

[동물 서바이벌]

[UI, 레이아웃]



2024 May 27

[서민석]

[tmqmsmrm@naver.com]

목차

[1. 개요 2](#_Toc167800361)

[1.1 문서 개요 2](#_Toc167800362)

[1.2 개요 2](#_Toc167800363)

[2. Design principles 3](#_Toc167800364)

[2.1. 해상도 3](#_Toc167800365)

[2.2 key color code (rgb) 4](#_Toc167800366)

[3. 공용 컴포넌트 0](#_Toc167800367)

[3.1 메인메뉴 상단 0](#_Toc167800368)

[3.2 메인메뉴 하단 1](#_Toc167800369)

[4. Main UI 목록 2](#_Toc167800370)

[4.1 메인 2](#_Toc167800371)

[4.2 장비 3](#_Toc167800372)

[4.3 상점 4](#_Toc167800373)

[4.4 특수전투 5](#_Toc167800374)

[4.5 특성 6](#_Toc167800375)

[4.6 설정 7](#_Toc167800376)

[5. Hud, 전투레벨 ui 8](#_Toc167800377)

[5.1 Hud 8](#_Toc167800378)

[5.2 전투 레벨 ui 8](#_Toc167800379)

# 1. 개요

## 1.1 문서 개요

- 해당 문서는 게임 동물 서바이벌의 UI 디자인 문서이다.

- 해당 문서의 모든 단위는 Pixel로 다른 단위 사용시 해당 표에 표기한다.

## 1.2 개요

- 이 게임은 귀여운 반려동물이 다양한 무기를 사용해 주인을 괴롭히는 요소들을 해치우는 게임이다.

- 이 게임은 모바일 게임으로 모바일 해상도를 기본으로 잡는다.

- 모든 모바일 기기의 해상도와 비율을 맞출 수 없기에

# 2. Design principles

## 2.1. 해상도

- 안드로이드의 기본 해상도와 비율을 기준으로 잡는다.

- 스마트폰과 태블릿 기기 2가지 비율을 기준으로 잡는다.

- 모든 해상도와 비율을 고려할 수 없으니 유니티 엔진의 가변 해상도 대응을 사용한다.

스크린샷, 텍스트, 직사각형, 도표이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명- 화면 해상도와 비율은 9:16, FHD(1080 \* 1920)를 기준으로 UI를 제작한다.

텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 폰트, 번호이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명- z

## 2.2 key color code (rgb)

- 이 게임은 귀여운 동물들이 주로 등장하는 게임이다. 따라서 평화로움을 느끼게 하는 색상을 주로 사용한다. (초록, 노랑, 주황, 파랑 등)

텍스트, 다채로움, 스크린샷이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명텍스트, 스크린샷, 다채로움이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

# 3. 공용 컴포넌트

## 3.1 메인메뉴 상단

## 3.2 메인메뉴 하단

# 4. Main UI 목록

## 4.1 메인

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 번호 | 컴포넌트 이름 | 기능 | 설명 | 크기 (가로 \* 세로) | 파일명 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

## 4.2 장비

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 번호 | 컴포넌트 이름 | 기능 | 설명 | 크기 (가로 \* 세로) | 파일명 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |



## 4.3 상점

-

## 4.4 특수전투

- d

## 4.5 특성

- d

## 4.6 설정

# 5. Hud, 전투레벨 ui

## 5.1 Hud

## 5.2 전투 레벨 ui