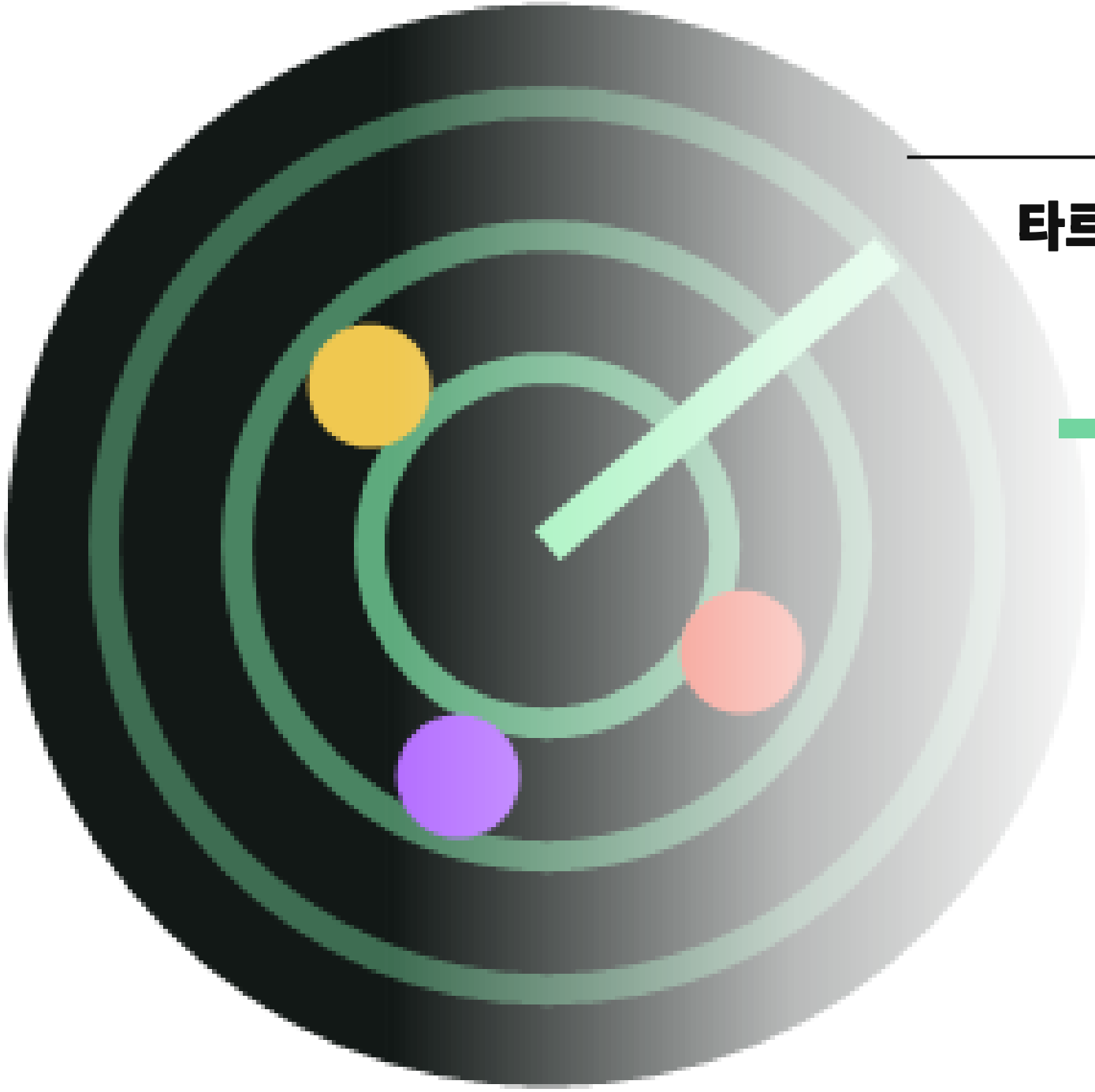


개인 프로젝트

타르코프 모니터 (분석 + 레이드 모니터)
세부 기획서

log-analysis-ui-data / 근거 중심의 화면과 데이터

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20261026 12:19	20261026 15:35
박도원	박도원

목차

개요 – 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

현황 – 5P

1. 코어 인계 / UI 제작 전

목표 – 6P

1. 표시 계약의 수용 기준

핵심 요소 – 7P

1. 표현 원칙 3요소

작업 계획 – 8P

1. 화면 탐색 구조

본문 – 9P

1. 개체/생애 데이터 계약
2. 좌표/상태 데이터 계약
3. 목표 시각 언어

작업 계획 – 12P

1. 표시, 필터, 리소스 작업
2. 내 위치 보강 검증

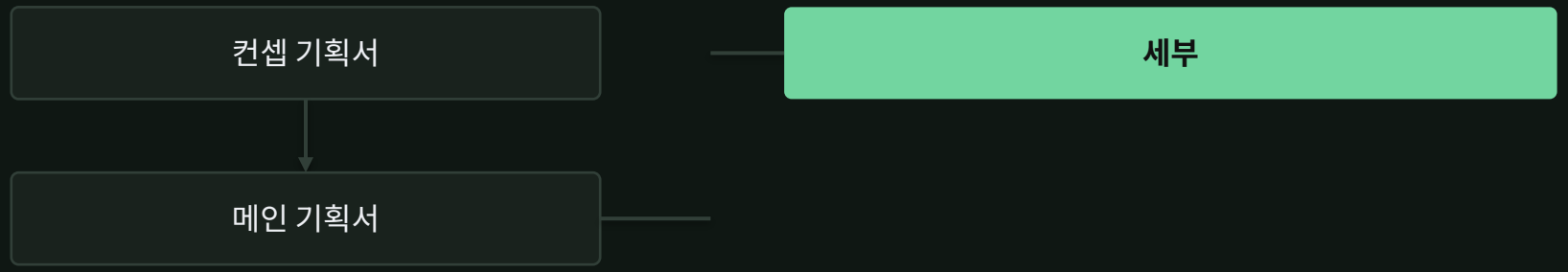
본문 – 14P

1. 검수 항목과 통과 조건

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-10-26 12:19	박도원	세부 설계	UI와 로그 데이터의 표시 계약을 정함
2	2026-10-26 12:29	박도원	화면/배포 점검	마커/보스 카드/배포본을 점검함
3	2026-10-26 12:43	박도원	읽기 전용 원칙	설정 쓰기 UI와 실험 안내를 정리함
4	2026-10-26 13:26	박도원	좌표 소스 보강	FindPoint 위치 소스를 추가함
5	2026-10-26 14:06	박도원	대상 필터 반영	스캐브 기본 제외를 배포함
6	2026-10-26 15:35	박도원	UI/데이터 보강 종료	스크린샷 8장 재생 검증과 보강 배포를 마침

개요 – 문서 계층



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

현황 – 코어 인계 / UI 제작 전

선행 자산

파서, 엔진, 호스트와 스냅샷 구조를 기반으로 삼음

의도 화면은 코어 상태의 표현에 집중함

근거 12:10~12:18 코어 제작 기록임

미구성 영역

탭, 지도, 상세 서랍과 진단 흐름을 설계해야 함

의도 정보 우선순위를 정함

근거 사용자가 UX를 명시적으로 요청함

입력 한계

연속 위치와 아이템 스폰은 표시 근거가 부족함

의도 빈 데이터를 확정값으로 채우지 않음

근거 기존 로그 조사에서 확인되지 않음

목표 – 표시 계약의 수용 기준



모든 위치에 출처/경과 시간을 붙이고, 목록과 지도의 선택/필터를 일치시킴

4탭

봇, 보스, 이벤트, 진단

45초

위치 흐림 기준

0건

게임 설정 쓰기

의도 정확도가 서로 다른 정보의 혼동을 줄임

근거 코어는 이벤트 시점의 좌표와 추정 상태를 제공함

핵심 요소 – 표현 원칙 3요소

근거 우선

확인 기록과 추정 상태를 구분함

의도 로그 부재를 부정 판정으로 바꾸지 않음

근거 스폰 예정과 실제 생성이 분리됨

개체 중심 탐색

카드 → 목록/마커 → 상세 기록으로 연결함

의도 개체의 근거를 빠르게 찾게 함

근거 봇별 상태 확인이 주 요구임

정보 밀도 제어

종류 필터와 피드 중복 억제를 함께 사용함

의도 관심 대상의 변화를 우선 노출함

근거 역할별 봇 수와 반복 로그가 많음

작업 계획 – 화면 탐색 구조



1

상단 집계

PMC, 보스, 스캐브, 사망, 이탈을 집계함

집계 카드

의도 요약에서 대상 선택을 시작함

근거 엔진이 분류/생애를 제공함



2

지도/목록

종류, 검색, 선택 상태를 동기화함

Leaflet / app.js

의도 같은 개체를 두 번 찾지 않게 함

근거 마커와 행이 동일 ID를 가짐



3

상세 서랍

활동/인지한 적, 가해자, 경로를 표시함

Esc 닫기 / F 추적 / / 검색

의도 판정의 맥락을 확인하게 함

근거 개체별 이벤트 기록을 보관함



4

진단/재생

폴더/채널 수준/파일 상태/재생을 제공함

읽기 전용 진단

의도 빈 화면의 원인을 구분함

근거 aiData 상세 기록이 필요함

본문 – 개체/생애 데이터 계약

isAI:False는 봇에도 기록됨. 개체 식별 규칙을 실제 표본과 대조해야 함

로그	필드	표시 규칙
RaidId / Locations	raidId / map	레이드/맵 경계를 선택함
Bot activate	id / role / profileId / name / pos	개체와 최초 좌표를 생성함
create Player	id	id:1을 사용자 후보로 검증함
dispose + BotDied	id / 사망 좌표	1초 인접 연결이며 오귀속 가능성을 둠
get hit from enemy	botId / from	사망 전 5초의 가해자 근거로 사용함
allAlivePlayersList	id / role	생존 목록 대조에 사용함

본문 – 좌표/상태 데이터 계약

Core Point를 체력으로 해석하지 않으며 AddBody 반복을 사망 수로 세지 않음

로그	의미	채택/제외 기준
구역 출입	zone / position	출처를 구역 기록으로 표시함
FindPoint	botId / pos	최근 위치와 비교 후 위치 소스로 채택함
NMLink	botId / from / to	보정 시점의 좌표로 표시함
Search point	botId / point	수색 상태에 사용하며 목적지와 현 위치를 구분함
CanThrowGrenade	id / from / to	판단 시점 좌표와 방향 벡터를 구분함
스크린샷 파일명	pos / quaternion	촬영 시점의 사용자 위치 후보로 검증함

본문 – 목표 시각 언어



어두운 전술 테마

정보 종류를 색상, 기호, 텍스트로 함께 구분함

의도 레이드 중 짧은 시선 이동을 지원함

근거 사용자의 UX 중시 요구임

출처와 경과 시간

좌표 출처와 마지막 갱신 시각을 함께 표시함

의도 오래된 점의 현재 위치 오인을 줄임

근거 이벤트가 생길 때만 좌표가 남음

목표 시각 예시임. 후속 제작된 P049 아이콘을 목표 목업으로 사용함

작업 계획 – 표시, 필터, 리소스 작업

마커 규칙

사망 ×/내 위치 ◆/교전 빨간 고리를 적용함

의도 색만으로 상태를 구분하지 않음

근거 스냅샷에 생애와 상태가 분리됨

대상 필터

스캐브 제외 옵션과 가해자 문맥 보존을 설계함

의도 지도 밀도를 줄여도 사건 근거는 유지함

근거 스캐브와 PMC의 피격 기록이 연결됨

지도/진단 자산

지도 메타/SVG 캐시와 자체 아이콘을 사용함

의도 외부 장애와 제품 식별을 관리함

근거 tarkov.dev 데이터와 로컬 UI 구조임

작업 계획 – 내 위치 보강 검증

1 파일명 해석

좌표와 쿼터니언을 읽을 예정임

Screenshots

의도 공식 촬영 파일의 정보를 활용함

근거 기존 스크린샷 파일명에 값이 포함됨

2 레이드 연결

촬영 시각의 레이드에 연결하고 로비 촬영을 제외함

레이드 시간 구간

의도 다른 맵의 좌표 혼입을 막음

근거 파일명에 맵 정보가 없음

3 표시 갱신

촬영 출처에만 방향 화살표를 유지함

1초 폴더 확인

의도 위치와 방향의 시점 차이를 숨기지 않음

근거 구역 이벤트에는 촬영 방향이 없음

4 표본 재생

보관 촬영분과 마지막 위치/방향을 대조함

ReplayCheck / UI

의도 파일명부터 마커까지 일치 여부를 검수함

근거 스크린샷을 재현 입력으로 사용 가능함

본문 – 검수 항목과 통과 조건

검수 대상	통과 조건	실패 시 대응
필터	지도, 목록, 집계, 피드의 대상 일치	가해자 이름은 문맥 정보로 유지함
사망/위치	출처/경과 시간과 사망 표식의 일치	근거가 없는 위치는 추가하지 않음
설정/진단	게임 파일의 바이트 변화 없음	쓰기 경로를 제거함
지도 투영	알려진 구역과 좌표 배치 일치	API 대조 전에는 정확도 검수를 유보함
라이브/버전	진행 중 레이드/갱신 버전의 별도 확인	재생 검증만으로 호환성을 단정하지 않음