

개인 프로젝트

고흐 갤러리

세부 기획서 / 데이터와 실행 검수

참조 무결성 / 초기화 / 빌드 인수

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210316 02:00	20210316 03:10
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 – 5P

1. 검수 설계의 출발점

목표 – 6P

1. 실행 품질 목표

데이터 규칙 – 7P

1. 무결성 원칙
2. 불변 조건

실행 정책 – 9P

1. 저장, 설정, 현지화

실행 검수 – 10P

1. 경계 검수 매트릭스

작업 계획 – 11P

1. 검수와 패키징

실행 검수 – 12P

1. 장애별 수정 순서

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-03-16 02:00	박도원	데이터 인수 조건	초기화와 불변 조건을 정리함
2	2021-03-16 03:10	박도원	빌드 검수표	연속 관람/축소 화면/재실행 조건을 정리함
3				
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

설계 전제

검수 설계의 출발점

상위 데이터

images 4개와 순번 경계 규칙을 전달받은 상태임

참조 위험

동명 변수의 참조 범위를 점검해야 함

실행 범위

Windows 단일 실행본을 인수할 예정임

목표

실행 품질 목표



처음 실행부터 반복 관람까지 같은 규칙으로 복귀해야 함

0건

빈 참조/범위 초과

2회

연속 관람 검수

2종

화면 크기 검수

의도 작품 감상을 방해하는 불확실성을 줄임

근거 C:/Users/doand/New Unity Project/Assets/GoghGallary2.unity 및 v1 설계의 재구성임

데이터 규칙

무결성 원칙

단일 목록

씬의 images 배열을 유일한 작품 순서로 사용함

단일 쓰기

NowEvent와 잠금 변경을 매니저에 집중함

재실행 초기화

저장 없이 동일한 시작 상태를 구성함

데이터 규칙

불변 조건

대상	조건	위반 대응
images	길이 4/빈 참조 0/중복 0을 유지함	씬 연결을 수정한 뒤 재검수함
NowEvent	-1은 시작 전 / 0~3은 관람 중임	증가 전에 경계를 검사함
NowFadeIn	매니저 기록값을 버튼이 공유함	로컬 복제 대신 같은 참조로 연결함
targetimage	ArrayGet 성공 후에만 사용함	실패 시 이전 작품을 유지함
페이드 시간	2초를 공통값으로 사용함	작품별 별도 값을 만들지 않음

실행 정책

저장, 설정, 현지화

영역	정책	이유
저장	작품 순번을 영구 저장하지 않음	짧은 단일 전시를 매번 처음부터 시작함
설정	게임 내 설정 메뉴를 두지 않음	기준 화면과 창 닫기만으로 범위를 제한함
화면	1920×1080 기준/1280×720 축소를 검수함	큰 화면이 없어도 버튼을 읽을 수 있어야 함
언어	한국어 진행 문구만 제공함	원본 파일명은 출처 보존용으로 유지함
밸런스	전환 시간/입력 잠금만 조정함	점수, 전투, 경제 수치가 없음

실행 검수

경계 검수 매트릭스

시작/종료 경계 / 연속 관람

첫 클릭/5번째 클릭

두 경우 모두 자화상을 선택해야 함

마지막 전환 중 연타

페이드 종료 전 순번이 바뀌지 않아야 함

8회 정상 진행

4점 순서가 두 번 같아야 함

재실행/창 크기 변경

초기 상태와 버튼 식별성을 유지해야 함

정상 입력 → 스트레스 입력

작업 계획

검수와 패키징

1

참조 감사

배열과 Sprite GUID를 대조함

2

편집기 검사

변수와 상태 전이를 기록함

3

빌드 검사

Windows 실행본에서 같은 입력을 재현함

4

인수

오류 0건과 2회 관람을 확인한 버전을 묶음

실행 검수

장애별 수정 순서

증상	우선 점검	재검수
첫 작품 생략	증가 전 NowEvent=-1인지 점검함	첫 클릭 대상을 다시 확인함
연타 건너뛰기	NowFadeIn 참조와 잠금 시점을 점검함	2초 동안 연타함
끝 작품 이후 정지	배열 경계와 잠금 해제를 점검함	다섯 번째 클릭을 재현함
버튼 클릭 손실	Raycast Target과 EventSystem을 점검함	작품별 버튼 클릭을 확인함
에디터/빌드 차이	포함 씬과 프리팹 저장 상태를 점검함	새 빌드에서 2회 관람함