

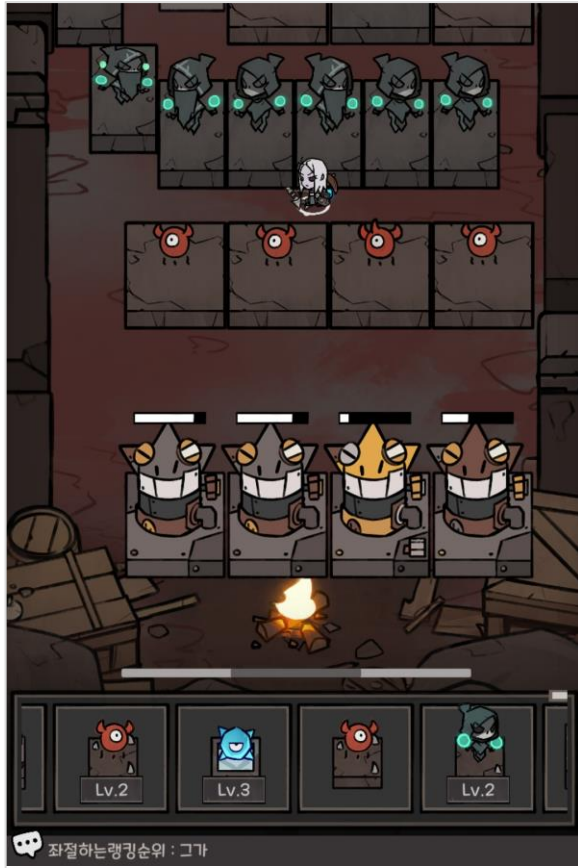
타워 인벤토리 쪽문서

문서 수정 내역

[illegible]

10. 레퍼런스 점검

영웅 변경 UX의 레퍼런스: 언더 다크



타워 인벤토리 레퍼런스

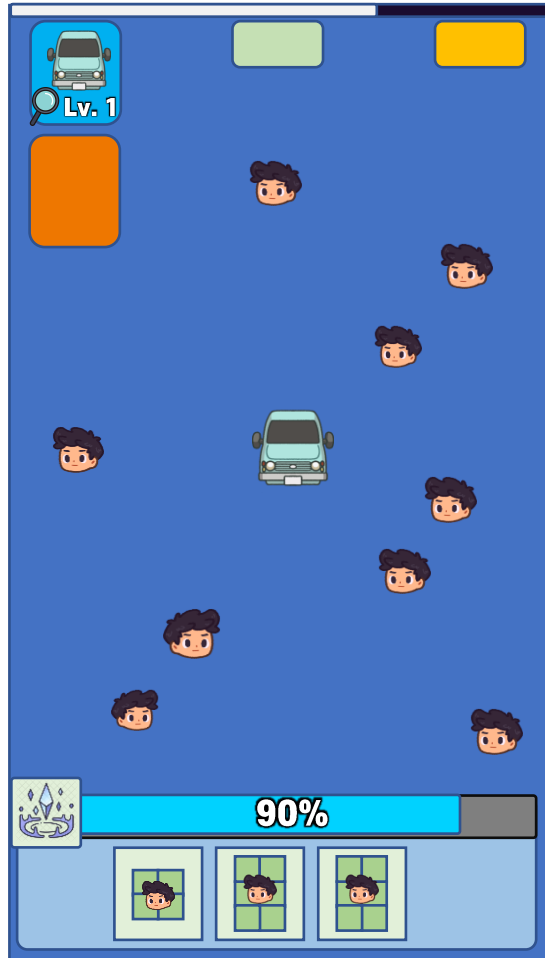
- 각 타워는 2x2 / 3x2 등 각자 사이즈가 있음
- 타워 인벤토리에서는 큰 셀 안에 타워가 표시됨
- 덤으로 2레벨 이상은 Lv.0 텍스트 표시



(큰 셀 안의 2x2타워, 3x2타워 예시)

| 1. 타워 인벤토리

타워 인벤토리에 타워 추가



- 기름 현황
- 웨이브 진행도
- 배속, 일시정지 버튼
- 타워 인벤토리

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)

| 1. 타워 인벤토리

타워 인벤토리에 타워 추가

기능 요약

- Hero테이블에서, 사용자가 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

