

타워 인벤토리 쪽문서

문서 수정 내역

| 1-1. 레퍼런스 점검

영웅 변경 UX의 레퍼런스: 언더 다크



타워 인벤토리 레퍼런스

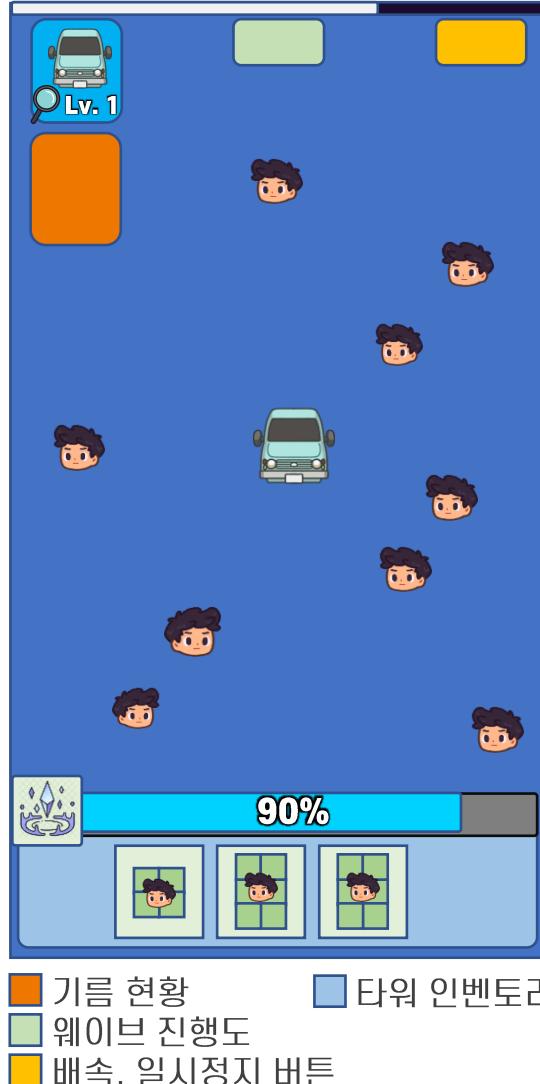
- 각 타워는 2x2 / 3x2 등 각자 사이즈가 있음
- 타워 인벤토리에서는 큰 셀 안에 타워가 표시됨
- 덤으로 2레벨 이상은 Lv.0 텍스트 표시



(큰 셀 안의 2x2타워, 3x2타워 예시)

| 1-2. 타워 인벤토리

타워 인벤토리에 타워 추가



현재 구현된 부분

- 범부를 치면 타워 게이지 상승
- 타워 게이지가 100%에 도달하면 영웅 타워 추가

구현하고자 하는 부분

- 타워 게이지가 100%에 도달하면, 테이블 데이터를 기반으로 랜덤 타워 추가
- 타워 인벤토리에서, 테이블 데이터를 기반으로 타워 정보 표시 (이미지, 레벨 등)

I 1-3. 타워 인벤토리

타워 인벤토리에 타워 추가

기능 요약

- Hero테이블에서, 유저가 장착한 영웅들의 태그 값 조회 (TableHeroTower 컬럼)
- HeroTower 시트에서, 태그가 일치하는 Key들의 Rate를 합산하고, 그 중 하나를 랜덤으로 뽑음
- 뽑은 타워는 타워 인벤토리에 추가 ([HeroInfoCell_Example](#) 프리팹으로 셀 표시. 목록은 중앙 정렬, 가로 스크롤뷰, 작업 시 _Example 제거 필요)
- [HeroInfoCell_Example](#) 프리팹에서 표시할 타워 이미지는, HeroTower 시트의 ThumbnailAddr을 출력
- 타워의 레벨은 셀 프리팹에서 txt_level를 통해 표시 (Local테이블의 리치텍스트 Key: format_tower_level)

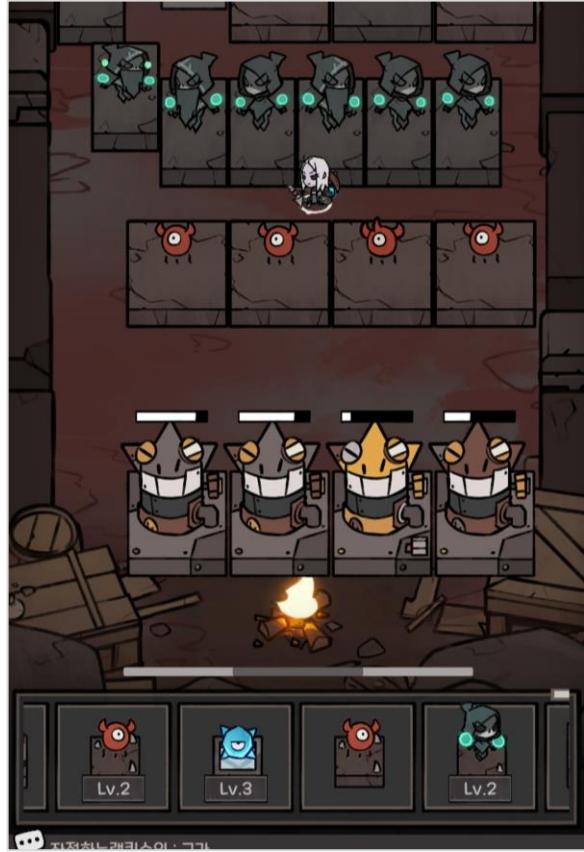
테이블 구조 예시



2. 영웅 타워 설치

I2-1. 레퍼런스 점검

타워 설치 레퍼런스: 스타크래프트, 언더 다크



타워 인벤토리 레퍼런스

- 각 타워는 2x2 / 3x2 등 각자 사이즈가 있음
- 타워 인벤토리에서는 큰 셀 안에 타워가 표시됨
- 덤으로 2레벨 이상은 Lv.0 텍스트 표시



(큰 셀 안의 2x2타워, 3x2타워 예시)

I2-1. 레퍼런스 점검

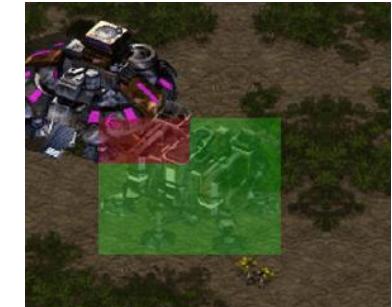
타워 설치 레퍼런스: 스타크래프트, 언더 다크



(25.05.20 추가됨)

타워 설치 레퍼런스

- 드래그 시, 타워가 터치한 위치를 따라다님
- 타워는 격자에 맞게 딱딱 움직임
- 설치가 가능한 영역은 녹색으로 표시됨
- 다른 구조물 or 타워와 겹친 영역은 붉게 표시됨
- 손을 뗐을 때, 겹친 영역이 없다면 해당 자리에 타워 설치
- 손을 뗐을 때, 1칸이라도 겹치는 영역이 있다면 타워 설치 취소

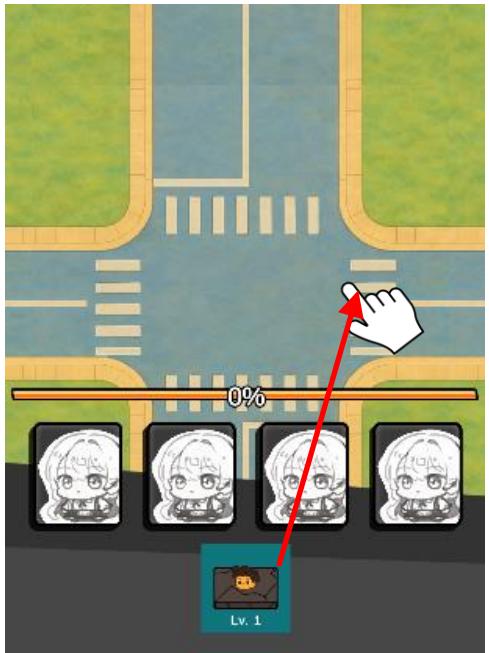


(마치 스타크래프트 건물 짓기 처럼!)

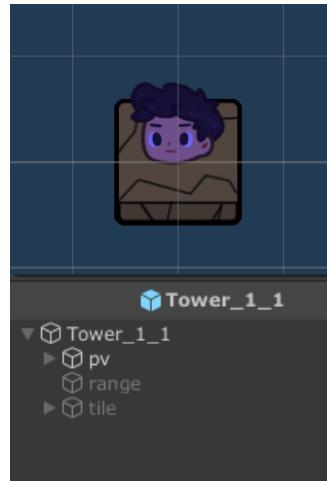
|2-2. 작동 점검

타워 설치 과정 요약

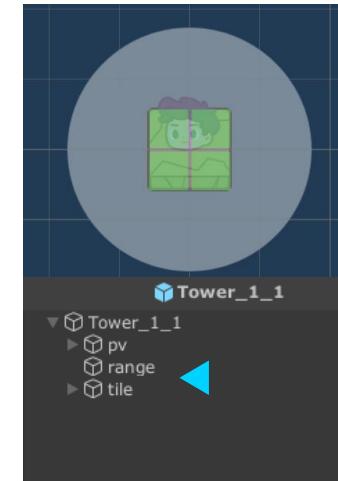
타워를 드래그하면



공격범위와 격자 오브젝트가 활성화되며



(평소 상태)



(드래그 상태)

※공격범위는 임시로 넣은 것. 테이블 값 X

드래그 중일 때, 맵에 격자가 표시됨



|2-3. 규칙 정리

타워 설치의 규칙 정리

타워 드래그 규칙

- 디펜스 웨이브 중에만 배치 시도 가능 (현재 드라이브 중 배치를 시도하면 에러를 출력함)
- 인벤토리에서 **타워 UI**를 드래그하면, 해당 **타워 오브젝트**가 (GameObject프리팹) 터치하는 위치를 따라감 (Hero 테이블에서 #HeroTower시트의 PrefabAddr컬럼)
- **타워 오브젝트**는 격자 단위로 움직임
- **타워 오브젝트**가 드래그 중이면 아래의 규칙을 수행함

타워 오브젝트 드래그 규칙

- 타워 드래그 중에는 맵에 격자 오브젝트가 활성화됨 (※참고: Map_test을 프리팹화 하고 안에 격자용 오브젝트를 넣어둠)
- 타워 프리팹에 격자 오브젝트, 공격 범위 오브젝트가 활성화됨
- 타워의 격자는 아래 조건에 따라 배치 가능/불가능 판정을 검사함
 - ① 배치 가능 판정: 해당 칸이 비어 있음
 - ② 배치 불가 판정: 다른 종류의 타워와 겹침, 만렙 타워와 겹침, 장애물과 겹침, 맵 격자 밖을 벗어남, 몬스터의 모든 길목을 막음
 - ③ 합성 가능 판정: 같은 종류의 타워와 겹침
- 타워의 격자는 아래 3가지 상황에 따라 색이 전환됨
 - ① 해당 칸이 배치 가능 판정: 해당 셀 연녹색 (#5FFF55, 알파100)
 - ② 해당 칸이 배치 불가 판정: 해당 셀 붉은색 (#FF0700, 알파 150)
 - ③ 같은 종류의 타워와 겹침: 모든 셀 흰색 (#FFFFFF, 알파 100)
- 만약 이미 놓여진 타워가 드래그중인 타워와 같은 종류고 만렙이 아닐 경우, 놓여진 타워에 업그레이드 오브젝트 활성화
- 만약 이미 놓여진 타워가 드래그중인 타워와 같은 종류고 만렙이 아니며, 터치 좌표가 놓여진 타워와 닳은 경우, 드래그중인 타워가 놓여진 타워로 딱 붙음
- 만약 이미 놓여진 타워가 드래그중인 타워와 같은 종류지만 만렙일 경우, 배치 불가 판정

|2-3. 규칙 정리

타워 설치의 규칙 정리

타워 드롭 규칙

- 드래그 중인 상태에서 손을 떼면 해당 위치에 타워 배치를 시도함
- 타워 배치 시도는 아래의 규칙을 따름

① 타워 배치 성공

- 조건: 모든 칸이 배치 가능 판정
- 액션: 해당 위치에 해당 타워 오브젝트 배치

② 타워 배치 실패

- 조건1: 한 칸이라도 배치 불가 판정이 있는 경우
- 조건2: 만렙 타워와 겹친 경우
- 조건3: 맵 격자 밖으로 벗어난 경우
- 조건4: 몬스터의 모든 이동경로를 막은 경우
- 액션: 타워 배치 시도를 종료함

③ 타워 레벨업

- 조건: 같은 종류이며 만렙이 아닌 타워에 드롭한 경우
- 액션: 놓여졌던 타워의 레벨 1 상승

- 타워 배치 시도가 종료되면, 맵의 격자 오브젝트는 비활성화됨
- 만약 배치한 위치에 적 몬스터가 겹친 경우, 몬스터를 밖으로 밀어내고 타워 배치 (몬스터가 맵 밖으로 밀리지 않도록, 뚫린 칸으로 밀어내기)
- 단, 몬스터가 중앙을 향해 가는 길을 완벽히 막을 수는 없음 (최소 1칸 이상의 통로 필요)