개인 프로젝트

BuildTest
메인 기획서

주행, 추격, 진행 구조 / 핵심 분석 설계

BuildTest

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260718 19:56	20260718 20:10
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 메인 착수 조건

목표 – 6P

1. 핵심 분석 인수 기준

핵심 요소 – 7P

1. 핵심 시스템 4묶음

본문 – 8P

1. 플레이 흐름 분석 틀
2. 주행 분석 명세
3. 추격 AI 분석 순서
4. 진행과 피드백 연결

작업 계획 – 12P

1. 필요한 분석 작업
2. 핵심 분석 완수 방안

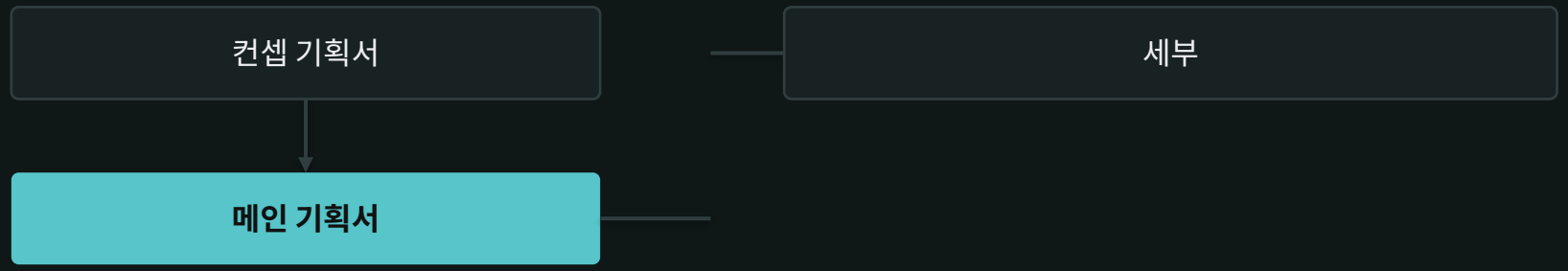
본문 – 14P

1. 리스크와 대응

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-18 19:56	박도원	핵심 분석 착수	주행, 추격, 진행의 클래스 관계를 분석함
2	2026-07-18 19:58	박도원	소스 확보	역컴파일 소스를 핵심 분석 입력으로 확보함
3	2026-07-18 20:10	박도원	핵심 구조 분석 종료	관계도와 예외 목록을 세부 명세 단계로 넘김
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 메인 착수 조건

합의된 범위

규칙 복원과 객체 관계 정리를 우선함

의도 핵심 설명에 집중함

근거 컨셉 단계의 범위 합의임

진입 자산

빌드의 관리 DLL을 분석 입력으로 사용함

의도 클래스 간 호출을 추적함

근거 Unity Mono 빌드 구조임

남은 공백

클래스 관계도와 실제 씬 설정은 아직 없는 상태임

의도 결과를 선행 사실로 쓰지 않음

근거 핵심 분석 착수 전 단계임

목표 – 핵심 분석 인수 기준



주행, 추격, 종료 조건을 하나의 관계도로 설명할 예정임

4묶음

핵심 시스템 분석

100%

대상 클래스 역할 분류

2분기

클리어 / 게임오버

의도 클래스 설명을 플레이 흐름으로 연결함

근거 차량과 추격자를 통한 진행 설명이 필요함

핵심 요소 – 핵심 시스템 4묶음

주행/복귀

조작과 물리 이동/리스폰의 관계를 분석함

의도 조작 결과를 설명함

근거 차량 운행 원리가 우선 질문임

추격/피격

목표 갱신과 접촉 후 상태 변화를 분석함

의도 위협과 회복 시간을 구분함

근거 추적 AI의 이동/제한 분석이 필요함

수집/피드백

수집/승패와 UI/사운드를 각각 정리함

의도 진행 조건과 전달 방식을 연결함

근거 게임 진행, UI, 사운드 질문이 이어짐

본문 – 플레이 흐름 분석 틀

1

입력/이동

조작이 이동으로 바뀌는 지점을 찾을 예정임

의도 운전 규칙을 설명함

근거 차량 조작 분석 범위임

2

회피/수집

추격 중 수집 상태가 바뀌는 조건을 찾음

의도 경로 선택의 목적을 설명함

근거 추격과 진행의 연결이 필요함

3

결과/재시작

승패와 재시작의 초기화를 추적할 예정임

의도 반복 플레이의 경계를 정함

근거 종료 뒤 상태 복구를 확인해야 함

본문 – 주행 분석 명세

입력, 물리, 표시를 대조할 예정임 차량 운행 분석을 우선 범위로 정함

항목	추적할 연결	분리할 정보
입력	Vertical / Horizontal → 차량 물리	키 매핑과 패키지 사용을 별도 확인함
구동/조향	WheelCollider → 바퀴 메시	토크/조향각의 씬 설정을 분리함
감속	Space / 무입력 → 속도 변화	제동과 자연 감쇠를 구별함
복귀	R → 스폰 선택 → 보호 상태	보호 대상과 지속시간을 구별함

본문 – 추격 AI 분석 순서

1

목표 산정

현재 위치와 속도 예측의 관계를 읽음

의도 추종과 차단을 구별함

근거 추적 방식 분석이 필요함

2

경로/이동

NavMesh 경로와 Transform 이동을 분리함

의도 에이전트의 담당 범위를 설명함

근거 경로 계산과 이동은 다를 수 있음

3

예외 상태

접촉, 유령, 경로 이탈의 중단 조건을 추적함

의도 정상 루프 밖의 동작을 확인함

근거 제한/규칙 분석이 요청 범위임

본문 – 진행과 피드백 연결

조건과 사용자 피드백을 연결할 예정임 UI, 카메라, 사운드 분석이 필요함

묶음	추적 대상	산출물
씬 이동	메뉴 → 튜토리얼 → 레이스	씬 이름과 파일 대응을 분리한 표
수집/골	수집 수 → 골 활성 → 클리어	조건, 상태, 결과 명세
피격/종료	접촉 → HP → 게임오버	주체별 상태 전이표
UI/음향	속도, HP, 수집 수 → 표시/재생	변수와 출력의 연결표
카메라	Cinemachine 참조와 씬 설정	확인 정보와 보류 목록

작업 계획 – 필요한 분석 작업

클래스 분류

주행, 진행, 표시, 주변 모듈로 나눔

의도 누락 없이 범위를 닫음

근거 전체 객체 구조 파악이 목표임

호출 관계도

상태를 바꾸는 호출과 참조를 추적함

의도 승패의 원인을 설명함

근거 매니저와 객체의 연결이 중요함

근거 목록

파일, 함수, 조건과 보류 사유를 기록함

의도 세부 수치 작업의 입력을 만듦

근거 씬값은 소스만으로 알 수 없음

작업 계획 – 핵심 분석 완수 방안

1

소스 추출

관리 DLL에서 소스와 참조 목록을 확보함

역컴파일러 / 도구명 미정

의도 규칙 분석의 입력을 만듦

근거 관리 어셈블리가 있음

2

교차 추적

입력, 충돌, 트리거, 씬 전환 함수를 대조함

소스 검색 / Antigravity

의도 호출 단위로 검증함

근거 단일 클래스만으로 진행을 알 수 없음

3

명세 인계

관계도/기본값 후보/미확인 목록을 넘김

Markdown / 관계표

의도 세부 검증에 연결함

근거 수치는 별도 근거 분류가 필요함

본문 – 리스크와 대응

⚠ 3.5초 정지가 모든 적의 중단으로 오독될 수 있음	→ 🛡 적 개체의 상태와 플레이어 무적을 분리해 읽을 예정임
⚠ 도보, 문, 열쇠가 레이스 기능으로 오인될 수 있음	→ 🛡 씬 배치 확인 전에는 주변 모듈로 분리함
⚠ 패키지만으로 카메라 구성을 알 수 없음	→ 🛡 Follow, LookAt, 렌즈는 씬 분석 과제로 남김