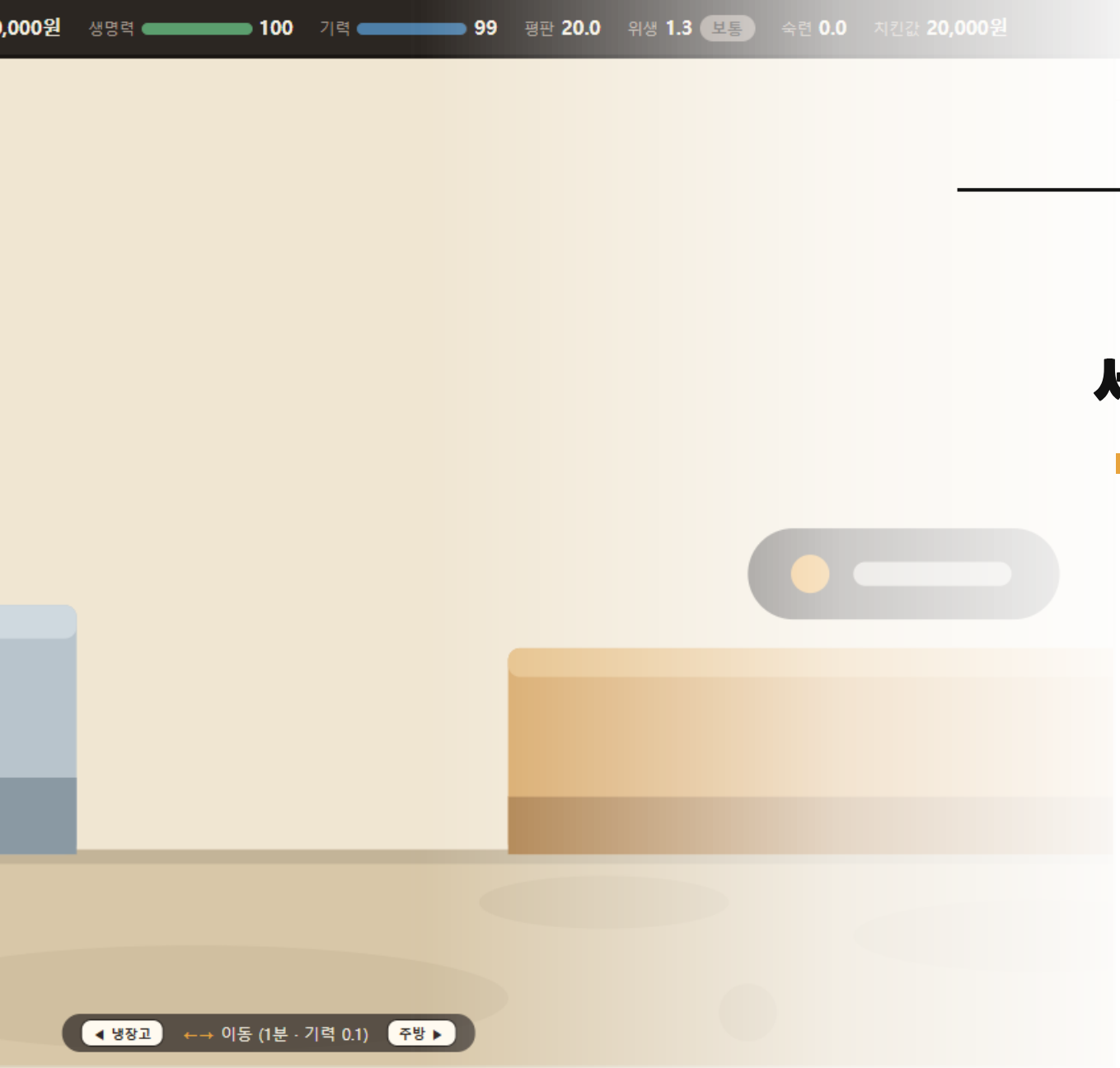


개인 프로젝트

치킨게임

세부 기획서 / 저장, 설정, 검수, 배포

세이브 슬롯 / 설정 방침 / 테스트 매핑 / 단일 HTML 배포

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

저장 – 8P

1. 세이브 슬롯과 키

설정/현지화 – 9P

1. 설정과 현지화 방침

검수 – 10P

1. 테스트 매핑

배포 – 11P

1. 배포 흐름

검수 – 12P

1. 검수 기준

네트워크 – 13P

1. 네트워크/서버 영역

작업 계획 – 14P

1. 필요한 작업
2. 완수 방안

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-08-08	박도원	세이브/정산 구현	06:02~06:22, save.ts와 슬롯 구조
2	2026-08-08	박도원	단일 HTML 배포	06:52~06:56, npm run release 스크립트화, 256KB
3	2026-08-08	박도원	기획서 v1.2/테스트 정리	13:19~13:24, 75개 통과
4				
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, rngSeed 상태, 세이브 설계

의도 시드를 상태에 둬 복원을 보장함.

근거 메인 기획서 구조.

없는 것

직렬화, 슬롯 UI, 배포 빌드

의도 M5에서 구현함.

근거 기획서 §15.4.

제약

localStorage만 사용, 서버 없음

의도 단일 HTML 배포와 맞춤.

근거 file:// 실행.

목표 – 파트 목표

저장 후 복원해도 상태와 난수 순서가 같고, 파일 하나만 열면 바로 실행되는 상태를 만드는 것임.

5종

슬롯 1~3 + 퀵 + 오토

1파일

치킨게임.html 단일 배포

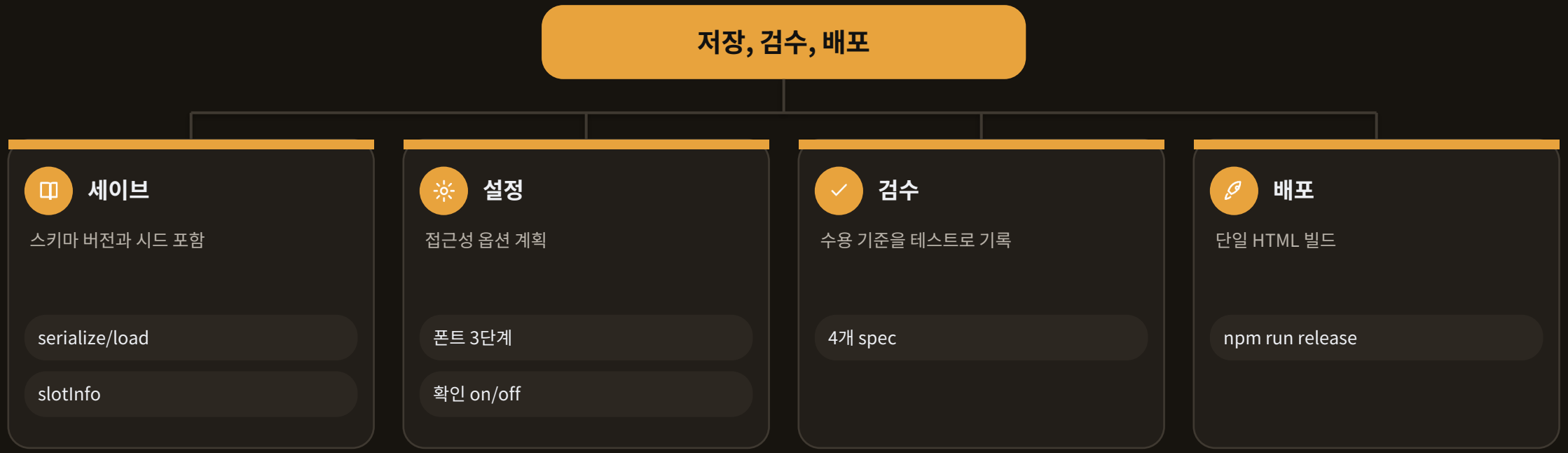
75개

최종 테스트 케이스(실측)

의도 재시작/이어하기가 신뢰할 수 있어야 반복 플레이가 가능함.

근거 § 15.4, § 20 M5.

핵심 요소 – 파트 핵심 요소


저장, 검수, 배포
세이브
스키마 버전과 시드 포함
serialize/load
slotInfo
설정
접근성 옵션 계획
폰트 3단계
확인 on/off
검수
수용 기준을 테스트로 기록
4개 spec
배포
단일 HTML 빌드
npm run release

저장 – 세이브 슬롯과 키

슬롯	시점	비고
slot 1~3	수동 저장	localStorage 키 chickengame.save.<slot>
quick	F5 저장 / F9 불러오기	키 이름 접두사를 유지해 기존 세이브 보호
auto	매일 출근 시 1회	새로 시작 시 전부 삭제
데이터 구조	{schema, savedAtRealTime, slot, state}	state에 rngSeed 포함
오류 처리	저장소 접근 실패는 try/catch로 삼킴	스키마 불일치는 로드 거부 후 안내

설정/현지화 – 설정과 현지화 방침

설정

옵션 화면

폰트 3단계, 확인 다이얼로그 on/off를 계획함

의도 접근성 원칙을 지킴.

근거 구현 여부는 기록에 없음.

정지 중 조작

모든 조작을 허용함

현지화

한국어 단일

다국어 지원 없음

의도 블랙코미디 문구가 한국어 어감에 의존함.

문구 단일 원천

수치는 상수를 참조함

근거 튜토리얼/도해.

검수 – 테스트 매핑

파일	케이스	대상
sim.spec.ts	24	시간, 결정론, 유통기한, 숙성, 맛 공식, 주문, 고정비, 페이즈, 시작 재고
decisions.spec.ts	26	결정 §17 항목, 세이브 왕복, 리듀서 불변성
balance.spec.ts	20	손님 수, 빌드 맛, 처리량, 위생 타임라인, 리스크 실측
playthrough.spec.ts	5	Day 1 완주, 30일 장기 시뮬
합계	75	최종 파일의 it() 집계, 세션 보고와 일치

배포 – 배포 흐름


1
소스 수정
sim/ui 소스에서만 수정함
의도
압축본 직접 수정은 더 위험함.
근거
사용자 제안 거절.
2
테스트
npm test, tsc --noEmit
Vitest
3
단일 빌드
dist/index.html 한 파일
vite-plugin-singlefile
4
복사
npm run release가
치킨게임.html로 복사

검수 – 검수 기준

해상도

1280×720 스크롤 없음

콘솔

에러 0건

키보드

Day 1 완주 가능

정합

수치 변경 시 문서/문구 동기화

네트워크 – 네트워크/서버 영역

항목	방침	이유
서버/계정	해당 없음(싱글플레이)	로컬 저장만 사용
외부 요청	0개(이미지/폰트 포함)	file://에서 동작해야 함

작업 계획 – 필요한 작업

1

직렬화

serialize, load, slotInfo

2

슬롯 UI

타이틀/퀵 키 연동

3

왕복 테스트

복원 후 상태 동일

4

release 스크립트

단일 HTML 복사

작업 계획 – 완수 방안

1

시드를 상태에 포함

로드 후 난수 순서가 이어지게 함

mulberry32

의도 시퀀스 어긋남을 막음.

근거 메인 기획서.

2

왕복/불변성 테스트

reduce가 원본을 변형하지 않는지 확인

Vitest

의도 복원 신뢰도를 확보함.

근거 decisions.spec.ts.

3

file:// 확인

단일 HTML을 더블클릭으로 실행해 봄

브라우저

의도 배포 형태를 검증함.

근거 사용자 질문('무슨 파일을 실행하나').