

# 웨이브 전환 쪽문서

## 문서 수정 내역

## | 1-1. 사전 정보

# 웨이브 전환 UX 점검



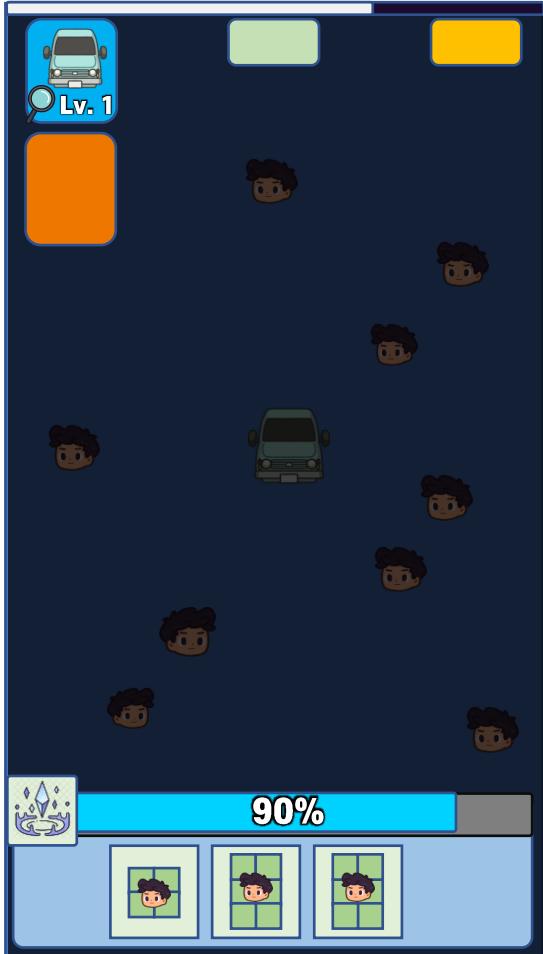
▼추가됨

전투 & 디펜스 웨이브



## I 1-2. 작업 요약

# 각 웨이브별 작업 목표 요약



## 1. 간단한 연출 추가

- 프리팹 이름: [UiLoadingWave](#)
- 웨이브가 전환될 때 간단한 애니메이션 작동
- 애니메이션 전환 시, 0.5초 동안 유저의 터치 제한  
(화면이 암전 되는 시간)

## 2. 빌드업 웨이브

- 빌드업 웨이브가 시작되면 **타워들이 비활성화됨**  
(타워들의 활성화/비활성화 연출은 후순위로 미루고, 일단 오브젝트 활성화/비활성화만 구현)
- 빌드업 웨이브 중에는 타워 배치 조작을 할 수 없음  
(타워 인벤토리에서 타워 카드를 터치하거나 드래그해도 반응 X)

## 3. 전투 웨이브

- 전투 웨이브가 시작되면 **타워들이 활성화됨**
- 전투 웨이브가 시작되면 맵 중앙으로 트럭 이동  
(애니메이션 암전 중일 때 이동. 시간상, 애니메이션 시작 후 약 0.4~0.5초 사이)
- 전투 웨이브 중에는 트럭 이동 조작을 할 수 없음
- 전투 웨이브 중에는 타워 인벤토리에서 타워를 배치할 수 있음