ 표시  3. 중앙에는 보상 내용 표시(엽전 이미지)  4. 하단에는 확인 버튼(클릭하면 5,6)  5. 포인트 증가(상단 refresh필요)  6. [메인-4] ‘틀린 말’의 ‘학습 완료’로 데이터 이동 |
| 메인-5(튜토리얼) | 1. ‘연습하기’ 모드로 새로운 액티비티 등장.  2. 중앙에 기왓장 나타남.  3. 하단의 상단에 피버타임(풍악을 울려라!) 게이지 표시.  4. 하단에는 진행 방식을 텍스트로 설명한다.  5. 진행 방식 : (1)~(5)의 임무가 순서대로 주어지며 설명을 읽고 일정 시간 간격의 순차적 액션을 취한 후에 다음 액션으로 넘어간다.  6. 임무 순서(설명)  (1) 갈색(외래어) : “기왓장은 빨리 부수면 더 높은 점수를 얻습니다. 외래어는 부숴야 합니다.”  (2) 갈색(고유어) : “고유어는 부수면 안됩니다. 3초 후에 사라지며 점수를 얻을 수 있습니다.” (집중 유도 위해 깜빡 깜빡임)  (3) 은색(외래어~고유어 랜덤) : “은색 기왓장은 3초 동안 등장하며, 1초 마다 외래어, 고유어 중 무작위로 변경됩니다.”  (4) 황금색(황금) : “황금색 기왓장은 일정 콤보 달성 시 등장하며, 일정 횟수 타격해야 부숴지고, N점과 목숨 1개를 얻습니다.” (콤보는 10회, 점수 고려)  (5) 풍악을 울려라! : “20콤보 째 기왓장을 부수는 순간 ‘풍악을 울려라!’가 시작되며, 무지개 기왓장들이 4초 간 무작위로 등장합니다.” (끝난 후 어느정도 정신차릴 시간 간격 두어야 함.) |
| 메인-6(놀이시작)-(1) | 1. 대화 형식의 스토리 부여  2. 좌, 우측에 주인공 캐릭터, 세종대왕이 등장하며, 대화 중인 인물의 포커스를 위해 명암을 조절(밝게, 어둡게)한다.  3. 하단에 텍스트가 표시되며, 한 글자씩 탁탁 타이핑 소리와 함께 직접 말을 하는 듯한 느낌을 준다. (터치하면 한 번에 출력)  4. 예시 UI 새로운 디자인 필요  5. 한 사람의 멘트는 화면 클릭 시 넘어감(타이핑-전체 출력-타이핑-전체 출력-…)  6. 대화 화면은 (1)게임 시작, (2)일정 점수 도달(다음 라운드 느낌으로 난이도 증가), (3)게임 오버 시에 등장한다.  7. 게임의 끝은 없는 것으로 생각 중인데 추후 고려해야 함  8. 각 대화는 과하지 않게 지루하지 않을 정도 시간 간격에 등장 |
| 메인-6-(2) | 1. 프로토타입 참고  2. 게임 방식의 결정해야 할 내용  (1) 현재 4x5 구역에 등장하는데 기왓장 구역 배치 어떻게 할지  (2) 디자인(기왓장, 손과 망치, 부수는 이펙트)  (3) 시간(기능 상세 문서에서 결정) |
| 메인-6-(3) (결과 창) | 1. [메인-6-(1)-((3)게임오버)] 에서 세종대왕의 멘트 후에 표시될 결과 창. (팝업 창, 전체 화면 택1)  2. 현재 디자인 컨셉으로 디자인되며, 예시의 결과 창과 유사한 구조를 가짐.  3. 상단 중앙에는 획득한 게임 머니를 엽전 이미지와 함께(?) 표시한다.  4. 중앙에는 획득 점수를(조금 크게, 강조) 표시한다.  5. 하단에는 ‘놀이 결과’라는 타이틀과 좌측 부터 ‘틀린 개수’, ‘맞은 개수’, ‘최대 콤보 횟수’를 표시하며, 각각 이미지와 숫자가 표시된다.  6. ‘틀린 개수’의 이미지를 클릭하면 팝업 창으로 틀린 단어를 간단히 리스트 뷰로 확인할 수 있도록 한다. |