역기획안

클래스 구조

1. **c캐릭터**
   1. (속성)치명타 관련 속성
   2. (속성)공격 속도
   3. (속성)퀘스트 소요시간
   4. (속성)공격 속도
   5. (속성)획득 골드 비율(몬스터, 퀘스트)
   6. (속성)최고 층수
   7. (속성)환생 횟수
   8. (속성)화폐
   9. (메소드)생성
   10. (메소드)소멸
   11. (메소드)화폐증가
   12. (메소드)퀘스트 구입
   13. (메소드)아이템 구입 -
   14. (애니메이션)이동
   15. (애니메이션)전투
   16. (애니메이션)환생
2. **c아이템**
3. **c퀘스트**
4. **c몬스터**
   1. (속성)체력
   2. (속성)소유 골드
   3. (메소드)생성
   4. (메소드)소멸
   5. (메소드)체력 소모
   6. (애니메이션)맞을 때 반짝임
   7. (애니메이션)체력 게이지 감소
5. **c상점**
   1. (속성)아이템의 이름[]
   2. (속성)아이템의 레벨[]
   3. (속성)아이템의 공격력[]
   4. (속성)아이템의 치명타 확률[]
   5. (메소드)생성
   6. (메소드)소멸
   7. (메소드)아이템 value 불러오기
   8. (메소드)아이템 value 진열하기
6. **c던전**
   1. 현재 층
   2. 스테이지
   3. 배경
7. **c기타**
   1. (메소드)이동
   2. (메소드)이동 중단
   3. (메소드)fadeout
   4. (메소드)충돌 체크
   5. (메소드)생성
   6. (메소드)소멸
   7. (메소드)몬스터 생성
   8. (메소드)층 정보 갱신
   9. (메소드)환생조건체크

상황

**<1>. 캐릭터 생성**

1. 로딩 시, c캐릭터 생성(Single Ton)

2. c캐릭터의 제자리 걸음 애니메이션 실행

3. c캐릭터의 (메소드)이동 호출 (화면 안으로 들어옴)

- update()안의 분기문을 통한 호출

- c캐릭터의 최신 이동 속도 반영 후 이동

- 배경 최신 이동 속도 반영 후 이동

4. 기준 충돌 객체와 충돌 이벤트 발생, 기타 컨텐츠의 충돌 체크 함수 실행

5. c캐릭터 이동 중단, 걷는 애니메이션 계속 진행

**<2>. 전투**

1.전투하는 상황

1. c던전의 c몬스터를 생성하는 함수 호출

2. c몬스터의 (메소드)이동 호출 (화면안으로 들어옴)

- update()안의 분기문을 통한 호출

- c몬스터의 최신 이동 속도 반영 후 이동

- 배경 최신 이동 속도 반영 후 이동

3. 기준 충돌 객체와 충돌 이벤트 발생

기타 컨텐츠의 충돌 체크 함수 실행(매개변수 : c몬스터 상수)

4. c몬스터 이동 중단, c캐릭터의 걷는 애니메이션 중단

5. c기타의 전투(c캐릭터,c몬스터) 함수 실행

6. c캐릭터의 전투 애니메이션 실행

7. \* c몬스터의 체력 감소 \*

8. c몬스터의 체력 소멸 시, c캐릭터의 전투 애니메이션 중단

9. c몬스터의 fadeOut함수 호출, 소멸자 실행

10. c캐릭터의 골드 증가 함수 호출(c몬스터의 획득 골드 값 전달)

11. c캐릭터의 제자리 걸음 애니메이션 실행

12. 2-2부터 반복

2. 스테이지(층) 종료 상황

1. c캐릭터의 (메소드)이동 호출 (화면 밖으로 나감)

2. 화면 페이드 아웃 애니메이션 실행

3. c던전의 현재 층 정보 수정

4. <1>-2부터 시작하며 화면 페이드 인

**<3>. 구입**

1. 상점(퀘스트, 스킬, 아이템)UI 클릭

2. c상점의 아이템 목록 및 현 구매한 아이템의 정보를 출력하는 함수 호출

3. 이미 구매한 아이템의 경우 구매UI 비활성화

4. 해당 아이템/퀘스트의 이전단계 아이템/퀘스트 구입을 했는지 c캐릭터의

아이템/퀘스트 정보에서 확인

5. 이전단계 구입완료 시, 구매UI 활성화(아닐 시, 다음단계 구매UI는 비활성화)

6. 유저의 현재 재화가 아이템의 구매 가격보다 적으면 구매UI 비활성화

7. 구매 UI가 활성화된 상태에서 구매UI 클릭

8. c상점 클릭 이벤트 함수 호출

9. 구매의사를 한번 더 물어보는 팝업창(예,아니오) 출력(선택적-김봉식은 팝업x)

10. 예 클릭 시, c상점의 클릭한 인덱스의 아이템 구매를 처리하는 함수 호출

-c캐릭터의 소유 재화를 해당 아이템의 가격만큼 차감

-퀘스트의 경우 보유 퀘스트 개수 나타내는 상수 증가 후,

timeStd에서 처리

-무기의 경우 구입시점부터 해당 무기의 공격력만큼 c캐릭터의 공격력

갱신

**<4>. 환생**

1. 환생 클릭 시, 환생 가능 층과 현재 c던전의 층을 비교

2. 환생이 가능하면 환생에 대한 안내 메세지 출력

2-2. 환생 불가 시, 환생 가능 층과 환생 불가 메세지 출력

3. c캐릭터에서 구입한 [열쇠획득량에 영향을 주는 아이템] 속성정보를 가져오고,

c던전에서 현재 층 정보를 가져온다

4. 가져온 정보들로 환생 시 획득 열쇠량을 계산하여 c던전에 넘김. 계산된

열쇠량을 안내 메세지에 같이 출력

5. 기존 걷는 애니메이션 중단

6. 환생 확정 버튼 클릭 시 캐릭터 환생 애니메이션을 실행한다

7. 환생 시 획득 열쇠량만큼 기존 열쇠량에 더한다.

8. c던전의 현재 층 정보를 c캐릭터의 최고 층수 스탯과 비교하여 더 높으면

해당 층으로 갱신한다

9. c캐릭터의 골드를 0으로 초기화하고, 구입 퀘스트, 구입 무기 정보를

초기화한다

10. c던전의 층 정보를 1층으로 초기화한다(배경 등도 층 정보에 따라 변경됨)

11. <1>-2 부터 시작