**목적: 유저 경험(UX)과 UI 구조를 설계하여 프로그래머 & 디자이너가 참고할 수 있도록 함**

**1. 메인 화면 구성**

**📌주요 UI 요소**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **UI 요소** | **설명** | **위치** |
| **풍선 개수& 내구도 (UI 아이콘으로** | **현재 보유 중인 풍선 개수를 표시** | **우측 상단** |
| **설정 버튼** | **볼륨, 조작 설정 등** | **좌측 상단** |
| **목표 지점 표시** | **현재 진행 중인 목표 (예: 특정 위치 도달)** | **중앙 상단** |
| **특수 UI 요소** | **예시: 풍선 타입 변경, 현재 능력 상태** | **오른쪽 하단** |

**2. UX 플로우 차트**

**게임 시작 → 기본 조작 튜토리얼 → 풍선 획득 → 장애물 회피 → 목표 도달 → 보상 획득 → 다음 스테이지 진행**

**< 추가 UX 요소 >**

* **튜토리얼: 처음에는 한 개의 풍선으로 기본 조작을 배우고 점진적으로 난이도 증가**
* **보상 시스템: 목표 도달 시 특별한 풍선 해금 (예: 강화 풍선)**

**3. UI 구성 요소 설명**

|  |  |
| --- | --- |
| **UI 요소** | **기능** |
| **풍선 개수 UI** | **현재 남은 풍선의 개수를 표시하며, 하나씩 줄어드는 애니메이션 포함** |
| **풍선 내구도 UI** | **풍선이 장애물에 닿으면 내구도가 줄어드는 게 보이도록 함** |
| **목표 지점 UI** | **현재 목표 및 남은 거리 표시** |

**<유저 피드백 요소>**

**1. 머지 성공 시 이펙트 효과**

* **풍선이 터질 때 부드러운 파티클 효과 추가**
* **풍선 개수 UI에서 감소 애니메이션 적용**

**2. 보상 획득 시 효과**

* **보상 아이템이 빛나면서 등장**
* **짧은 진동(모바일 기준) 또는 효과음 추가**