

기맞기획 11기

ARK ON THE GROUND
세부 기획서 / UI와 입력

화면 상태, 온보딩, 장치별 조작/접근성

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260919	20260920
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 기준 – 5P

1. 파트 착수 조건
2. 목표와 핵심 원칙

화면 흐름 – 7P

1. 입장 전환 조건
2. 인게임과 결과 정보

조작과 안내 – 9P

1. 입력 매핑과 첫 안내
2. 오류와 접근성

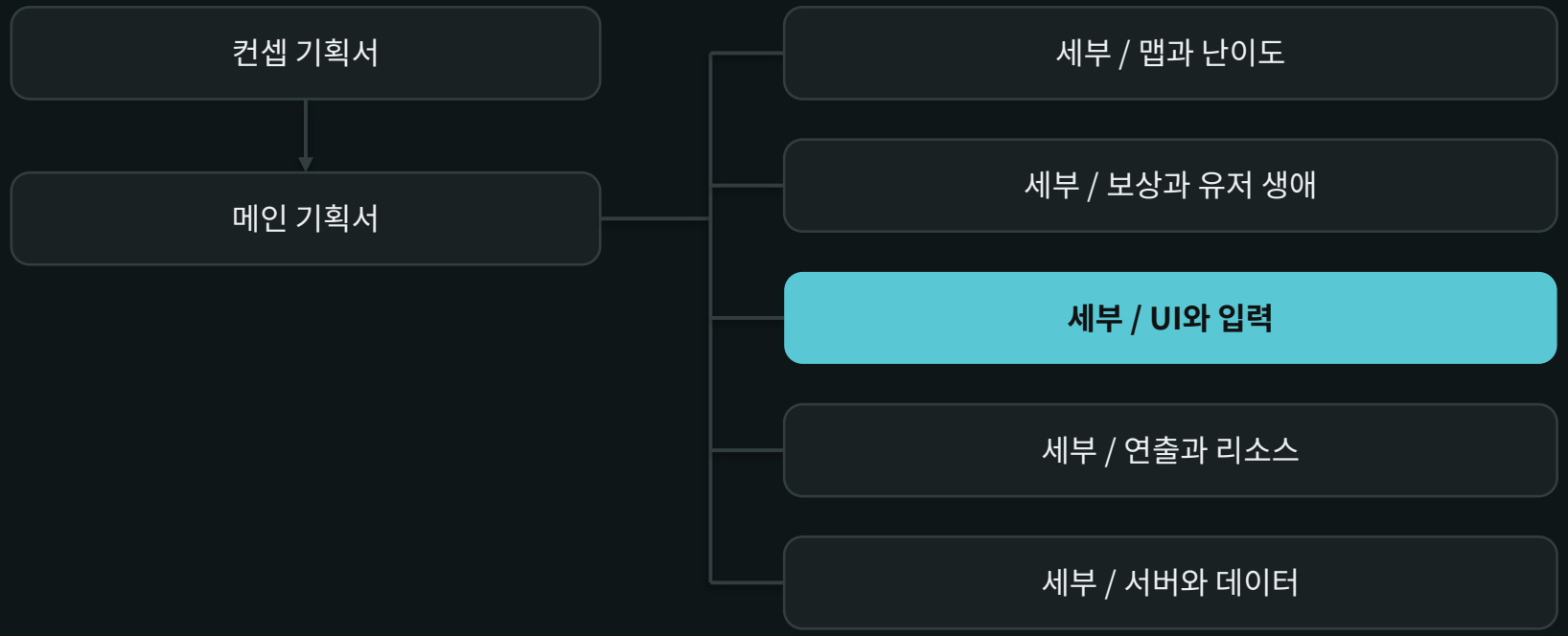
작업 계획 – 11P

1. 제작 작업
2. 검증과 완료 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-09-19	박도원	화면 상태 인계안	진입, 로딩, 결과 화면의 조건을 분리함
2	2026-09-20	박도원	화면 예외와 입력 검수안	서버 지연, 단절, 입력 잠금 조건을 정의함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 기준 – 파트 착수 조건

메인 계승

S00~S07과 서버 확정 결과를 계승함

착수 대상

화면 전환/입력 장치/오류 안내를 설계해야 함

설계 기준 – 목표와 핵심 원칙

서버 상태와 조작의 일치

행동 가시성

다음 번호와 연결 가능 상태를 구분함

응답 구분

대기, 실패, 확정을 서로 다르게 표시함

접근성

색/소리 한 채널에 의존하지 않음

화면 흐름 – 입장 전환 조건

1

S00/S01

로비 배너에서 이벤트 허브로 이동함

2

S02/S03

상태 조회 후 메인/규칙을 표시함

3

S04

승인된 세션의 맵을 로드함

4

S05

동기화 후 입력을 활성화함

화면 흐름 – 인게임과 결과 정보

항목	설계	판정 기준
S02 메인	티켓/4, 참여/56, 최고점, 갱신, 종료	기간 밖, 0장, ACTIVE는 새 입장을 잠금
S05 인게임	다음 번호/연결 수, 피격, 시간, 예상 점수	상단 상태 / 중앙 맵 / 하단 이동/연결 제안임
S06 결과	서버 총점/4개 내역, 신기록, 보상 상태	제출 중에는 처리 중 표시와 재조회만 제공함
S07 순위	본인 순위, 구간, 임시/고정, 우편 이동	타인 계정 ID를 숨김
마감 표시	5월21일 04:59:59 KST까지	최종 허용 여부는 서버 응답을 우선함

조작과 안내 – 입력 매핑과 첫 안내

항목	설계	판정 기준
모바일	왼쪽 가상 패드 이동/오른쪽 연결 버튼	두 손가락 입력과 안전 영역을 검수함
PC	WASD/방향키 이동/Space 연결 제안	같은 의미의 액션 ID로 전송함
연결 입력	버튼 눌림 시 1회 요청/누름 유지 반복 없음	비활성/범위 밖/정지 중에는 사유를 표시함
초회 안내	S03에서 순서, 시간, 점수, 포기 규칙 고지	1번 방향, 2번 연결, 3번 점등 확인 순으로 안내함
메뉴/포커스	Esc/메뉴 표시 시에도 서버 시간은 진행함	포커스 상실 시 이동 벡터를 0으로 전송함

조작과 안내 – 오류와 접근성

항목	설계	판정 기준
입장 응답 유실	같은 요청 ID로 재조회함	새 티켓 소모 요청을 만들지 않음
연결 중단	30초 복귀 안내와 재연결 상태를 표시함	완료 세션이면 S06 결과를 조회함
정산/발송 대기	순위 정산 중과 우편 발송 대기를 구분함	보상 버튼 연타로 새 지급을 생성하지 않음
위험 표시	테두리, 아이콘, 번호, 소리를 병행함	음소거/색 구분 어려움에서도 위험을 식별함
화면/설정	모바일/PC 안전 영역/기존 음량 설정을 사용함	한국어 기준, 텍스트 키와 KST 표기를 분리함

작업 계획 – 제작 작업

1

상태표

S00~S07 진입, 복귀, 오류 상태를 작성함

2

입력표

장치별 액션과 잠금 조건을 매핑함

3

문구표

규칙, 오류, 정산 문구를 키로 관리함

작업 계획 – 검증과 완료 기준

1

전환

승인, 로드, 동기화 없이 S05가 열리지 않게 함

2

지연

입장/결과 응답 유실을 재현함

3

가독성

무음/색 구분/작은 화면에서 과제를 수행함