

Panda Village

배치 시스템기획서

Index

1. 기획 의도	→ 3
2. 시스템 정의	→ 4
3. 화면 구성	→ 5-6
4. 시스템 설명	→ 7-13
5. 흐름도	→ 14
6. 테이블 정의	→ 15

기획 의도

- 배치 시스템이 왜 필요 할까?

게임이 시작 될 때 모든 건축물이 처음부터 건설이 되있는 것 이 아니다.

사용자가 게임을 하면서 농사와 같은 각종 콘텐츠를 통해서 재화를 얻어 이 재화로 새로운 건축물들을 건설 하며 사용자 마을에 처음에 없던 건축물을 지으며 농장을 채워 나가는 재미 요소다.

2. 시스템 정의

- 사용자가 건물을 클릭하면 해당 건물이 이동 할 수 있는 상태로 바뀐다.
- 농장 씬 에서만 배치가 가능하며 배치 할 수 있는 공간은 자유로우나 건설할 건물의 사이즈 만큼에 빈공간이 있어야 한다.
- 건물의 사이즈만큼 타일 그리드가 표시가 되며 건설가능한 지역에는 초록색 타일이 표시 되고 건설 불가능한 지역에 경우 빨간색 타일을 표시 해줌으로써 건설 가능한 지역과 불가능한 지역을 구분할 수 있어야 한다.
- 특정 건물의 경우(닭장) 해당 건물로 이동이 가능한 문이 있는데 문 앞공간 또한 빈 공간 이어야 건설이 가능하다.
- 특정 건물의 경우(닭장) 해당 건물로 이동이 가능한 문과 닭들이 나오는 문이 있는데 이 공간은 그냥 초록색, 빨간색 타일이 아닌 문모양에 초록색, 빨간색 타일로 표현 해준다.

3. 화면 구성

• 3.1 건설이 가능한 경우



번호	명칭	기능 및 설명
1	안내 메시지	배치시스템에 들어와서 건물을 클릭 했는지 알려주는 안내메시지 창이다.
2	장애물	맵에 장애물이 있으면 해당 위치에 배치를 할 수 없다.
3	건설 영역 타일	배치할 건물을 클릭하면 건물이 사라지고 건물 사이즈만큼 그리드가 생성되어 건설 가능한 영역인지 표시해준다. 건설이 가능한 지역인 경우 초록색 타일로 표시 해준다. 문과 동물 출입문이 있는 경우 해당위치는 문 이미지와 동물 출입문 이미지를 보여준다.
4	맵	건물배치가 가능한 맵 영역이다.
5	종료 버튼	건물 배치를 저장하고 나간다.

3. 화면 구성

• 3.2 건설이 불가능한 경우



번호	명칭	기능 및 설명
1	안내 메시지	배치시스템에 들어와서 건물을 클릭 했는지 알려주는 안내메시지 창이다.
2	장애물	맵에 장애물이 있으면 해당 위치에 배치를 할 수 없다.
3	건설 영역 타일	배치할 건물을 클릭하면 건물이 사라지고 건물 사이즈만큼 그리드가 생성되어 건설 가능한 영역인지 표시해준다. 건설이 가능한 지역인 경우 초록색 타일로 표시 해준다. 문과 동물 출입문이 있는 경우 해당위치는 문 이미지와 동물 출입문 이미지를 보여준다.
4	맵	건물배치가 가능한 맵 영역이다.
5	종료 버튼	건물 배치를 저장하고 나간다.

4. 시스템 설명

- 배치 시스템 - 이동할 건물 선택



1. 이동할 건물을 선택 한다.

4. 시스템 설명

- 배치 시스템 - 이동할 건물 선택



2. 건물 사이즈만큼 그리드가 생성 되고 건설 가능영역 이면 초록색이 표시 된다.

3. 출입문, 동물 출입문이 있는 경우 그리드에 표시 해준다.

4. 시스템 설명

- 배치 시스템 – 이동할 건물 위치 선택



4. 이동할 위치에 장애물이 있을 경우 빨간색 그리드 표시로 알려주며 배치가 되지 않는다.

4. 시스템 설명

- 배치 시스템 - 이동할 건물 위치 선택



5. 이동할 위치를 선택한다.

4. 시스템 설명

- 배치 시스템 - 이동할 건물 위치 선택



6. 건물이 이동한 위치에
배치 된다.

4. 시스템 설명

- 배치 시스템 – 배치종료 버튼 클릭



7. 배치종료 버튼을 누르면
위치를 바꾼 정보가 저장되고
배치시스템을 종료한다.

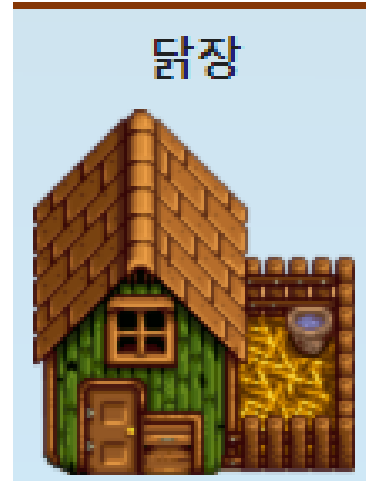
4. 시스템 설명

• 4.1 배치 시스템 – 건물 속성

이름	외양간
높이	4
너비	7
출입문 위치(y, x)	0,1
동물 출입문 위치	0,4



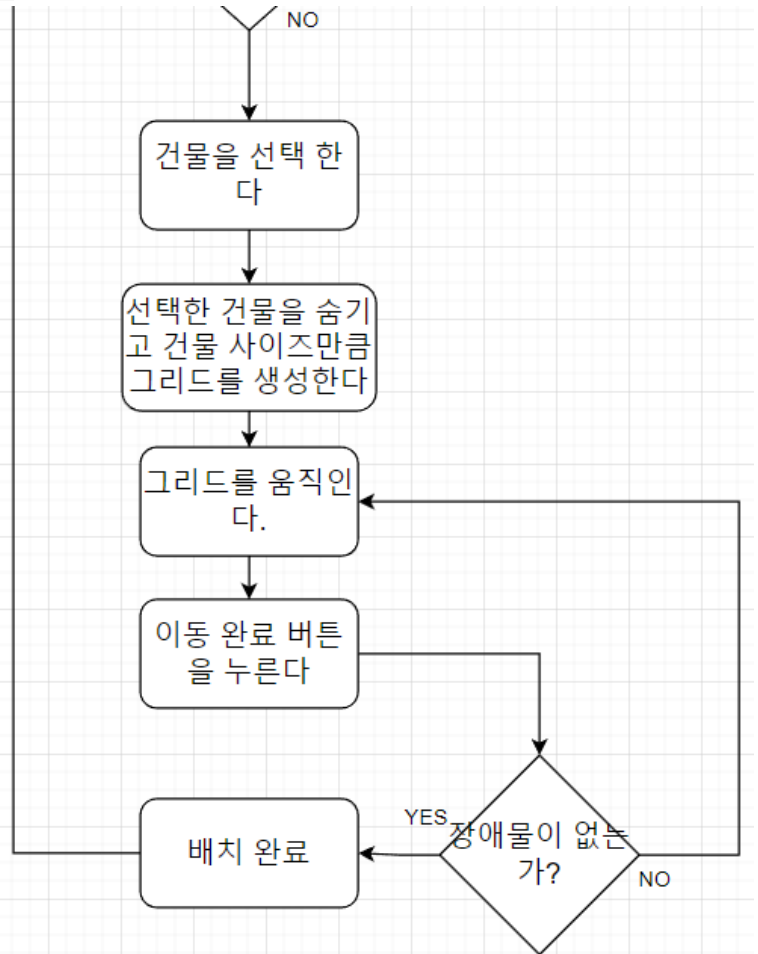
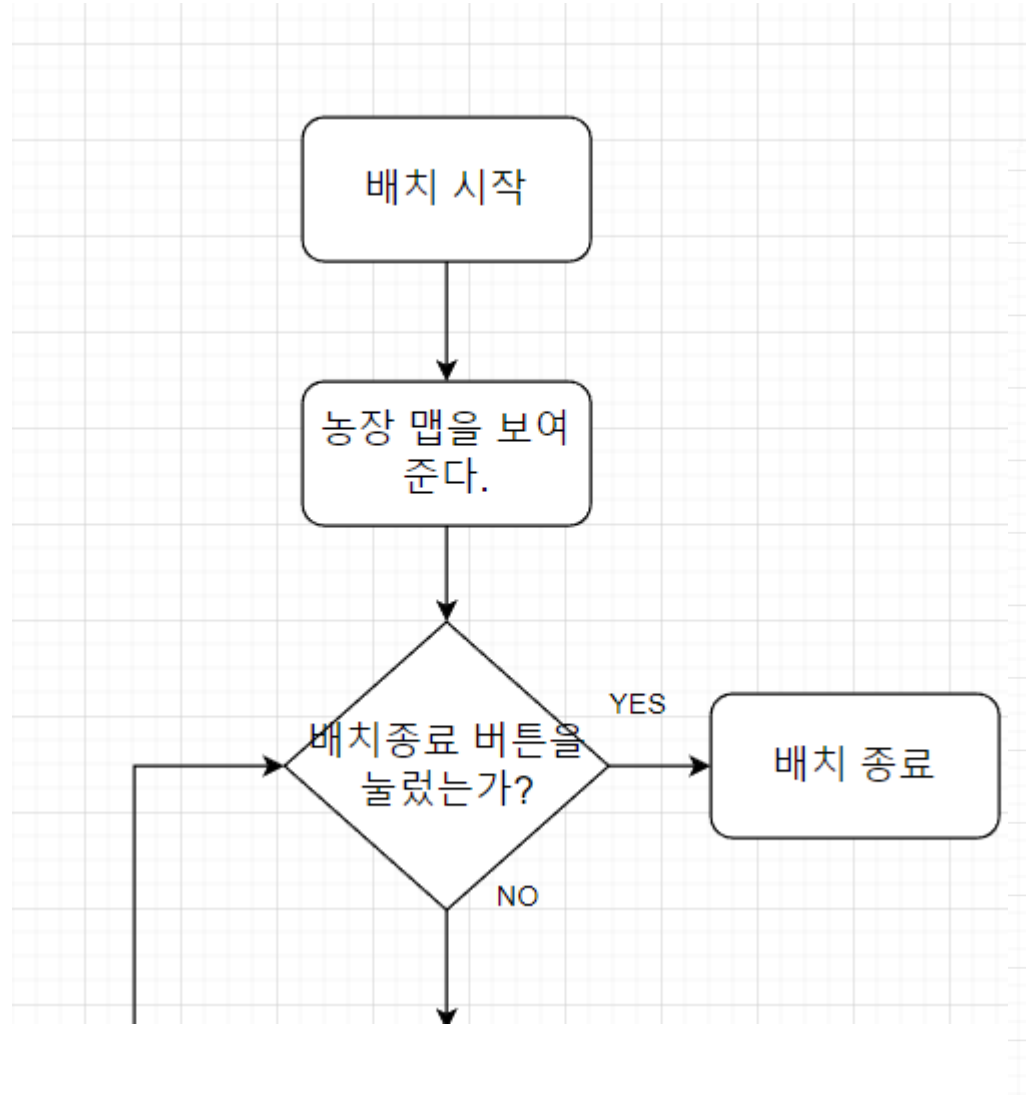
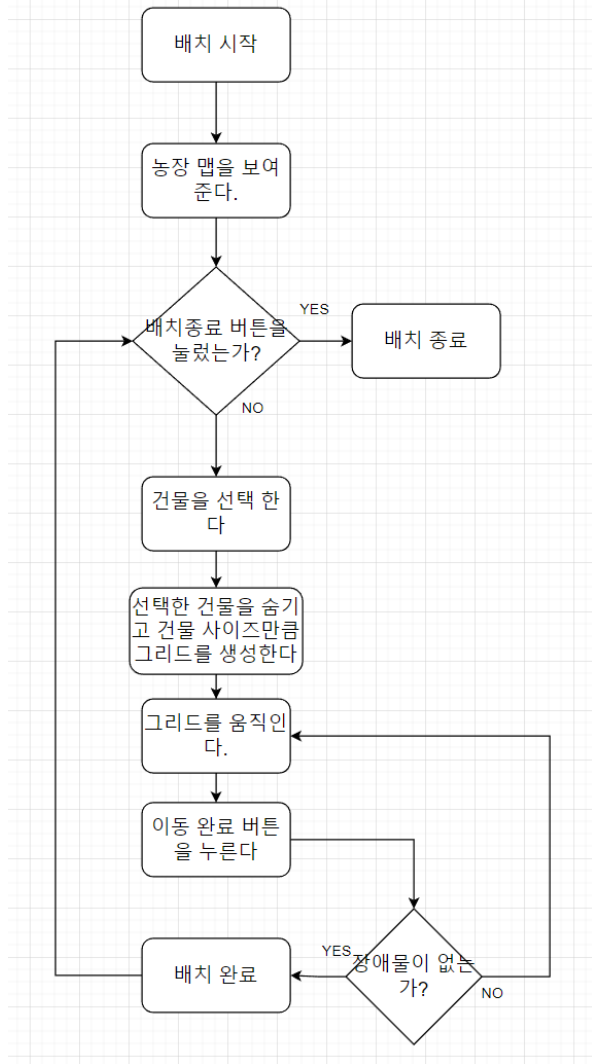
이름	닭장
높이	3
너비	6
출입문 위치(y, x)	0,1
동물 출입문 위치	0,2



이름	저장고
높이	3
너비	3
출입문 위치(y, x)	NULL
동물 출입문 위치	NULL



5. 흐름도



6. 테이블 정의

건물 정보 테이블

id	buildingname	width	height	door_pos	animaldoor_pos
int	string	int	int	string	string
1000	닭장	5	5	1,1	1,3
1001	외양간	6	4	1,1	1,3
1002	사일로	4	4		

건물 Id, 건물 이름, 건물 너비, 건물 높이, 플레이어 출입문, 쪽문