

개인 프로젝트

고흐 갤러리
메인 기획서

입력 잠금과 순차 전환 / 핵심 구현 계약

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20210315 19:30	20210316 00:30
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

구현 전제 – 5P

1. 컨셉 확정과 구현 준비

목표 – 6P

1. 핵심 구현 목표

핵심 메카닉스 – 7P

1. 핵심 시스템 3종
2. 클릭 이벤트 경로
3. 전시 매니저 상태 흐름

구현 구조 – 10P

1. 객체와 책임
2. 변수 계약
3. 경계 처리

제작 준비 – 13P

1. 구현 필요 요소

리소스 – 14P

1. 제작 대상 수량
2. 원본과 임포트 규격
3. 리소스 생산 경로

작업 계획 – 17P

1. 구현과 검증 순서
2. 세부 설계 인계

개요

로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2021-03-15 19:30	박도원	상태 전이 설계	버튼과 전시 매니저의 책임을 정리함
2	2021-03-15 21:00	박도원	입력/변수 계약	공유 상태와 배열 경계 규칙을 보완함
3	2021-03-16 00:30	박도원	핵심 구현 인수 기준	첫 클릭, 연타, 재관람 기준을 세부 설계로 전달함
4				
5				
6				

개요

문서 계층



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

구현 전제

컨셉 확정과 구현 준비

확정 경험

작품 4점/진행 버튼 1종/2초 페이드를 기준으로 함

의도 핵심 구현을 좁힘

근거 앞 단계의 감상 컨셉임

구현 공백

입력 판정과 작품 전환 상태를 구성해야 함

의도 상태별 책임을 나눔

근거 클릭과 페이드가 동시에 발생할 수 있음

검증 조건

첫 작품과 마지막 이후 동작을 확인해야 함

의도 배열 경계 오류를 예방함

근거 4개 항목의 유한한 목록임

목표

핵심 구현 목표



허용된 클릭 한 번마다 다음 작품 하나를 2초에 걸쳐 표시하도록 설계함

4/4	0회	2초
누락 없는 작품 표시	페이드 중 순번 증가	전환 시간

의도 연타와 정상 진행을 구분함

근거 순차 감상 컨셉과 제한된 작품 목록임

핵심 메카닉스

핵심 시스템 3종

입력 게이트

NowFadeIn 확인 후 ShowEvent를 송신할 예정임

의도 전환 중 중복 진행을 차단함

근거 페이드 중 재클릭 가능성임

전시 시퀀스

숨김/순번 선택, 페이드, 잠금 해제로 나눔

의도 한 번에 한 작품만 표시함

근거 한 점 집중 컨셉임

작품 데이터

images 배열과 NowEvent로 순서를 관리함

의도 목록과 현재 위치를 분리함

근거 작품 수가 4개로 제한됨

핵심 메카닉스

클릭 이벤트 경로

1

클릭 대기

UiButtonOnClickEvent로 입력을 받을 예정임

의도 입력을 한곳에 모음

근거 진행 버튼 1종이라는 범위임

2

CheckFadeIn

BoolTest의 yes면 대기, no면 송신으로 분기함

의도 페이드 중 입력을 무시함

근거 2초간 전환 상태를 유지해야 함

3

SendEvent

ShowEvent를 송신한 뒤 대기로 돌아갈 예정임

의도 버튼과 전시 객체를 분리함

근거 프리팹 재사용을 위한 이벤트 연결임

핵심 메카닉스

전시 매니저 상태 흐름

1

잠금

SetNowFadeInTrue로 재진입을 막음

2

대상 확인

경계 보정 후 증가/조회하고 실패 시 순번을 복원함

3

숨김과 등장

조회 성공 후 Disappear/2초 FadeIn을 실행함

4

잠금 해제

성공/실패 모두 SetNowFadeInFalse로 복귀함

구현 구조

객체와 책임

GoghGallary2 / 단일 전시 씬

Button

입력과 잠금 상태 표시를 맡김

- UiButtonOnClickEvent
- CheckFadeIn → ShowEvent

Maneger

순번, 대상, 페이드의 쓰기 권한을 모음

- images / NowEvent
- targetimage / fadecolor

Canvas

작품 전체와 버튼을 분리해 배치함

- Image × 4
- EventSystem 연결

구현 구조

변수 계약

변수	설계 값	사용 규칙
images	Image[] / 4개	씬 참조 순서를 고정함
NowEvent	int / 시작 -1	정상 입력에서만 1 증가함
NowFadeIn	bool / 시작 false	Maneger가 기록하고 Button이 같은 값을 읽음
targetimage	Image / 시작 비어 있음	조회 성공 후에만 보간함
fadecolor	Color / 보간 출력	매 전환 시작값을 다시 설정함
EaseColor time	float / 2초	완료 이벤트 뒤 잠금을 해제함

구현 구조

경계 처리

상황	처리	목표
시작	모든 작품을 숨기고 NowEvent=-1로 둠	첫 클릭에서 images[0]을 조회함
전환 중 입력	추가 이벤트를 버리고 예약하지 않음	전환 뒤 자동 진행을 방지함
끝 작품 이후	다음 요청 전에 -1로 되돌림	다섯 번째 입력에서 첫 작품을 표시함
빈 참조/조회 실패	현 작품을 유지하고 잠금을 해제함	무한 대기 없이 수정할 수 있어야 함

제작 준비

구현 필요 요소

핵심 전환 인수 조건

화면 기반

대상 없는 FSM 작업을 피함

- Canvas / Image 4개
- EventSystem / Button 1개

공유 계약

이름만 같은 별도 변수를 만들지 않아야 함

- ShowEvent 이벤트
- 공유 NowFadeIn 참조

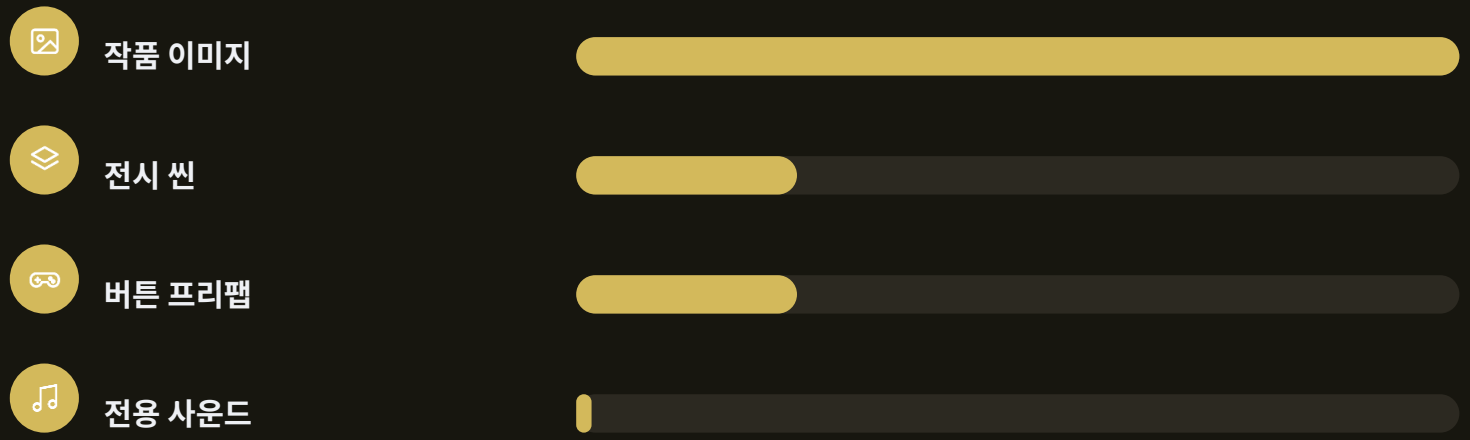
검수 도구

상태와 실제 화면을 함께 확인함

- FSM 변수 감시
- Windows 실행본

리소스

제작 대상 수량



작품 이미지	4장	JPG / 4종 해상도
전시 씬	1개	GoghGallary2 / 기본 SampleScene 별도
버튼 프리팹	1종	Button.prefab 재사용
전용 사운드	0개	패키지 제외 Assets 실측

리소스

원본과 임포트 규격

원본 해상도와 Unity 임포트 상한을 구분해야 함

작품	원본 픽셀	제작 규칙
자화상	2481×3008	Sprite Single / 최대 2048 설정을 사용함
감자 먹는 사람들 습작	1024×751	JPG 원본과 구도를 보존함
해골 두상	800×1060	세로 비율을 유지함
푸른 들판	800×657	확대 시 붓질 뭉침을 확인함

리소스

리소스 생산 경로

1

원본 보존

원본 파일명과 출처 문자열을 함께 보관함

2

Sprite 등록

Unity에서 단일 Sprite로 임포트함

3

참조 연결

Image와 images 배열을 대조함

4

화면 검수

비율/어두운 영역/잘림을 확인함

작업 계획

구현과 검증 순서

1

씬 기반

Image 4개의 참조가 비어 있지 않아야 함

2

전환 단독

ShowEvent 한 번에 대상 한 개만 바뀌어야 함

3

입력 결합

2초 연타 중 순번 추가 증가가 없어야 함

4

경계 완료

첫 클릭과 다섯 번째 클릭의 대상이 같아야 함

작업 계획

세부 설계 인계

파트	입력 조건	완료 기준
전시 구성	images 순서/수동 진행	4점 관람과 재관람의 연결임
UI/입력	NowFadeIn 읽기 계약	잠금 상태와 안내 문구의 일치임
화면/아트	2초 페이드/Image 4개	비율 유지와 표시 품질임
데이터/검수	초기화/경계 처리	재실행과 빌드의 동일 동작임