마법진 판정 비교

각도에 따른 도형의 판정 차이

위치에 따른 도형의 판정 차이

**기본 : 버튼을 입력하는 순간부터 버튼을 놓는 순간까지의 손의 이동방향을 기준으로 판정한다.**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | 각도에 따른 도형의 판정 차이 | 위치에 따른 도형의 판정 차이 |
|  | 초당 프레임에 따른 손의 이동 좌표를 어떻게 판정 할 것인가 | |
| 개요 | * 초당 n프레임으로 손이 지나간 좌표를 계산 * 선이 그려지는 것을 첫 점, 다 수의 중간 점, 끝 점을 읽어서 그 각도에 따라 직선과 곡선, 도형을 판정한다. | * 화면 좌표를 일정 비율로 분할한다. * 초당 n프레임으로 손이 지나간 좌표를 계산 * 선이 그려지는 것을 첫 점, 다 수의 중간 점, 끝 점을 읽어서 그 점이 지나간 위치에 따라 직선과 곡선, 도형을 판정한다. |
| 특징 | * 도형의 크기나 길이에 따른 마법진에 대해서는 판정이 어려워 스킬이 모두 다른 모양이어야 함 * 버튼을 놓은 순간의 완성된 도형을 판정하는 거라 즉석 판정과 콤보 같은 변화에 대처하기 어려움 * 실재 VR적용 시 사람의 체격이나 거리의 오차에 상관없이 동일한 결과값을 제출할 수 있음 * 기울기와 꼭지점 판정이 세밀해 좀 더 다양한 다각형의 도형 판정 가능(7망성 같은) | * 처음 화면 분할의 의도가 모바일용으로 시작했기 때문에 pc에서 테스트를 성공해도 VR로 옮겼을 경우 분할 위치가 휘어질 우려가 있음 * 신체적 조건에 따라 범위 인식의 오차 우려 (UI 표시 고려) * 위치가 빗나갈 경우 대각선 판정 우려 * 위치에 따라 바로 스킬 효과 부여 가능 |
| * 기획(마법진 로직)에 따라 모두 즉석 판정도 가능 할 것 같긴 한데 | |
| 혼합 | * 어떤 식으로? * 위치로 크기와 길이 판정, 각도로 꼭지점/꺾은선과 그려질 도형의 판정 * 플밍 너무 어렵따 | |