

[동물 서바이벌]

[UI, 레이아웃]



2024 MAY 27

[서민석]

[tmqmsmrm@naver.com]

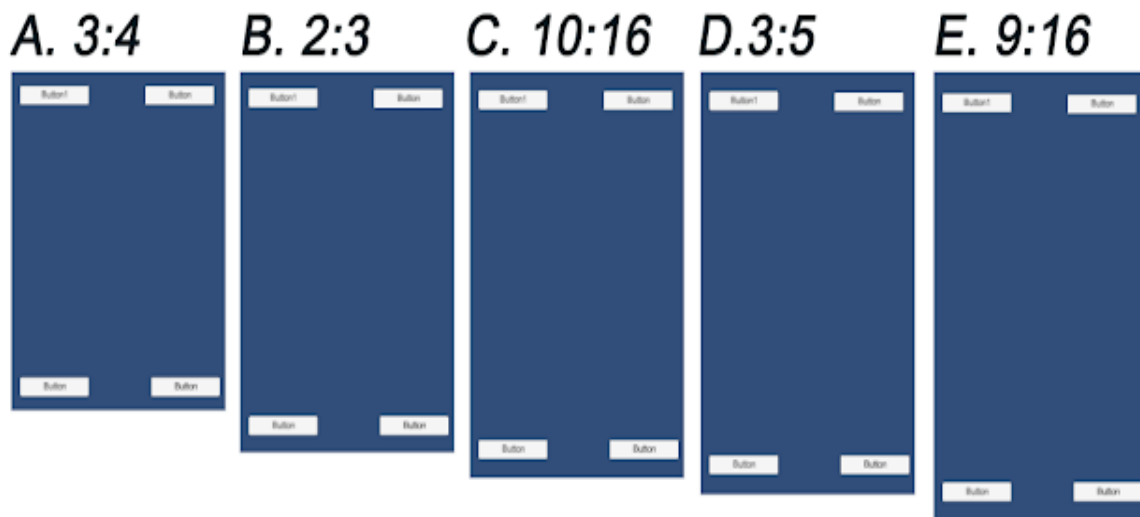
목차

1. Design principles.....	1
2.1. 해상도.....	2
2.2 컨셉 이미지	2
2. 공용 컴포넌트.....	4
2.1 메뉴 – 메인	4
2.2 메뉴 – 장비	5
2.3 메인 – 상점	6
2.4 메인 – 도전	7
2.5 메인 – 특성	8
3. Hud, 전투레벨 ui.....	9
3.1 Hud.....	9

1. DESIGN PRINCIPLES

2.1. 해상도

- 안드로이드의 기본 해상도와 비율을 기준으로 잡는다.
- 스마트폰과 태블릿 기기 2 가지 비율을 기준으로 잡는다.
- 모든 해상도와 비율을 고려할 수 없으니 유니티 엔진의 가변 해상도 대응을 사용한다.
- 화면 해상도와 비율은 9:16, FHD(1080 * 1920)를 기준으로 UI 를 제작한다.
- 모든 크기의 단위는 '픽셀'이다.



2.2 컨셉 디자인

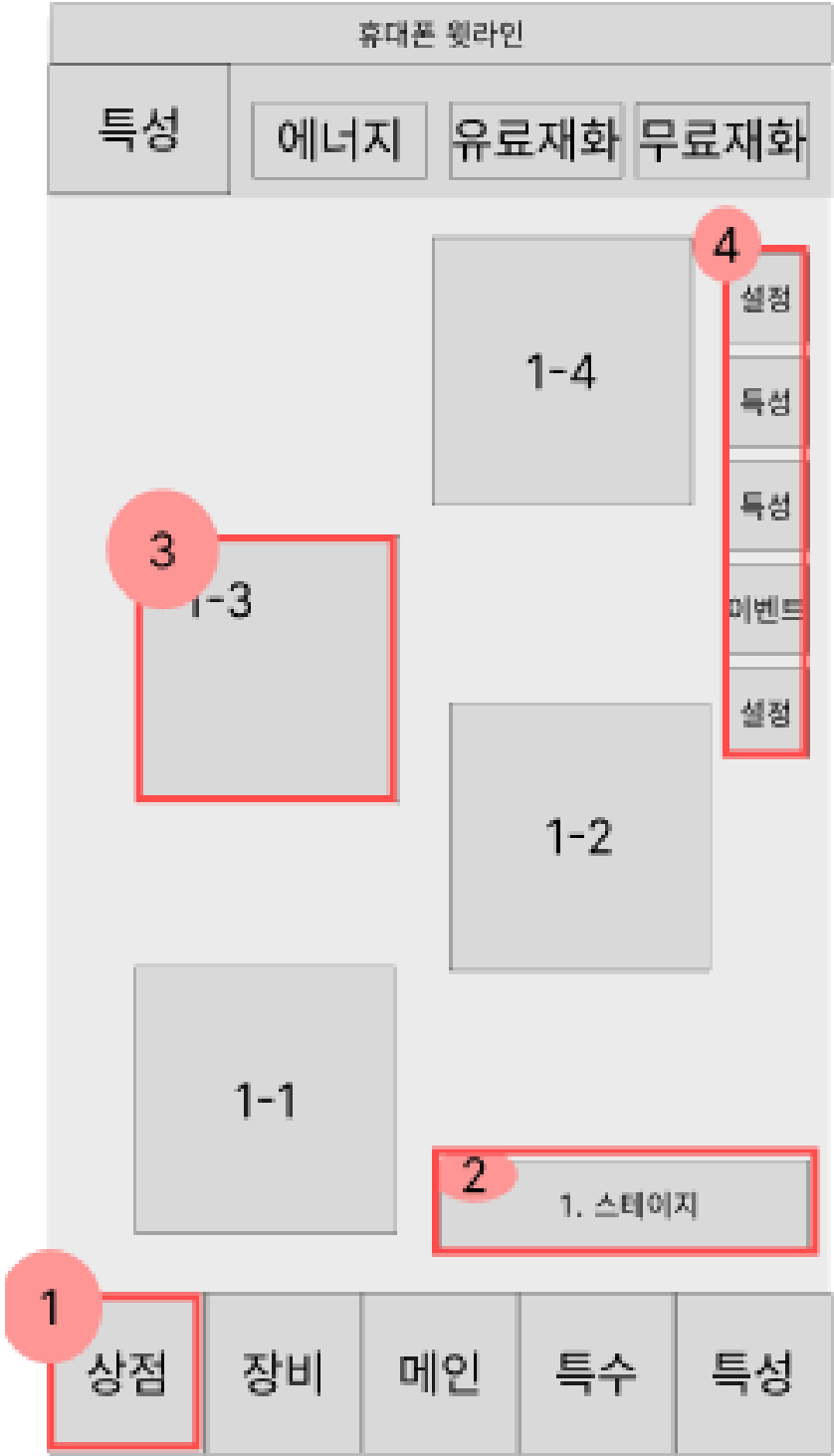
- 메인 색감, 디자인 부분 상의 필요

- 이 부분 기획 자료, 정보 부족



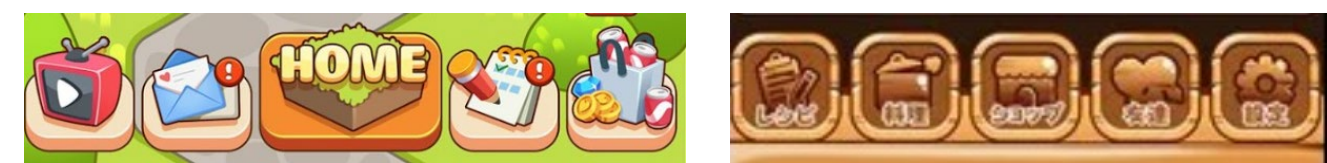
2. 공용 컴포넌트






2.1 메뉴 - 메인



No.	이름	설명	파일 이름	크기(가로*세로)		기능
1	메인 하단 바	터치시 해당 UI로 이동한다. 1. 상점 아이콘 2. 장비 아이콘 3. 메인 아이콘 4. 도전 아이콘 5. 특성 아이콘	Main_UnderBar	216 * 216	Button	On Click
2	스테이지 이름	스테이지 내부에 들어갈 이름의 백그라운드 이미지 터치시 스테이지 선택 UI가 나온다.	Text_BackGround	510 * 120	Button	On Click
3	스테이지 아이콘	스테이지 진입을 위한 버튼 이미지 터치시 전투 스테이지로 이동한다.		360 * 360	Button	On Click
4	기능 바	게임에 필요한 기능을 모아둔 기능 UI 바 터치시 해당 UI가 오버레이 한다. 1. 설정: 게임 설정 2. 수입: 오프라인 보상 3. 친구: 친구목록 4. 이벤트: 진행 이벤트 목록 5. 공지: 공지사항 목록	UtilityBar	120 * 700	Button	On Click

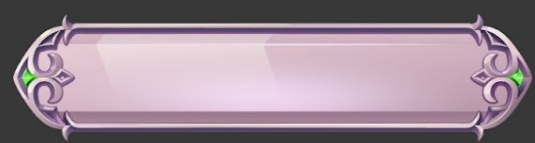
- 1 번 예시 (각 둘 중 선택) [UI-Reference](#)



1-1 상점	1-2 장비	1-3 메인	1-4 도전	1-5 특성
				

상점 아이콘은 1-2~5 까지의 컨셉과 맞춰 제작

- 2 번 예시 [UI-Reference](#)

2-1 Text 바


- 3 번 예시 (컨셉 미정)

3-1 스테이지 이미지

- 4 번 예시 [UI-Reference](#)- 정면(4)

4-1 설정	4-2 수입	4-3 친구	4-4 이벤트	4-5 공지
				



No	이름	설명	파일 이름	크기(가로*세로)		기능
1	플레이어 아이콘	플레이어의 상징 아이콘이 들어가는 공간 터치시 아이콘 선택 창 오버레이.		250 * 175	Button	On Click
2	에너지 아이콘	플레이어가 활동 가능한 에너지(사료 그릇), 유료재화(별가루), 무료재화(골드)의 아이콘과 숫자가 들어간다. 터치시 재화 추가 구매 창이 오버레이. 1. 에너지 2. 유료재화 3. 무료재화		240 * 100	Button	On Click
3	캐릭터 아이콘	자신이 사용중인 캐릭터가 들어가는 공간. 클릭시 캐릭터 선택 UI 를 오버레이 한다.		220 * 65	Button	On Click
4	스텟 아이콘	현재 공격력과 방어력 HP 등을 표기한다. 1. AK 2. DP 3. HP		200 * 100	x	X
5	장비 아이콘	플레이어가 습득한 장비가 저장되는 공간이다. 한 화면에 가로 5 칸 세로 4 칸 총 20 칸을 보여주며 터치 드레그 방식을 사용해 위아래로 드래그가 가능하게 만든다.		160 * 160	Button	On Click

휴대폰 윗라인

특성

에너지

유료재화

무료재화

1패키지 이름

2이미지

3패키지 상품
패키지 상품
패키지 상품

4상품 이름

뽑기

5

패키지 이름

이미지

패키지 상품
패키지 상품
패키지 상품

상품 이름

뽑기

뽑기 상자 이름

상점

장비

메인

특수

특성

No	이름	설명	파일 이름	크기(가로*세로)		기능
1	패키지 이름 아이콘			860 * 150		
2	패키지 상자 이미지			216 * 216		
3	패키지 상품 텍스트			320 * 80		
4	상품명, 뽑기			200 * 100		
5	패키지 내용물 백그라운드			860 * 400		
6	장비 아이콘			216 * 216		



2.4 메인 - 도전

2.5 메인 - 특성

3. HUD, 전투레벨 UI

3.1 HUD

