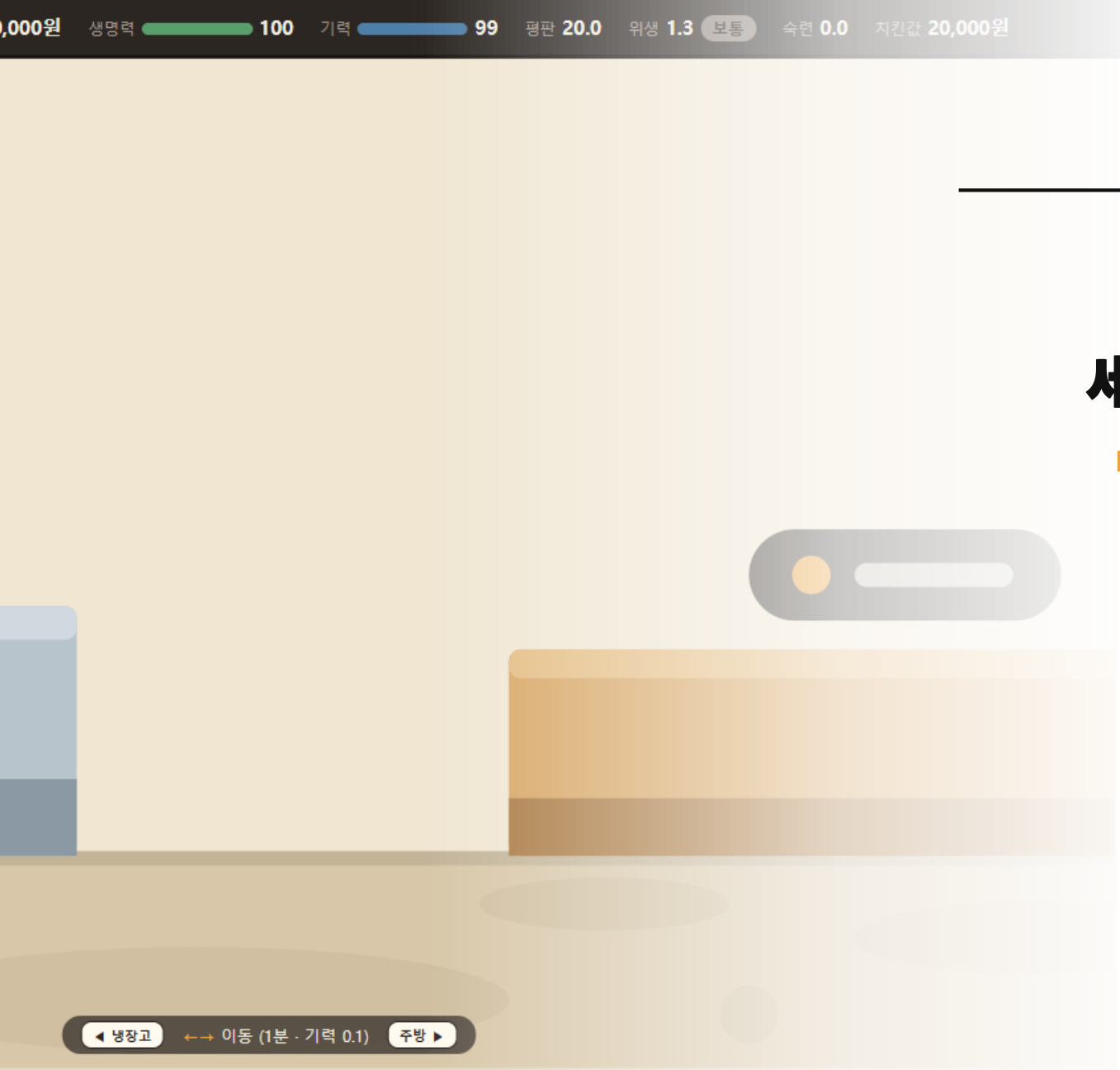

개인 프로젝트

치킨게임

세부 기획서 / UI/UX, 조작, 화면 구성

4화면 순환 / 키맵 / 전달 확인 / 저장소 가시성

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260808	20260808
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 착수 시점의 현 상황

목표 – 6P

1. 파트 목표

핵심 요소 – 7P

1. 파트 핵심 요소

화면 구성 – 8P

1. 전역 레이아웃
2. 4화면 맵
3. 전달 전 확인 5정보

조작 – 11P

1. 키맵

가시성 – 12P

1. 저장소 가시성 기준

작업 계획 – 13P

1. 완수 방안
2. 필요한 작업

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-08	박도원	UI 구현/브라우저 확인	06:02~06:22, 아트, 스토어, 키맵, 패널, 다이얼로그
2	2026-08-08	박도원	토스트 자동 소멸	07:05~07:16, 3.2초 + 0.4초 페이드
3	2026-08-08	박도원	저장소 가시성 보강	11:42~11:46, 자동 열림, 이름, 카테고리 색
4	2026-08-08	박도원	주방 설비 클릭	12:55~13:00, 튀김기/도마 클릭, 일시정지로 시작
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

현황 – 착수 시점의 현 상황

있는 것

sim 코어, 이벤트 목록, 화면 스케치

의도 이벤트를 UI에 그대로 연결하려 함.

근거 M1 통과 직후임.

없는 것

화면 이미지 원본, UI 구현, 키맵

의도 스케치는 배치 참고로만 씀.

근거 이미지 본문이 기록에 없음.

제약

최소 1280×720, 스크롤 없음, 외부 에셋 0

의도 단일 HTML 배포를 지킴.

근거 기획서 §1.

목표 – 파트 목표

조작 부담이 시간 압박을 흐리지 않게 하고, 판단에 필요한 정보를 어느 화면에서도 같은 자리에서 읽게 하는 것임.

0

720px 높이에서 스크롤

키보드만

Day 1 완주 가능

5가지

전달 전 확인 정보

의도 조작 실수가 곧 실패인 게임이라 입력 비용을 줄임.

근거 기획서 §14.1/§20 M2 수용 기준.

핵심 요소 – 파트 핵심 요소

UI/UX

상시 공개

요구 맛/현재 맛/남은 시간

- HUD
- 주문 패널

4화면 순환

냉장고→계산대→주방→선반

- 화면별 지배색

이중 입력

키보드와 마우스가 같은 일을 함

- 키맵
- 핫스팟 클릭

색+글자 병기

색에만 의존하지 않음

- 위생 구간 라벨

화면 구성 – 전역 레이아웃

상단/중앙

상단 HUD

Day, 시각, 배속, 돈, 생명력, 기력, 평판, 위생, 숙련, 치킨값

의도 자원을 항상 같은 위치에서 읽게 함.

중앙 현재 화면

4화면 중 하나를 크게 보여 줌

우측/하단

우측 주문/로그

요구 맛과 남은 시간 바, 최대 200개 로그

의도 놓친 알림을 복구함.

하단 인벤토리 3칸

진행 중 행동 바와 함께 배치함

화면 구성 – 4화면 맵

계산대

수주, 전달, 발주, 가격, 퇴근, 베이지

주방

손질(도마)/튀기기(튀김기), 황갈

냉장고

닭류 100칸 장기 보관, 민트

선반

밀가루, 기름, 조미료 40칸, 목재 갈색

동선 ←

순환 방향 → (냉장고-계산대-주방-선반-냉장고)

화면 구성 – 전달 전 확인 5정보

요구 맛
주문별 합격선

현재 맛
감쇠 반영 값

예상 결과
성공/실패 표시

상함 경고
[상함] 평판 -10

위험 태그
클레임/영업정지

조작 – 키맵

키	기능	이유
← →	화면 순환 이동	무비용 이동, 4화면 순환
W A S D / E / Q	커서 / 집기 / 놓기	저장소 조작을 한 손으로
1 2 3	인벤토리 칸 선택	3칸과 1:1 대응
R / F / C	손질 / 튀기기 / 청소	자주 쓰는 제작 동작
Space, Ctrl+1/2/3	일시정지, 배속	1, 2, 3 겹침을 Ctrl로 분리
Esc, F5/F9, Tab	취소, 퀵세이브/로드, 주문 패널 포커스	정지 상태에서도 모든 조작 가능

가시성 – 저장소 가시성 기준

카테고리	색	대상
닭	붉은 살색	생닭, 냉동닭, 비둘기
손질/숙성	갈색	손질된 닭/숙성된 닭
치킨	황금	치킨
밀가루/기름	겨자 / 청색	4종씩
조미료/위생용품	보라 / 초록	5종 / 2종

작업 계획 – 완수 방안

1

화면 대응표

스케치 항목을 기획서 항목에 대응

의도 전달대는 SERVE 지점으로 확정함.

근거 § 17-24/25.

2

HUD/패널

레이아웃과 주문 패널

React

3

키맵/핫스팟

키보드 완주 확인 후 클릭 영역 추가

useKeymap

4

브라우저 검수

1280×720 스크롤/콘솔 에러 확인

Vite 서버

작업 계획 – 필요한 작업

1

M2 기본 UI

4화면, 인벤토리, 진행 바

2

M3 전달 흐름

줄 서기/전달 다이얼로그

3

M4 메뉴

발주, 가격, 부동산, 확장

4

가시성 보강

자동 열림, 이름, 색, 범례