매칭 미니게임 구성

1. 매칭 시스템 개요

텍스트, 도표, 평행, 흑백이(가) 표시된 사진

자동 생성된 설명

1. 매칭 미니게임 구성
   1. 미니게임 구성
      1. 게임 시작(GameInit) :
         1. 매칭 매니저에서, 같이 매칭된 유저의 세션 ID 및 닉네임 정보를 서버에서 받아와 리스트로 저장한다.
         2. 매칭된 인원 전원이 서버에 준비 신호를 보냈을 때, 서버에서는 매칭된 클라이언트에 게임 시작 트리거를 브로드캐스팅 한다.
         3. 브로드캐스팅 된 시작 트리거를 받아낸 클라이언트는, 각자 자신의 클라이언트에서 해당하는 미니게임으로 씬 전환을 수행한다.
      2. 게임 진행(GameStart) :
         1. 씬 전환이 완료되는 대로 5초의 타이머를 준비한다.
         2. 5초 이후, 각 인원은 30초 동안 미니게임을 수행한다.
            1. 미니게임의 수행 과정에서 사용자가 점수를 획득할 시, ‘Update|ID|변화된 점수”의 문자열을 byte 배열로 직렬화하여 서버로 전송한다.
            2. 서버로 전송된 해당 byte 배열은 역직렬화 된 뒤, 토큰 분리 처리를 수행하고 가공되어 매칭된 사용자에게 역으로 브로드캐스팅되며, 해당 정보를 활용해 인게임 내 점수판을 갱신시킨다.
         3. 30초가 종료될 시, 클라이언트에서는 터치 방어용 캔버스+안내 팝업를 활성화시켜 추가적인 입력을 막고, 서버로 최종 점수를 전송한다.
            1. 최종 점수의 전송 방식은 2번과 상동하며, 결과적으로 각 클라이언트의 매칭 매니저내 리스트에 최종 점수값이 세팅된다.
         4. 모든 인원의 최종 점수가 세팅될 시, 매칭 매니저에서 정렬을 수행하여 순위를 정하고, 팝업을 호출하여 현재 세션에서의 승자를 표시한다.
            1. 해당 팝업의 “확인” 버튼을 누르는 것으로, 사용자는 인게임 씬으로 전송되고, 서버에 해당 세션에서의 게임 결과를 전송한다.
      3. 게임 마무리(GameEnd) :
         1. 참석자 전원에게서 세션 게임 결과를 획득하면, 서버에서는 해당 정보를 대조한 뒤 랭킹 테이블에 해당 데이터를 등록시킨다.