

유니티 기초 교과

UnityBasic
세부 기획서 / UI/입력

씬 단위 기초 실습과 시트 기반 대사 UI

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260709	20260712
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 - 5P

1. 메인 인계
2. 완료 기준

설계 원칙 - 7P

1. 핵심 요소

UI 구성 - 8P

1. 화면 계층
2. 참조 연결

입력 규칙 - 10P

1. 상태별 반응

표시 검수 - 11P

1. 해상도와 한글

작업 계획 - 12P

1. 제작과 검수

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-09	박도원	UI/입력 명세 작성	메인의 입출력 기준을 상세화함
2	2026-07-11	박도원	UI/입력 검수표 보완	정상/예외 사례를 문서화함
3	2026-07-12	박도원	백업 범위 정리	씬과 참조 파일의 보존 기준임
4				
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 전제 – 메인 인계

전달 규칙

현재 줄은 onLine으로 받을 예정임

의도 뷰의 책임 한정

근거 DialogueView.cs, PJ_03.unity, 메인 기획의 onLine/Next 계약

배치 대상

이미지 3/텍스트 2/버튼 1을 배치함

의도 최소 VN 구성

근거 DialogueView.cs, PJ_03.unity, 메인 기획의 onLine/Next 계약

설계 전제 – 완료 기준



한 번의 다음 클릭으로 텍스트와 그림을 함께 갱신해야 함

1회

클릭당 Next

0건

한글 누락

의도 메인의 단독 실행과 데이터 갱신 목표를 해당 파트에서 충족함

근거 DialogueView.cs, PJ_03.unity, 메인 기획의 onLine/Next 계약

설계 원칙 – 핵심 요소

가독성

이름과 본문 영역을 분리함

의도 화자 식별

근거 DialogueView.cs, PJ_03.unity, 메인 기획의 onLine/Next 계약

단일 입력

다음 버튼을 유일한 진행 입력으로 둠

의도 중복 이동 방지

근거 DialogueView.cs, PJ_03.unity, 메인 기획의 onLine/Next 계약

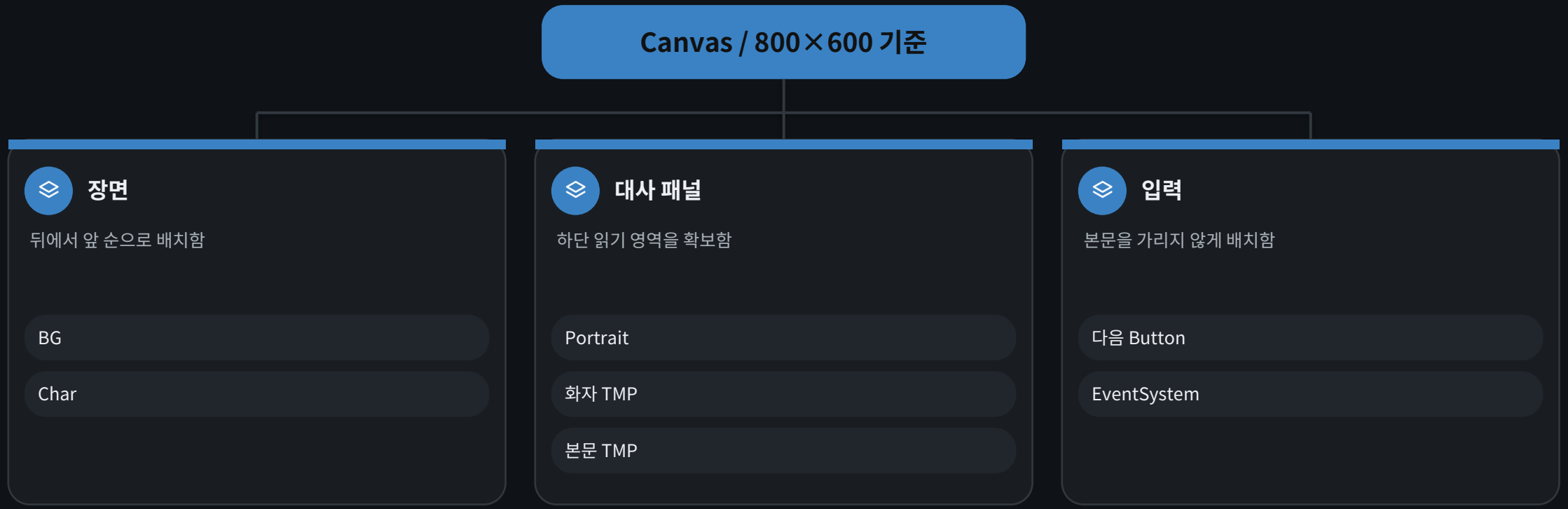
일괄 갱신

동일한 줄의 필드를 한 번에 적용함

의도 대사와 이미지 일치

근거 DialogueView.cs, PJ_03.unity, 메인 기획의 onLine/Next 계약

UI 구성 – 화면 계층


Canvas / 800×600 기준
장면
뒤에서 앞 순으로 배치함
BG
Char
대사 패널
하단 읽기 영역을 확보함
Portrait
화자 TMP
본문 TMP
입력
본문을 가리지 않게 배치함
다음 Button
EventSystem

UI 구성 – 참조 연결

필드	연결 대상	누락 시 기준
player	DialogueManager	필수 참조로 검수함
speakerText/bodyText	각 TMP_Text	두 필드 모두 지정함
세 Image 필드	BG, Char, Portrait	서로 교차 연결하지 않음
nextButton	다음 Button	Awake 연결만 사용함

입력 규칙 – 상태별 반응

상황	입력 반응	표시 기준
로딩 중	Current 없음으로 Next 무효임	초기 샘플 문구를 비워 둘 예정임
대사 중	한 번 클릭에 다음 줄 조회함	타이핑/자동 진행은 두지 않음
마지막 줄 이후	후속 Next는 무효임	마지막 화면을 유지함
재독	Editor Stop 후 Play로 시작함	저장된 이어읽기는 두지 않음

표시 검수 – 해상도와 한글

항목	설계 기준	검수 방법
기준 화면	Canvas 기준 800×600을 사용함	Game View에서 확인함
화면 변형	16:9에서도 패널과 버튼을 유지함	800×600/1280×720을 비교함
본문	한글 TMP SDF를 지정함	긴 문장과 개행으로 잘림 확인함
글자 크기	영역에 맞춰 조정할 예정임	최종 수치는 UI 실습에서 확정함

작업 계획 – 제작과 검수

1

배치/검수

패널과 이미지 순서를 구성함 / 필수 참조를 대조함

의도 가독성 확보/시작 오류 예방

근거 DialogueView.cs, PJ_03.unity, 메인 기획의 onLine/Next 계약

2

참조/검수

Player, TMP, Button을 연결함 / 빠른 2회 클릭과 종료를 확인함

의도 누락 예방/1클릭 1회 호출

근거 DialogueView.cs, PJ_03.unity, 메인 기획의 onLine/Next 계약

3

문구/검수

초기 더미 텍스트를 정리함 / 한글, 개행, 비율을 확인함

의도 로드 전 혼동 예방/내용 누락 방지

근거 DialogueView.cs, PJ_03.unity, 메인 기획의 onLine/Next 계약