주문 시스템

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 개정 내용 | 일자 | 작성자 |
| 0.1 | 초안 작성 | 2021.01.25 | 이현 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

[목차 2](#_Toc65984299)

[개요 3](#_Toc65984300)

[1. 정의 3](#_Toc65984301)

[2. 목표 3](#_Toc65984302)

[3. NPC 주문 3](#_Toc65984303)

[3.1. 주문 타입 3](#_Toc65984304)

[3.2. 주문 흐름 3](#_Toc65984305)

[3.3. 아이템 가격 높고 낮음 기준점 4](#_Toc65984306)

[3.4. 금액 흥정 4](#_Toc65984307)

[3.5. 주문 아이템 표시 방법 5](#_Toc65984308)

개요

# 정의

* 주문: NPC가 유저가 운영하는 상점에서 구매할 아이템을 주문하는 행위

# 목표

1. 확실한 주문 아이템 표시
   1. NPC 가 주문하는 아이템이 무엇인지 확실하게 표시하도록 개발
2. 다양한 아이템을 주문
   1. 유저가 다양한 아이템을 제작하기 위해 다양한 아이템을 주문하도록 개발
      1. 무분별한 주문을 막기 위해 신문을 통해 주로 만들어야 하는 아이템을 확인

# NPC 주문

## 주문 타입

1. 신문에 기재된 아이템을 주문
2. 랜덤하게 아이템을 주문
3. 유저가 전시한 아이템을 주문

## 주문 흐름

1. 상점 오픈 시 NPC가 방문
2. NPC가 카운터에 도달했을 때 주문
3. 확률에 따라 주문 타입 결정
   1. 주문 확률 테이블 참조
4. 주문 타입에 따라 주문할 아이템을 결정
   1. 신문 타입일 경우: 확률에 따라 신문에 기재된 아이템을 주문
      1. 신문에 따라 확률이 달라질 수 있음
   2. 랜덤 아이템 주문: 유저가 제작이 가능한 아이템을 랜덤하게 주문
   3. 전시 아이템 주문: 전시된 아이템을 랜덤하게 주문
5. 유저가 해당 아이템 제공 및 판매 금액 제시
6. 유저가 제시한 판매 금액에 따라 NPC 행동이 달라짐
   1. 낮은 금액을 제시할 경우
      1. NPC가 말풍선에 반짝 웃는 아이콘을 표시
      2. NPC가 해당 물품 구입
   2. 적당한 금액을 제시할 경우
      1. NPC가 웃는 아이콘을 표시
      2. NPC가 해당 물품 구입
   3. 높은 금액을 제시할 경우
      1. NPC가 실망한 아이콘 표시
      2. NPC가 아이템을 구입하지 않고 자리를 뜸

## 아이템 가격 높고 낮음 기준점

1. 아이템 테이블의 판매 금액을 기준으로 판별
2. NPC의 종류에 따라 기준이 달라짐

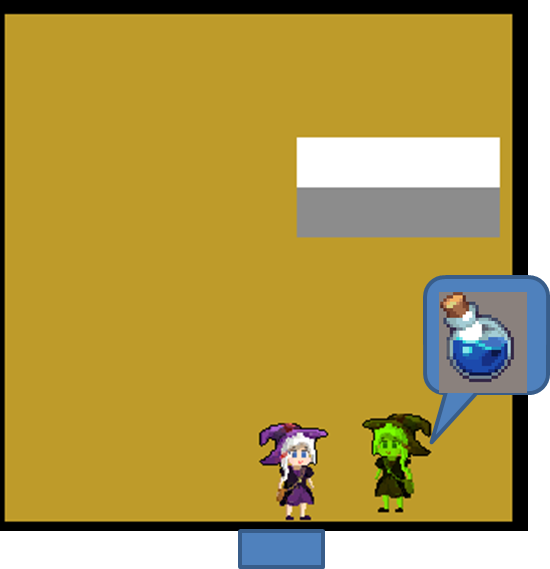
|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 고객 종류 | 낮은 금액 | 적당한 금액 | 높은 금액 |
| 거지 고객 | 판매 금액 80% 미만 | 판매 금액 80%~100% | 100%초과 |
| 일반 고객 | 판매 금액 100% 미만 | 판매 금액 100%~120% | 120%초과 |
| 부자 고객 | 판매 금액 120% 미만 | 판매 금액 120%~150% | 150%초과 |

* 1. 해당 기준은 테이블로 관리

## 금액 흥정

1. 금액 흥정 정의
   1. 유저가 제시한 금액을 NPC가 금액을 깎는 행동
2. 흥정 조건
   1. 유저가 아이템의 금액을 적당한 금액 및 높은 금액을 제시할 경우 랜덤하게 발생
      1. 적당한 금액 및 높은 금액에 따라 발생 확률이 다름
         1. 높은 금액은 더 자주 발생
         2. 흥정하는 확률은 NPC의 타입에 따라 다르며 테이블을 통해 관리
   2. 랜덤하게 NPC가 10%~50%까지 유저가 제시한 금액을 흥정함
      1. 유저가 수긍할 경우 NPC가 제시한 금액으로 구입
      2. 유저가 수긍하지 않을 경우 NPC가 물건을 구입하지 않음

## 주문 아이템 표시 방법



1. 말풍선 형태로 필요한 구매할 아이템을 표시
2. 구매 이후 표시 되는 표정도 말풍선 형태로 표시