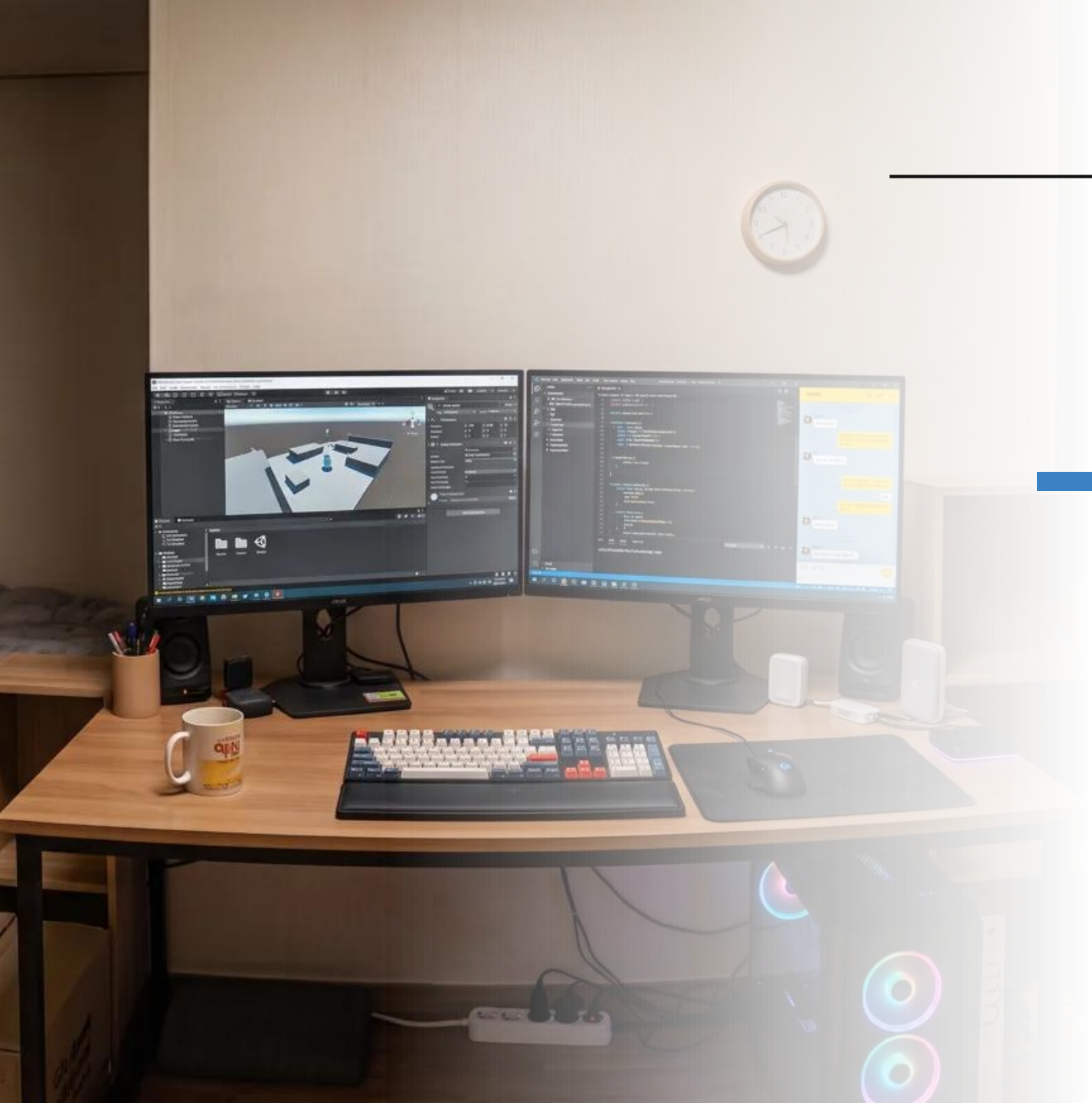


유니티 기초 교과

UnityBasic 메인 기획서

씬 단위 기초 실습과 시트 기반 대사 UI

문서 최초 작성	문서 최종 수정
20260704	20260712
박도원	박도원

목차

개요 - 2P

1. 목차
2. 로그
3. 문서 계층

설계 전제 - 5P

1. 컨셉 인계
2. 완료 기준

핵심 메카닉스 - 7P

1. 대사 전달
2. 상태 전이

구현 구조 - 9P

1. 컴포넌트 책임
2. 기술 선택

핵심 메카닉스 - 11P

1. 프리팹 생성

구현 준비 - 12P

1. 필요 요소

리소스 - 13P

1. 제작 범위 수량
2. 파일 규격
3. 생산과 검수

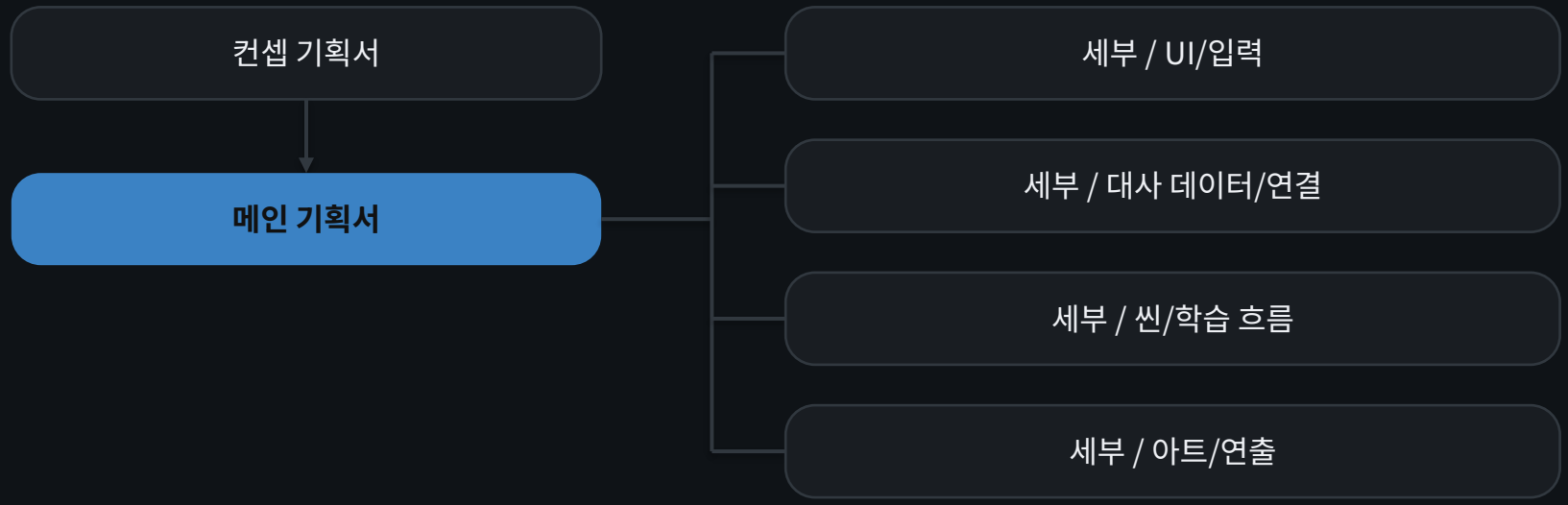
구현 계획 - 16P

1. 구현과 완료
2. 세부 설계 인계

개요 – 로그

순번	작성일	작성자	작성 내용	비고
1	2026-07-04	박도원	핵심 구조 작성	대사, 표시, 생성 책임을 정함
2	2026-07-07	박도원	UI 연결 항목 보완	PJ_03 실습 씬 범위를 반영함
3	2026-07-08	박도원	핵심 검수 조건 작성	CSV, 진행, 종료 조건을 정함
4	2026-07-12	박도원	백업 기준 정리	핵심 검수와 보존 범위를 정함
5				
6				

개요 – 문서 계층



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

설계 전제 – 컨셉 인계

확정 범위

씬별 실습과 클릭 대사 UI를 목표로 받음

의도 컨셉의 학습 범위 유지

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

구현 대상

대사 로직, 표시, 생성 컴포넌트를 설계함

의도 책임 경계 확보

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

제약

실행은 에디터와 게시 CSV에 의존함

의도 오류 확인 경로 확보

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

설계 전제 – 완료 기준



한 클릭에 한 줄을 표시하고 종료 토큰에서 한 번 종료할 수 있어야 함

10001
씬 시작 ID

2초
스폰 기준 주기

1개
씬의 대사 매니저

의도 컨셉의 독립 실습과 수정 재현성을 구현 조건으로 전환함

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

핵심 메카닉스 – 대사 전달

1

다운로드

게시 CSV를 읽을 예정임

의도 콘텐츠 외부화

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

2

ID 사전

한 ID에 한 줄을 대응함

의도 다음 줄 직접 조회

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

3

onLine

현재 줄을 뷰에 전달함

의도 표시 책임 분리

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

4

Next

nextId 조회 또는 종료함

의도 단순 클릭 진행

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

핵심 메카닉스 – 상태 전이

상태/입력	처리	관찰 기준
로드 전/Next	Current가 없으면 무시함	줄 변화 없음
표시 중/Next	nextId를 조회함	한 줄 갱신
종료 토큰/Next	Current를 비우고 onEnd 호출함	후속 클릭 무효
없는 ID/Next	오류를 남기고 현재 줄 유지함	직전 화면 유지
Jump(id)	해당 줄을 직접 조회함	선택지 UI는 범위 제외

구현 구조 – 컴포넌트 책임

씬 단위 독립 구조

DialoguePlayer

진행 상태를 소유함

- Load
- ParseCsv
- Next/Jump

DialogueView

화면 참조를 소유함

- Render
- SetSprite
- Button 연결

SpawnManager

생성 타이머를 소유함

- deltaTime
- Instantiate

구현 구조 – 기술 선택

선택	채택 이유	경계
Google Sheets CSV	텍스트 수정과 C#을 분리함	오프라인 자동 대체 없음
UnityEvent	대사 로직과 UI를 분리함	참조 연결 검수 필요
Resources.Load<Sprite>	문자열 키로 그림을 선택함	소규모 정지 이미지에 한정함
TextMeshPro	한글 UI를 구성함	NotoSansKR SDF 지정 필요

핵심 메카닉스 – 프리팹 생성

1

누적

timer에 deltaTime을 더함

의도 프레임 시간 반영

근거 SpawnManager.cs와 PJ_01의 spawnCooldown=2

2

판정

2초 이상이면 timer를 0으로 돌림

의도 주기 확인

근거 SpawnManager.cs와 PJ_01의 spawnCooldown=2

3

생성

지점의 위치/회전으로 복제함

의도 Transform 학습

근거 SpawnManager.cs와 PJ_01의 spawnCooldown=2

구현 준비 – 필요 요소


종합 실습
코드
C# 3개를 작성할 예정임
Player
View
SpawnManager
데이터
외부 콘텐츠를 준비함
7열 CSV
이미지 키
씬 연결
제작자가 직접 배치함
Canvas
프리팹
Transform

리소스 – 제작 범위 수량


배경
9개
BG 8개 + bg0 1개
캐릭터
4개
Char_00~03 / 1035×635 PNG
초상
4개
Portrait_00~03 / 두 해상도
관리 씬
6개
Assets/Scenes의 .unity
직접 코드
3개
Assets/Scripts의 .cs

리소스 – 파일 규격

종류	수량/규격	명명/사용
기본 배경	8개 / 2816×1536 PNG	BG_00~04, BG_06~08
보조 배경	1개 / 1035×635 PNG	bg0
캐릭터	4개 / 1035×635 PNG	Char_00~03
초상	3개 452×457 + 1개 73×72 PNG	Portrait_03만 소형임
한글 폰트	TTF 1개 + SDF asset 1개	NotoSansKR-Regular

리소스 – 생산과 검수

1

준비

기존 학습용 이미지를 선별함

의도 신규 아트 제작 최소화

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

2

임포트

PNG를 Sprite로 설정함

의도 Resources 로드 대응

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

3

연결

확장자 없는 키를 시트에 입력함

의도 이름 불일치 예방

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

4

확인

빈 키/잘못된 키를 실행함

의도 표시 규칙 검수

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

구현 계획 – 구현과 완료

1

생성 검수

약 2초 간격 복제를 관찰함

의도 기초 함수 확인

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

2

파서 검수

쉼표/개행 셀을 대조함

의도 내용 손실 예방

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

3

진행 검수

첫 줄부터 종료까지 클릭함

의도 연결 확인

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

4

실패 검수

없는 ID와 로드 실패를 재현함

의도 오류 경계 확인

근거 DialoguePlayer.cs, DialogueView.cs, SpawnManager.cs의 입출력 구조에서 재구성함

구현 계획 – 세부 설계 인계

파트	확정할 항목	인수 기준
UI/입력	배치/다음 버튼/한글	중복 호출 없음
대사 데이터/연결	헤더, ID, CSV 오류	누락 ID 없음
씬/학습 흐름	공간, 스폰, 종료	독립 실행
아트/연출	키, 크기, 레이어	유효 키 경고 없음