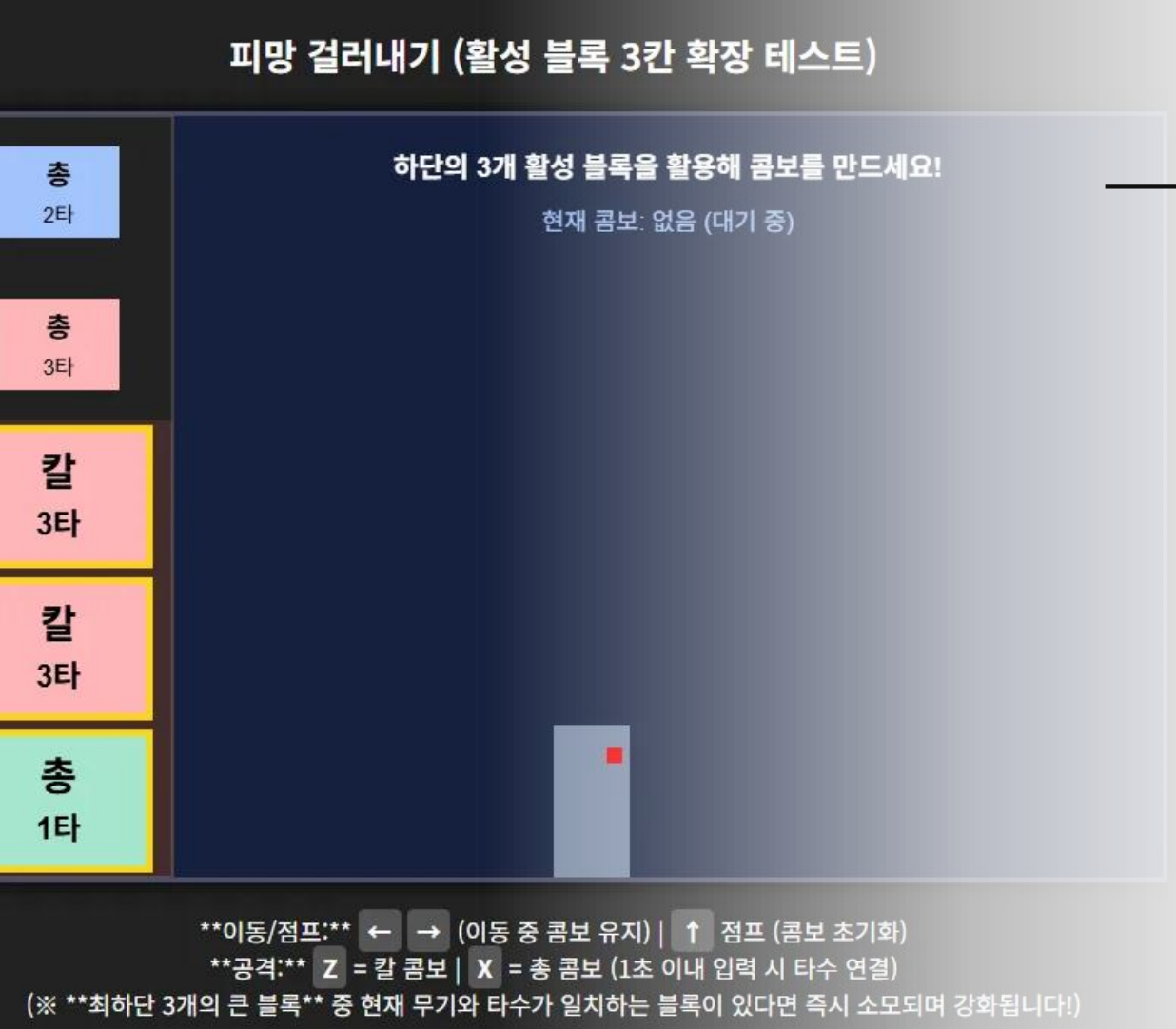


개인 프로젝트

액션 HTML 프로토
세부 기획서 / UI, 생애, 저장

화면 구성, 재시작, 안내 문구, 저장 범위, 에셋 방침 설계

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260725	20260725
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 시점 현황

목표 – 6P

1. 파트 목표
2. 핵심 요소

UI/UX – 8P

1. 블록 큐 화면 기준
2. 화면 구성

유저 생애 – 10P

1. 플레이 흐름

범위 판단 – 11P

1. 해당 없는 영역

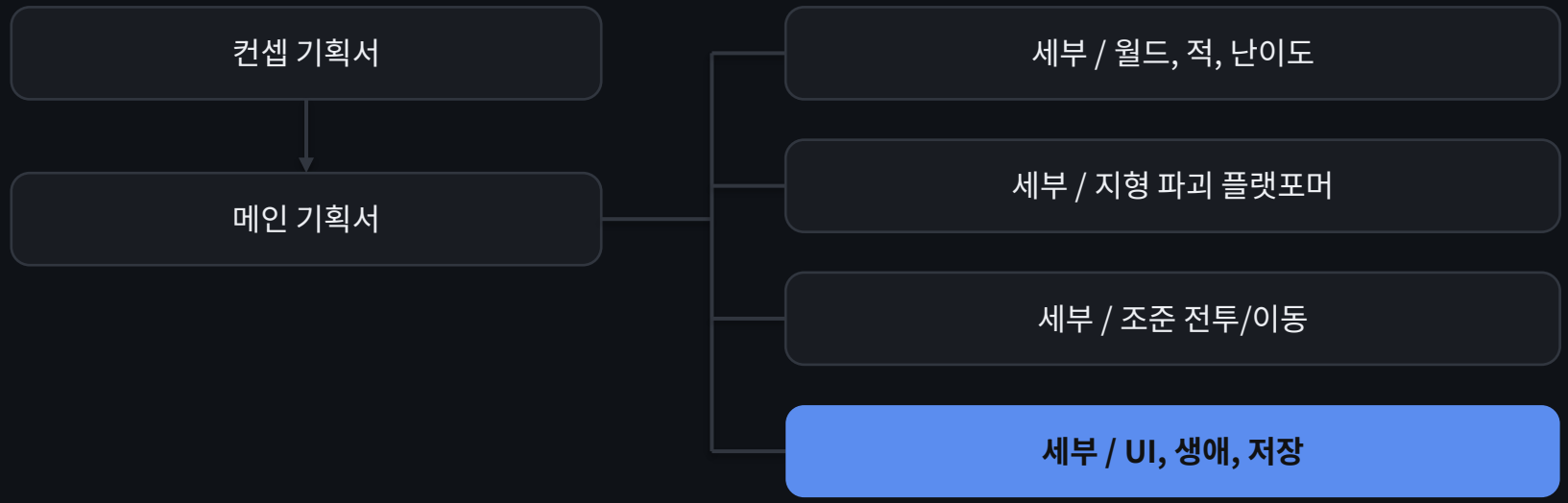
다음 단계 – 12P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-25	박도원	UI/생애 세부 설계 확정	세 계열 공통 규칙
2	2026-07-25	박도원	피망 V10 UI	14:07
3	2026-07-25	박도원	prototype HUD	14:51
4	2026-07-25	박도원	Path Breaker 안내/R키	15:25
5				
6				

개요 – 문서 계층



컨셉 → 메인 → 세부 순으로 상위 문서의 결정을 목표로 받아 구체화함.
강조 표시 = 이 문서

현황 – 착수 시점 현황

가진 것

Canvas 화면

피망 1110×540, 블록 큐 150px

단일 HTML

외부 파일 없이 실행됨

없는 것

공통 UI 규칙

계열마다 안내 문구가 제각각임

생애 구조

승패/종료 화면이 없음

목표 – 파트 목표

설명 없이 바로 시험 가능한 화면과 재시작 흐름을 만듦.

1줄	R키	0개
조작 안내 문구	즉시 재시작	외부 에셋

의도 하루 단위 실험의 반복 속도를 지키려는 것임.

근거 컨셉의 '걸러내기' 목적.

목표 – 핵심 요소

상태 가시화

큐, 체력, 대시를 항상 표시

즉시 재시작

R키로 맵/상태 초기화

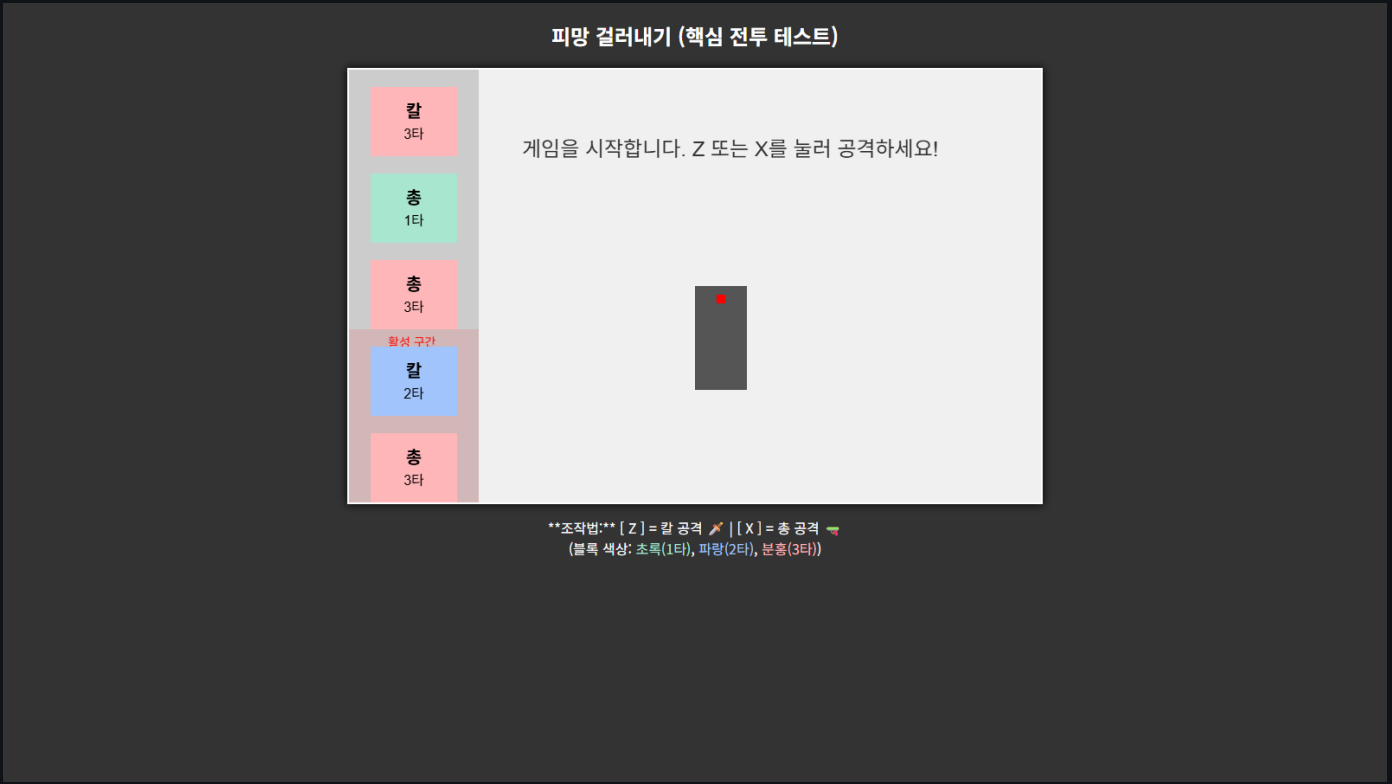
1줄 안내

화면 상단에 조작키 표기

에셋 0

도형/색으로만 표현

UI/UX – 블록 큐 화면 기준



좌측 큐 5칸

활성 칸만 크게 표시함

무기 색

칼/총을 색으로 구분함

이전 단계 시안(피망 V1 큐 UI)

UI/UX – 화면 구성

계열	배치	이유
피망	좌측 블록 큐, 상단 안내	큐 선판독이 핵심
Path Breaker	상단 좌측 제목/조작 안내	타일 화면을 가리지 않음
prototype	좌상단 체력바/대시 3칸, 하단 무기	상태를 한눈에 확인

유저 생애 – 플레이 흐름

1

실행

HTML 더블클릭

의도 설치 없는 접근.

근거 브라우저 실행

2

시험

1~5분 조작 확인

의도 재미 판단.

근거 실험 단위

3

재시작

R키/새로고침

의도 빠른 반복.

근거 승패 없음

4

폐기/채택

다음 버전 의뢰

의도 걸러내기.

근거 파일 보존

범위 판단 – 해당 없는 영역

영역	결정	이유
재화/보상	없음	실험용이라 경제 없음
사운드	없음	입력/판정이 먼저
스토리	없음	V1 주석의 스토리 진행 암시만 있음
저장/네트워크	없음	새로고침 시 초기화

다음 단계 – 필요한 작업

1

안내 문구

1줄로 통일

의도 온보딩.

근거 3계열

2

재시작

R키 처리

의도 반복 속도.

근거 Path Breaker 기준

3

상태 표시

체력, 대시, 큐 배치

의도 가독성.

근거 좌측/상단

4

에셋 점검

외부 파일 0 확인

의도 단일 파일 유지.

근거 HTML 18개

다음 단계 – 완수 방안

1

공통 규칙 적용

계열별 의뢰에 UI 규칙 포함

Gemini 계열 AI

의도 일관성 확보.

근거 한 번에 하나씩

2

플레이 검수

재시작/안내 표시 확인

Chrome

의도 완료 기준 확인.

근거 완료 기준: 설명 없이 조작 가능