

Unity/PlayMaker 학습 과제

FlappyBird (학습)
세부 기획서 / 화면과 입력

온보딩, 조작, 재도전 화면

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210412	20210420
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 목표 - 5P

1. 파트 착수 조건
2. 완료 기준
3. 핵심 원칙

화면/입력 - 8P

1. 상태별 허용 조작
2. 화면 정보 배치

유저 생애 - 10P

1. 첫 시도와 반복

작업 계획 - 11P

1. 제작 순서
2. 검수와 완료 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-04-12	박도원	입력/화면 초안	상태별 허용 입력과 정보 우선순위를 정함
2	2021-04-20	박도원	재도전 검수 명세	첫 탭/버튼 관통/연타 조건을 보강함
3				
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 목표 – 파트 착수 조건

메인의 핵심 계약을 해당 파트에 적용함

상위 결정

대기, 플레이, 사망의 핵심 상태를 인수함

이번 작업

입력 경로와 안내/결과 화면을 구성할 예정임

설계 목표 – 완료 기준



처음 보는 플레이어도 안내 후 첫 탭으로 비행할 수 있어야 함

1탭
시작과 상승

0회
사망 후 점프

10회
연속 재도전

의도 상위 목표를 검수 가능한 조건으로 제한함

근거 메인 상태 계약; UI 연결은 역설계 자료에서 미확인임

설계 목표 – 핵심 원칙

상위 목표를 유지하며 파트의 오류를 줄임

단일 입력

첫 탭의 시작과 상승을 한 경로로 묶음

상태 구분

플레이 중 화면을 가리는 안내를 숨김

재도전 접근

결과 화면에서 재시작 버튼을 바로 제공함

화면/입력 – 상태별 허용 조작

한 입력의 이중 처리와 버튼 관통을 막음

상태	입력	결과
대기	탭/클릭 Down 1회	시작 복원과 새 jump를 함께 호출함
플레이	탭/클릭 Down	점프 예약만 전달함
사망	비행 영역 입력	무시하고 결과 UI만 조작 가능하게 함
재로드	버튼 연속 입력	첫 요청 이후 잠가 중복 재로드를 막음

화면/입력 – 화면 정보 배치

시선 이동과 상태 인지 부담을 줄임

구분	설계/검수 기준
대기	중앙 Ready/탭 안내; 새와 첫 틈 영역을 남김
플레이	상단 현재 점수; 중앙 비행 영역은 비워 둠
결과	현재/최고점, New, 재시작 버튼을 표시함
가독성	숫자 0, 9, 10, 100의 잘림과 버튼 겹침을 확인함

유저 생애 – 첫 시도와 반복

실패 뒤 다음 시도를 쉽게 선택하게 함

1

온보딩

별도 설명창 없이 탭 그림으로 조작을 안내함

2

한 판

충돌까지 시간 제한 없이 계속 비행함

3

실패 학습

현재점과 최고점을 비교하도록 결과를 남김

4

반복 선택

재시작 버튼으로 대기에 돌아가게 함

작업 계획 – 제작 순서

의존하는 기능부터 연결함

1

입력 통합

마우스/탭을 같은 Down 이벤트로 정규화함

2

패널 연결

FSM 진입/이탈에 표시 상태를 연결함

3

재시작 잠금

버튼 입력과 비행 입력을 분리함

작업 계획 – 검수와 완료 기준

재현 가능한 입력과 결과로 인수함

구분	설계/검수 기준
첫 탭	대기 5초 후 입력 시 같은 입력으로 시작/상승해야 함
길게 누르기	누름 유지 중 추가 점프가 발생하지 않아야 함
사망 입력	연타해도 점수/새 위치가 다시 움직이지 않아야 함
반복 10회	안내, 점수, 버튼의 초기 상태가 매번 같아야 함