

Unity/PlayMaker 학습 과제

FlappyBird (학습)
세부 기획서 / 점수와 저장

기록 보상/로컬 저장/초기화

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210422	20210531
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

점수/저장 - 8P

1. 값과 저장 시점
2. 결과 확정 순서
3. 보상과 지원 범위

작업 계획 - 11P

1. 제작 순서
2. 검수와 완료 기준

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-04-22	박도원	점수 저장 초안	2개 키와 결과 비교 책임을 정함
2	2021-05-20	박도원	보존/초기화 검수 명세	0점 사망과 낮은 기록의 덮어쓰기 방지를 보강함
3	2021-05-31	박도원	최종 점검 기준	폴더 수정 시점을 마감 일정의 기준으로 삼음
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

통과당 +1과 결과 화면의 기록 비교를 인수함

이번 작업

점수 초기화/최고점 비교/저장을 연결할 예정임

설계 목표 – 완료 기준



낮은 점수로 끝나도 최고 기록을 잃지 않아야 함

2키	0점	max
로컬 점수 저장	새 판 시작	최고점 비교

의도 상위 목표를 검수 가능한 조건으로 제한함

근거 GameController.cs PlayerPrefs; 최고점 비교는 코드에서 주석 처리됨

설계 목표 – 핵심 원칙

상위 목표를 유지하며 파트의 오류를 줄임

판별 보상

파이프별 1회 +1만 허용함

기록 보존

최고점은 단조 증가하도록 비교함

재실행

앱을 닫아도 최고점을 유지함

점수/저장 – 값과 저장 시점

0점 사망에서 직전 판 기록이 재등장하지 않게 함

항목	형식	설계
score	런타임 int	새 판 0; 통과 시 +1
Last Score	PlayerPrefs int	새 판 시작 시 0 기록; 통과 때 갱신함
High Score	PlayerPrefs int	결과에서 max(기존 최고점, score)로 기록함
저장 확정	PlayerPrefs.Save	결과 확정 시 호출할 예정임

점수/저장 – 결과 확정 순서

보상 화면과 저장 수치를 같은 값으로 맞춤

1

마감

사망 가드로 이후 득점을 차단함

2

비교

현재점이 기존 최고점보다 큰지 비교함

3

저장

max 값을 저장하고 결과 UI에 전달함

4

보상 표시

경신 때만 New/선택 효과를 표시함

점수/저장 – 보상과 지원 범위

학습 범위 밖 메타 시스템의 확장을 막음

구분	설계/검수 기준
재화/경제	점수는 성과 지표임; 소비, 구매, 환전은 두지 않음
메달	팩의 메달 3장은 후보임; 임계점 근거가 없어 기본 범위에서 제외함
설정	별도 옵션 화면은 두지 않고 제작 시 볼륨을 조정할 예정임
현지화	기본 영문 팩 문구와 숫자를 사용함; 다국어 전환은 제외함
네트워크	로컬 개인 기록만 사용하며 계정/서버 순위는 두지 않음

작업 계획 – 제작 순서

의존하는 기능부터 연결함

1

키 연결

2개 저장 키와 런타임 값을 분리함

2

비교 연결

FSM 결과 진입에서 최고점 비교를 구현함

3

보존 확인

종료, 재실행, 0점 사망을 순서대로 확인함

작업 계획 – 검수와 완료 기준

재현 가능한 입력과 결과로 인수함

구분	설계/검수 기준
첫 실행	키가 없으면 현재점/최고점 0을 표시해야 함
경신/하락	3점 후 2점 종료 시 최고점 3을 유지해야 함
0점 사망	직전 판과 무관하게 Last Score 0이어야 함
재실행	앱 종료 후에도 최고점이 유지되어야 함
동시 판정	충돌 후 통과 트리거에 들어가도 득점하지 않아야 함