UnityBasic — 세부기획서 (대사시스템/데이터)

> 재구성 기획서 (역설계) / 작성 기준 시점: 2026-07-03 (프로젝트 시작 시점) / 문서 버전: Ver 0.1 프로젝트 ID: P034 / 근거 수준: C / 작성: Claude (재구성) 이 문서는 결과물과 제작 기록으로부터 기획 의도를 역추정해 당시 작성한 것처럼 재구성한 것이다. 확인된 사실과 추정을 [근거]/[추정] 태그로 구분한다.

1. 목적과 범위

- 목적: 비주얼노벨 연습(PJ_03)에서 쓰는 대사 시트/리소스 규칙을 구현 가능한 수준으로 명세한다.
- 범위: 시트 열, 리소스 키, 씬 UI 구성, 검수. 실습 씬(PJ_00~02)의 학습 주제는 기록이 없어 제외한다.

2. 설계

시트 데이터 규칙

- 의도(Why): 비개발자도 시트에서 대사를 편집하도록 한다.
- 설계(How): 한 행이 한 대사. id는 문자열 고유값(예: 10001 형식), nextId로 연결. 종료 표기는 빈칸, 0, end, none, -. 헤더는 한글/영문 별칭 모두 인식. [근거: DialoguePlayer.cs]
- 필요(What): 구글시트 "웹에 게시" CSV 주소.
- 작업 방법: 시트 작성 → 게시 → `sheetUrl`에 붙여넣기.
- 완료 기준: 로드 줄 수 = 시트 유효 행 수.
- 리스크/대안: 게시 주소 만료/변경. 로컬 CSV 폴백.
- 근거: [근거: DialoguePlayer.cs; PJ_03.unity]

리소스 키 규칙

- 의도(Why): 시트 문자열만으로 이미지를 지정한다.
- 설계(How): 키 = Resources 하위 파일명(확장자 제외). 현재 파일: BG_00~08(BG_05 없음 [근거: Assets/Resources 목록]), bg0, Char_00~03, Portrait_00~03. 폴더 접두는 `DialogueView`의 폴더 필드로 지정(PJ_03 설정값 미확인).
- 필요(What): PNG를 Sprite로 임포트.
- 작업 방법: 파일명과 시트 값 대조.
- 완료 기준: 경고 "스프라이트 없음" 0건.
- 리스크/대안: 대소문자 불일치(`bg0` vs `BG_00`) 주의.
- 근거: [근거: DialogueView.cs; Assets/Resources]

씬 UI 구성

- 의도(Why): VN 화면의 최소 구성을 체험한다.
- 설계(How): Canvas / BG, Char, Portrait(이미지), Name/Dialogue(TMP), Button(다음), DialogueManager(`DialoguePlayer`), DialogueView, EventSystem. [근거: PJ_03.unity 오브젝트명]
- 필요(What): NotoSansKR SDF 폰트(한글 표시).

- 작업 방법: 참조를 인스펙터에서 연결.
- 완료 기준: 버튼 클릭마다 갱신.
- 리스크/대안: TMP 기본 폰트(Liberation)로는 한글 누락 → NotoSansKR SDF 지정.
- 근거: [근거: PJ_03.unity; Assets/Fonts]

3. 데이터/리소스 명세

필드	타입	필수	설명	예시
id	string	예	줄 고유 id	10001
next	string	아니오	다음 id, 종료 토큰 허용	end
speaker	string	아니오	화자명	기록 없음
text	string	아니오	본문	기록 없음
portrait	string	아니오	Portrait_xx	Portrait_00
background	string	아니오	BG_xx	BG_00
character	string	아니오	Char_xx	Char_00

리소스: 배경 10개 내외, 캐릭터 4, 초상 4, 폰트 1, 프리팹 1(dudonban 1). [근거: Assets 목록]

4. 작업 순서

1. 시트 헤더/샘플 행 작성, 게시.
2. 이미지 임포트와 키 일치 확인.
3. PJ_03 UI 배치/참조 연결.
4. 실행해 로그와 화면 확인.
5. 커밋(백업).

5. 검수 기준

- 로드 성공 로그 출력, 시작 id 표시.
- 마지막 줄에서 종료 이벤트 동작, 없는 id/키에서 크래시 없음.
- 한글 깨짐 없음.
- 미검증 항목: 선택지 분기, 따옴표 포함 대사, 오프라인 동작.