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. MM: 같이 매칭된 유저의 정보를 MM의 내부 리스트에 정리.
            1. 내부 리스트 구조 : ID + 점수로 이루어진 클래스.
         2. 매칭된 인원 전원이 인게임 서버에 접속했을 때, 게임 시작 트리거 발생..
         3. 게임 시작 트리거 발생 시, 각자 자신의 클라이언트에서 해당하는 미니게임으로 씬 전환 수행
      2. 게임 진행(GameStart) :
         1. 씬 전환이 완료되는 대로 클라이언트의 미니게임에서 5초 카운팅.
         2. 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. 전송된 데이터는 각 클라이언트로 브로드캐스팅.
            3. 브로드캐스팅된 데이터를 받은 MM은 해당하는 사람의 score를 갱신
            4. 해당 작업을 수행할 때 마다, 미니게임 매니저에서는 랭킹판 Update(해당 미니게임 매니저를 싱글턴 방식으로 구현하여, MM에서 랭킹 Update를 지시).
      3. 게임 마무리(GameEnd) :
         1. 게임 종료시, 터치 방어용 UI 활성화 이후, 서버로 END 메시지 전송
         2. 브로드캐스팅된 END 메시지를 받는 대로 카운팅. 카운터=리스트 크기시, 현재 리스트에 정리된 점수를 정렬하여 랭킹에 표시
         3. 랭킹창을 닫는 것으로 미니게임 랭킹에 스코어 등록+서버에 게임 마무리 신호 전송 후 인게임 씬으로 사출.