

[System] 도감

작성자: Melody

Ver.	완성 일자	작성자	내용
3	2024.05.30	Melody	스펙 최신화
2.5	2024.03.22	Melody	아이템 정보 팝업창 관련 내용 개선
2.4	2024.03.05	Melody	StringKey 일괄 추가, 탭 String 참조 테이블 추가
2.3	2024.01.04	Melody	컷신 도감(=스토리 도감) 시스템 추가
2.2	2023.11.07	Melody	CollectionItemTable - 식별용 ItemType 컬럼 추가 (p.27)
2.1	2023.11.06	Melody	도감 리스트 페이지 넘김 방식 > 세로 스크롤 방식으로 변경 자세히 보기 모드 삭제 상세 보기 팝업창 아이템 레이아웃 수정
1.1	2023.10.23	Melody	



SKYWALK

목차

- 1. 시스템 개요 3p
- 2. 시스템 설명 4p
 - 도감 카테고리
 - 도감 구성
 - 도감 보상
- 3. 진입 플로우 8p
 - 메인 화면
- 4. UI 컴포넌트 9p
 - 메인 화면
 - 도감 카테고리 팝업창
 - 도감 리스트 팝업창
 - 도감 상세 정보 팝업창
- 5. 데이터 관리 29p
 - 테이블

Just Play.
Walk the Sky.

1. 시스템 개요

정의

도감

정의 | 일종의 아이템 콜렉션 시스템으로, 아이템을 모으고 다양한 보상 및 업적을 획득할 수 있다. 게임 내에 분산되어 있는 콘텐츠들을 모아주는 기능을 하며, 유저들에게 아이템 수집에 대한 동기부여를 제공할 수 있다.

- 놀러와마이홈 ‘도감’



- 마술양품점 ‘컬렉션’



2. 시스템 설명

도감 카테고리

도감 카테고리 | • 도감 카테고리는 다음과 같이 구성한다.

대분류	소분류
이벤트	콜라보 등 이벤트별 관련 아이템
가구	크라프팅 가구 세트, 유료 가구 세트, 차량 등등 배치 가능한 아이템
의상	의상 세트(헤어, 악세서리 등도 모두 포함)
파밍 (파밍 획득 재료)	열매 나무 재료, 벌목 나무 재료, 동물 재료, 작물 재료, 덤불형 재료, 수레형 재료, 채굴형 재료
NPC	= 주민 수첩 (참고 기획서: PF_System_주민 수첩 by Melody)
소모품	시럽, 태닝 크림 등
스토리	퀘스트 컷신

아이템으로 구성

컷신으로 구성

• 카테고리는 차후 콘텐츠 업데이트에 따라 추가될 가능성이 있다.

2. 시스템 설명

도감 구성

아이템 도감 이벤트 / 가구 / 의상 / 파밍 / 소모품 도감 [\[CollectionData\]](#) ▶ [\[CollectionItem\]](#)

- 도감 1개당 여러 개의 하위 수집 아이템들로 구성한다.
- 도감 업데이트 후, 도감 내 수집 아이템을

- 인벤토리에 한번이라도 보유한 경우
- 드레스룸에 한번이라도 보유한 경우
- 필드에 한번이라도 배치한 경우

획득(수집) 처리한다.

한번 획득 처리가 되었으면, 이후 해당 아이템을 보유하지 않게 되더라도 획득 처리를 유지한다.

- **예외 처리** 1) 도감이 업데이트된 시점에 하위 아이템을 인벤토리 / 옷장 / 필드에 보유 중일 시, 해당 아이템은 획득 처리한다.
2) 우편함에 있는 아이템은 획득 처리하지 않는다.

컷신 도감 스토리 도감 [\[CollectionData\]](#) ▶ [\[CollectionCutScene\]](#)

- 도감 1개당 여러 개의 하위 컷신들로 구성한다.
- 도감 업데이트 후, 도감 내 컷신이 속한 퀘스트를

- 한번이라도 지급 받은 경우

획득(수집) 처리한다.

2. 시스템 설명

도감 보상

- 도감 보상 | • 도감 진척도(아이템 수집 개수)에 따라 보상을 지급한다.
[RewardData] ▶ [CollectionRwd]
= 한 도감에 여러 개의 진척도 구간 보상이 존재할 수 있다.

2. 시스템 설명

도감 구성 / 보상



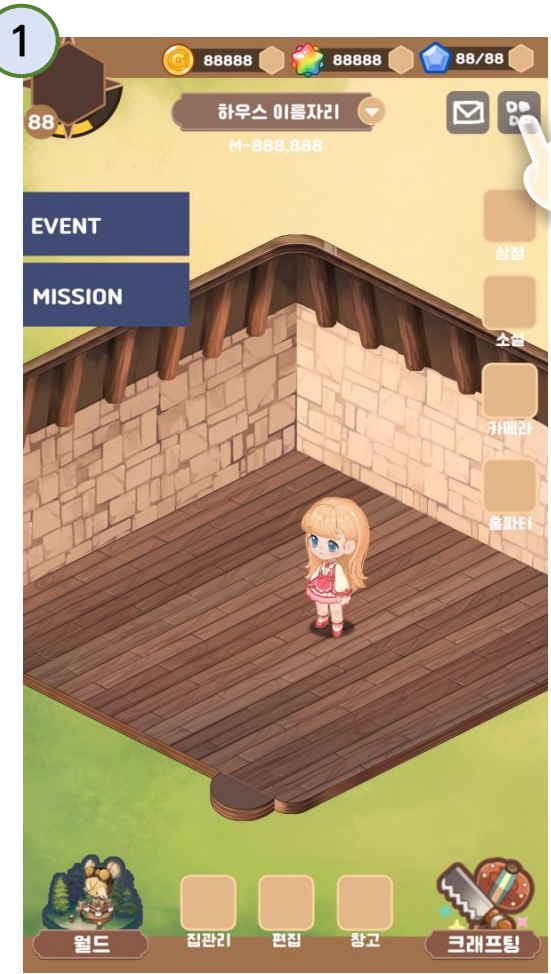
도감 리스트

수집 컷신

수집 아이템

도감 보상

3. 진입 플로우 메인 화면



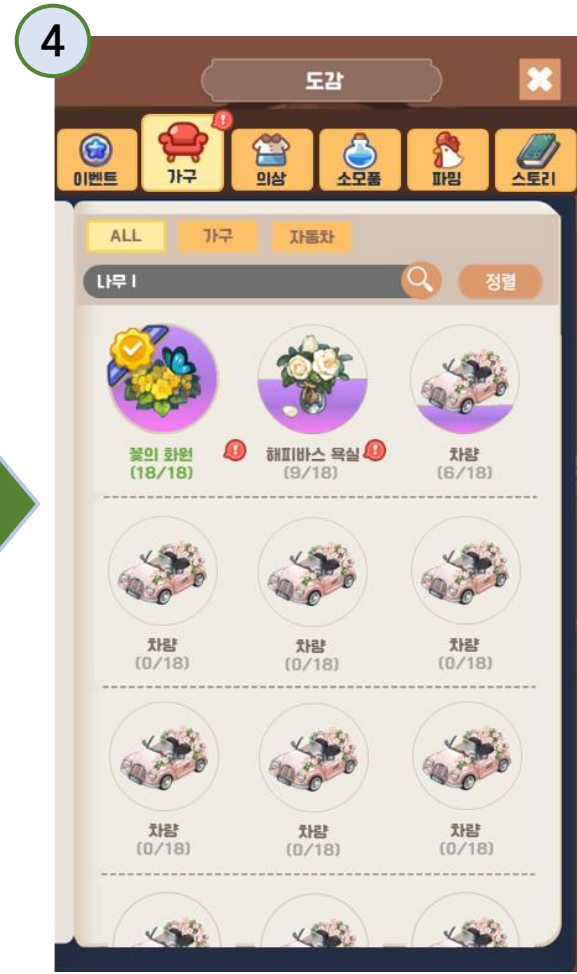
1 메인 화면에서 메뉴 버튼 터치



2 도감 버튼 터치



3 [도감 카테고리 팝업창] 출력,
도감 카테고리 터치



4 [도감 리스트 팝업창] 출력

4. UI 컴포넌트

메인 화면

이미지



상세 설명

1 도감 버튼

- 터치 시 [도감 메뉴 팝업창]을 출력한다.
- 다음과 같은 상황에서 메인 화면 메뉴 버튼과 도감 버튼에 알럿을 출력한다.

알럿 출력 위치	케이스
	<ul style="list-style-type: none"> • 수령 가능한 도감/호감도 레벨 보상이 있을 때 > 보상 수령 시 알럿 해제 • 신규 오픈된 감정 노트가 있을 때 > 대상 NPC의 주민 수첩 팝업창 출력 시 알럿 해제
	<ul style="list-style-type: none"> • 신규 추가된 좋아하는 것/싫어하는 것이 있을 때 > 대상 NPC의 주민 수첩 팝업창 출력 시 알럿 해제 • 수령 가능한 도감 보상이 있을 때 > 보상 수령 시 알럿 해제

* 메인 메뉴 버튼 알럿은 다른 메뉴들에 따라 추가 출력/해제 규칙이 존재할 수 있습니다.

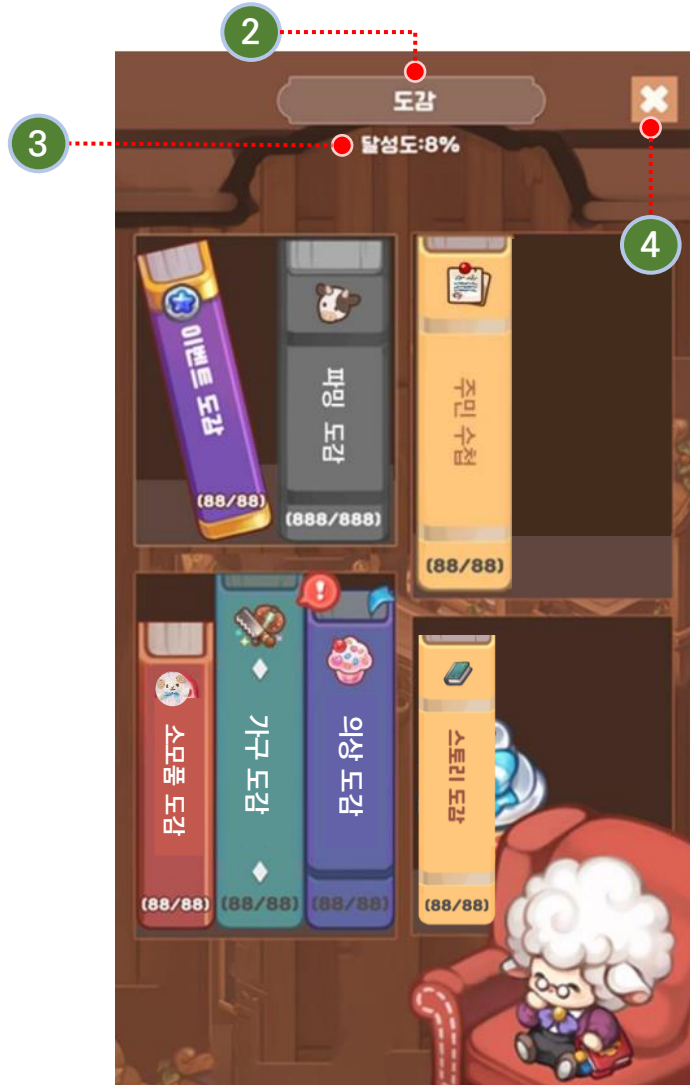
- Text: 도감
[StringKey] Collection

4. UI 컴포넌트

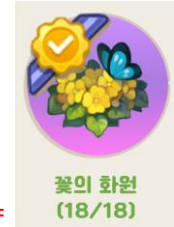
도감 카테고리 팝업창

이미지

상세 설명



2 타이틀 텍스트
 • Text: 도감
 [StringKey] Collection



* 완료한 도감=
 하위 아이템을 100% 수집한 도감을 의미한다.

3 총 달성도
 • 전체 카테고리의 도감 달성도를 퍼센테이지로 출력한다.

$$\text{전체 도감 달성도(\%)} = \frac{\text{완료한 도감 개수}}{\text{전체 도감 개수}} \times 100$$

전체 도감 개수 = [CollectionData] ▶ [Collection] ▶ Key(도감 ID) 총 개수
 • 주민 수첩은 달성도 계산에서 제외한다.

• Text: 진척도: {0}% 0=전체 도감 달성도(%)
 [StringKey] Progress_Percent

4 닫기 버튼
 • 터치 시 [도감 메뉴 팝업창]을 출력 해제한다.

4. UI 컴포넌트

도감 카테고리 팝업창

이미지

상세 설명



5 도감 카테고리 버튼

- 터치 시 각 도감 카테고리의 [도감 리스트 팝업창]을 출력한다.
(주민 수첩 버튼 터치 시엔 [주민 목록 팝업창]을 출력한다)
- 도감 카테고리 버튼에 타이틀 텍스트를 출력한다.

Text	Stringkey
이벤트 도감	Collection_Tab_Event
주민 수첩	NPCBook
가구 도감	Collection_Tab_Furniture
의상 도감	Collection_Tab_Clothes
소모품 도감	Collection_Tab_Consumeltem
파밍 도감	Collection_Tab_Farm
스토리 도감	Collection_Tab_Story

- 버튼 하단에 도감 카테고리별로 달성 현황을 숫자로 출력한다.
(해당 카테고리에서 완료한 도감 개수) / (해당 카테고리 내의 전체 도감 개수)
카테고리는 [CollectionData] ▶ [Collection] ▶ CollectionType으로 분류한다.

주민 수첩은 달성도를 측정하지 않으므로 하이드 처리한다.

4. UI 컴포넌트

도감 카테고리 팝업창

* PF와 PS 간에 도감 명칭이나 구성이 조금씩 달라서 해당 화면 개발 시 참고 부탁드립니다.



PF는 펫 도감을 차후 업데이트합니다.
(지금은 하이드 처리)

PS '크래프팅 도감' ▶ PF '가구 도감'

PS 'NPC 도감' ▶ PF '소모품 도감'

PS '가차 도감' ▶ PF '의상 도감'

4. UI 컴포넌트

도감 카테고리 팝업창

이미지

상세 설명



6 알럿

• 다음과 같은 상황에서 도감 카테고리에 알럿을 출력한다.

출력 카테고리	알럿 출력 케이스
주민 수첩	<ul style="list-style-type: none"> 수령 가능한 호감도 레벨 보상이 있을 때 > 보상 수령 시 알럿 해제 신규 오픈된 감정 노트가 있을 때 > 대상 NPC의 주민 수첩 팝업창 출력 시 알럿 해제 신규 추가된 좋아하는 것/싫어하는 것이 있을 때 > 대상 NPC의 주민 수첩 팝업창 출력 시 알럿 해제
이벤트 도감 가구 도감 의상 도감 소모품 도감 파밍 도감 스토리 도감	<ul style="list-style-type: none"> 수령 가능한 도감 보상이 있을 때 > 보상 수령 시 알럿 해제

4. UI 컴포넌트

도감 리스트 팝업창

이미지

상세 설명



7 닫기 버튼

- 터치 시 [도감 리스트 팝업창]을 출력 해제한다.

8 도감 카테고리 탭 (대분류)

- StringKey값은 [CollectionData] ▶ [CollectionTypeString] ▶ CollectionTypeName 참조
- 각 도감 카테고리를 탭 버튼으로 출력한다.
주민 수첩 카테고리는 탭 리스트에서 제외한다. (별도의 팝업창으로 연결되므로)
- 탭 정렬 순위: [EnumTypeData] ▶ [ECollectionType] ▶ Key 오름차순
- 탭 버튼 터치 시, 각 카테고리의 도감 리스트 페이지를 출력한다.
[CollectionData] ▶ [Collection] ▶ CollectionType에 소속된 Key들
도감 리스트는 항상 ALL 탭 페이지를 디폴트로 출력한다.
- 카테고리 내에 수령 가능한 도감 보상이 있을 시, 알럿을 출력한다.
보상 수령 시 알럿을 해제한다.

4. UI 컴포넌트

도감 리스트 팝업창

이미지

상세 설명



9 도감 카테고리 탭 (소분류)

- StringKey값은 [CollectionData] ▶ [CollectionTabTypeString] ▶ CollectionTabTypeName 참조
- 탭 버튼 터치 시, 각 소분류 카테고리의 도감 리스트 페이지를 출력한다. [CollectionData] ▶ [Collection] ▶ TabType에 소속된 Key들 TabType 값이 없으면 소분류 카테고리가 없는 것으로 간주하고 ALL 탭만 출력한다.
- 도감 리스트는 항상 ALL 탭 페이지를 디폴트로 출력한다. ALL 탭은 [CollectionData] ▶ [Collection] ▶ CollectionType에 해당하는 도감 ID 리스트를 대분류에 따라 모두 출력한다.
- 탭 정렬 순위: ① ALL [StringKey] All
② [EnumTypeData] ▶ [ECollectionTabType] ▶ Key 오름차순
- 카테고리가 출력 영역을 넘어갈 시, 좌우 스크롤을 지원한다.
- 해당 영역은 별도 알럿을 출력하지 않는다.

4. UI 컴포넌트

도감 리스트 팝업창



* ECollectionType, ECollectionTabType 데이터로 관리합니다.
 (스펙에 따라 카테고리가 계속 수정될 확률이 높아요)

대분류	탭 구성	설명	CollectionTabType
이벤트 도감	ALL	이벤트별로 탭 추가할 예정	-
가구 도감	ALL		-
	크래프팅 가구		1
	유료 가구		2
	특수 가구	뮤직 상자, 매직 상자, 놀러와! 상자	3
의상 도감	차량		4
	ALL	헤어, 악세서리 등도 포함	-
파밍 도감	ALL		-
	나무	열매/별목 나무 재료	5
	동물		6
	작물		7
	광산	채굴, 수레 재료	8
	드릴		9
	덤불		10
소모품 도감	ALL		-
	시럽		11
스토리 도감	패브릭 물감		12
	ALL		-
	메인	메인 타입 퀘스트에 소속된 컷신들	13
스토리 도감	서브	서브 타입 퀘스트에 소속된 컷신들	14
	이벤트	이벤트 타입 퀘스트에 소속된 컷신들	15

4. UI 컴포넌트

도감 리스트 팝업창

이미지

상세 설명



10 도감 리스트

- 카테고리의 도감 리스트를 출력한다.
[\[CollectionData\]](#) ▶ [\[Collection\]](#) ▶ Key (CollectionID)
 영역을 넘어갈 시 상하 스크롤을 지원한다.
- 도감 출력 순위: 1) 수령 가능한 보상이 있는 도감 (알럿이 출력된 도감)
 2) 달성도가 높은 순

$$\text{도감 달성도(\%)} = \frac{\text{수집한 아이템 개수}}{\text{총 수집 아이템 개수}} \times 100$$

각 순위 내에선 [\[CollectionData\]](#) ▶ [\[Collection\]](#) ▶ SortIndex 오름차순을 적용한다.

4. UI 컴포넌트

도감 리스트 팝업창

이미지

상세 설명



13 검색 입력란

- Default Text: 아이템 키워드를 입력해 보세요 [StringKey] Item_Search_Guide
디폴트 텍스트는 입력창 터치 시 사라진다.
- 터치 시 내장 키보드를 출력하며 입력값이 있을 시, 사용자가 타이핑하는 내용을 표시한다.
- 1글자 이상 입력 후 검색 버튼 터치 시,
 - ① 내장 키보드를 출력 해제한다.
 - ② **아이템 구성 도감:** 키워드 아이템이 소속된 도감을 리스트에 모두 출력한다. (없으면 공란)
[ItemData] ▶ [Item] ▶ ItemName
컷신 구성 도감: 키워드 퀘스트가 소속된 도감을 리스트에 모두 출력한다. (없으면 공란)
[QuestData] ▶ [QuestInfo] ▶ QuestName
 - ③ 검색 버튼을 닫기 버튼으로 변경한다.



- 닫기 버튼 터치 시, 입력한 텍스트 내용 및 검색 결과 리스트를 초기화한다.
닫기 버튼을 검색 버튼으로 다시 변경한다.
- 다른 도감 카테고리 탭 터치 시 검색 결과 리스트를 초기화한다.

4. UI 컴포넌트

도감 리스트 팝업창

이미지

상세 설명



14 [정렬 버튼]

정렬

최신순

달성순

가나다순

↕

최신순 ▲ 오름차순 ✕

14 정렬 버튼

- 창고 시스템에 있는 정렬 버튼과 기능 동일하다.
- 터치 시 정렬 드롭다운 메뉴를 출력한다.
- 드롭다운 메뉴 선택 시, 메뉴를 닫고 정렬 버튼에 다음과 같이 출력한다.
- Text: 정렬 [StringKey] Order
- 메뉴 종류는 다음과 같다.
 - 1) 최신순 | 최신순 터치 시, 출시 일자 최신순으로 도감을 정렬한다.
일자가 같으면 [CollectionData] ▶ [Collection] ▶ SortIndex 오름차순을 적용한다.
Text: 최신순 [StringKey] Latest_Order
 - 2) 달성순 | 달성순 터치 시, 달성도 퍼센테이지가 높은 순으로 도감을 정렬한다.
$$\text{도감 달성도(\%)} = \frac{\text{수집한 아이템 개수}}{\text{총 수집 아이템 개수}} * 100$$

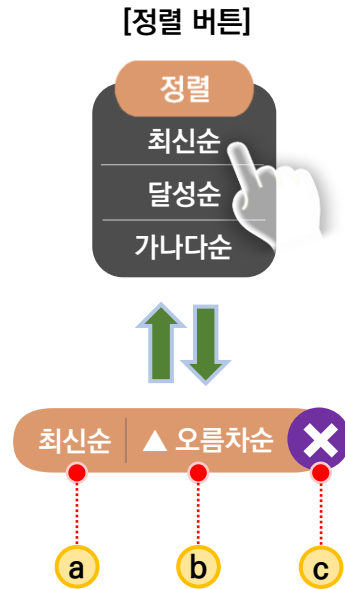
달성도 퍼센테이지가 같으면 SortIndex 오름차순을 적용한다.
Text: 달성순 [StringKey] Achievement_Order
 - 3) 가나다순 | 가나다순 터치 시, 이름 한글순(ㄱ, ㄴ, ㄷ...)으로 도감을 정렬한다.
[CollectionData] ▶ [Collection] ▶ CollectionName
Text: 가나다순 [StringKey] Korean_Order

4. UI 컴포넌트

도감 리스트 팝업창

이미지

상세 설명



- a • 선택한 드롭다운 메뉴 텍스트를 출력한다.
- b • 오름차순/내림차순을 선택할 수 있는 기능의 버튼이다.
 처음엔 디폴트로 항상 ▲ 오름차순이 선택되어 있도록 한다.
 - ▲ 오름차순 버튼 터치 시, 선택한 정렬 방식에 따라 리스트를 내림차순으로 출력한다.
 버튼 텍스트는 '▼ 내림차순'으로 변경한다. [StringKey] Descending_Order
 - ▼ 내림차순 버튼 터치 시, 선택한 정렬 방식에 따라 리스트를 오름차순으로 출력한다.
 버튼 텍스트는 '▲ 오름차순'으로 변경한다. [StringKey] Ascending_Order
- c • 터치 시 초기 버튼 상태 정렬 로 되돌아간다.

4. UI 컴포넌트

도감 리스트 팝업창



1. 아이템 구성 도감 (이벤트 / 가구 / 의상 / 소모품 / 파밍 도감)



**[도감 항목]
(아이템 구성 도감)**

15 도감 항목

- 각 도감의 대표 아이콘, 이름, 진척도를 출력한다.
- 항목 터치 시, 화면을 딴드 처리하고 해당 도감의 [도감 상세 정보 팝업창]을 출력한다.

- a** • 도감 아이콘을 출력한다.
 [CollectionData] ▶ [Collection] ▶ Key
 ↳ [CollectionData] ▶ [CollectionItem] ▶ 동일 CollectionID 소속 Key 들 중 IsThumbnail=1인 Key의 ItemID
 ↳ [ItemData] ▶ [Item] ▶ IconID

정책상 도감마다 수집 아이템 1개만 대표 이미지로 지정할 수 있다.

- b** • [CollectionData] ▶ [Collection] ▶ IconTag에 지정값이 있을 시 태그를 출력한다.

- c** • 백판에 도감 달성도를 차오르는 게이지 형태로 출력한다.

- 1) 게이지 최솟값 | =0
- 2) 게이지 최댓값 | 도감에 소속된 하위 수집 아이템 개수
 [CollectionData] ▶ [Collection] ▶ Key
 ↳ [CollectionData] ▶ [CollectionItem] ▶ 동일 CollectionID 소속 Key 개수

3) 게이지 눈금 | 1 눈금당 수집 아이템 1개

- d** • 수령 가능한 도감 보상이 있을 시, 알럿을 출력한다.
 보상 수령 시 알럿 해제한다.

4. UI 컴포넌트

도감 리스트 팝업창

이미지

상세 설명

1. 아이템 구성 도감 (이벤트 / 가구 / 의상 / 소모품 / 파밍 도감)



[도감 항목]
(아이템 구성 도감)

- e** • 달성도가 100일 시, 상위 레이어에 완료 아이콘을 부착한다.
- f** • 도감명을 출력한다.
[CollectionData] ▶ [Collection] ▶ CollectionName
• 달성도가 100일 시, 폰트를 초록색으로 변경한다. (#00B050, 임시)
- g** • 도감의 진척도를 출력한다.
(현재 수집한 아이템 개수) / (총 하위 아이템 개수)
• 달성도가 100일 시, 폰트를 초록색으로 변경한다. (#00B050, 임시)

4. UI 컴포넌트

도감 리스트 팝업창

* PF와 PS 스토리 도감 스펙이 다르오니 참고 부탁드립니다.

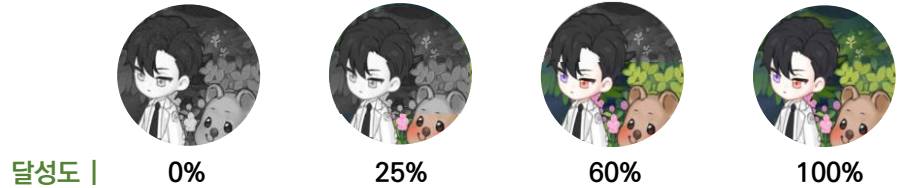
이미지
상세 설명

2. 컷신 구성 도감 (스토리 도감)



**[도감 항목]
(컷신 구성 도감)**

- a** • 도감 아이콘을 출력한다.
[CollectionData] ▶ [Collection] ▶ ThumbnailIcon
- b** • 도감 달성도를 차오르는 게이지 형태로 출력한다.
흑백 이미지가 컬러 이미지로 점점 차오르는 형태로 연출한다.



- 1) 게이지 최솟값 | =0
- 2) 게이지 최댓값 | 도감에 소속된 하위 소속 컷신 개수
[CollectionData] ▶ [Collection] ▶ Key
↳ [CollectionData] ▶ [CollectionCutScene]
▶ 동일 CollectionID 소속 Key 개수
- 3) 게이지 눈금 | 1 눈금당 수집 컷신 1개

- c** • 도감의 진척도를 출력한다.
 $(\text{현재 수집한 컷신 개수}) / (\text{총 하위 컷신 개수})$
• 달성도가 100일 시, 폰트를 초록색으로 변경한다. (#00B050, 임시)

* 기재된 것 외의 내용들은 아이템 구성 도감과 내용 동일합니다.

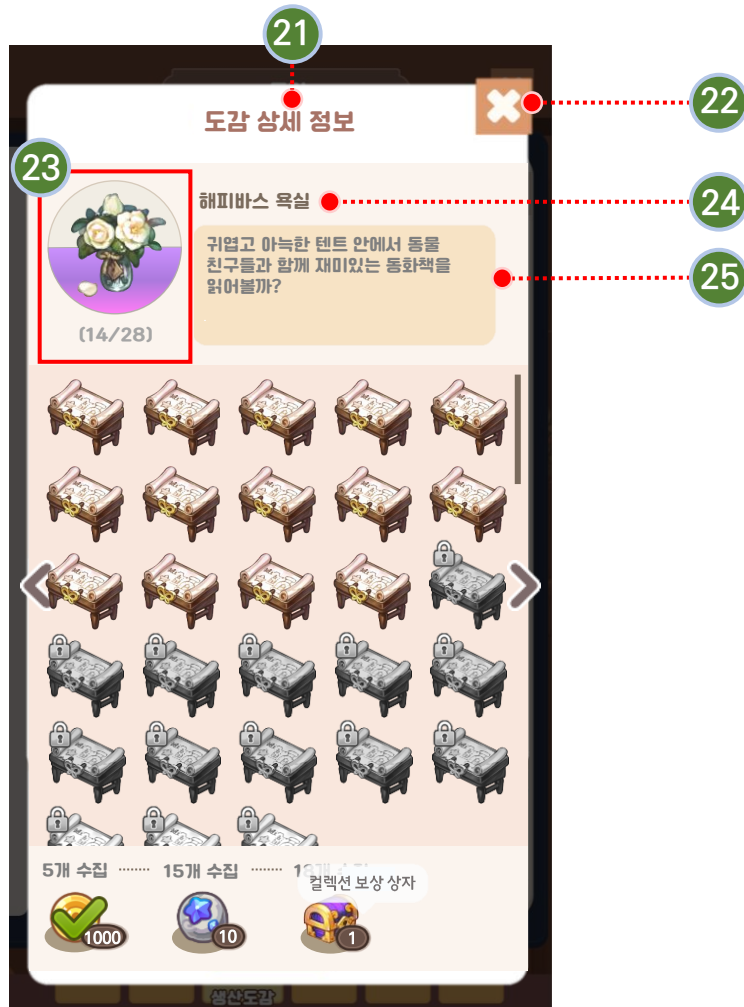
4. UI 컴포넌트

도감 상세 정보 팝업창

이미지

상세 설명

1. 아이템 구성 도감 (이벤트 / 가구 / 의상 / 소모품 / 파밍 도감)



- 21** 타이틀 텍스트

 - Text: 도감 상세 정보
 - [StringKey] Collection_Info_Title
- 22** 닫기 버튼

 - 터치 시 [도감 상세 정보 팝업창]을 출력 해제한다.
- 23** 도감 항목

 - 각 도감의 대표 아이콘과 진척도를 출력한다.
 - [도감 리스트 팝업창]과 출력 사항 동일하나, 도감 이름만 다른 영역에 출력한다.
 - 15** 도감 항목 참고
- 24** 도감명

 - [CollectionData] ▶ [Collection] ▶ CollectionName
- 25** 도감 디스크립션

 - [CollectionData] ▶ [Collection] ▶ CollectionDesc

4. UI 컴포넌트

도감 상세 정보 팝업창

이미지

상세 설명

1. 아이템 구성 도감 (이벤트 / 가구 / 의상 / 소모품 / 파밍 도감)



27 이전 페이지 버튼

- 터치 시 이전 순서 도감의 [도감 상세 정보 팝업창]을 출력한다.
- 출력할 이전 페이지가 없을 시 버튼을 출력 해제한다.

28 다음 페이지 버튼

- 터치 시 다음 순서 도감의 [도감 상세 정보 팝업창]을 출력한다
- 출력할 다음 페이지가 없을 시 버튼을 출력 해제한다.

4. UI 컴포넌트

도감 상세 정보 팝업창

이미지

상세 설명

1. 아이템 구성 도감 (이벤트 / 가구 / 의상 / 소모품 / 파밍 도감)



29

[아이템 정보 팝업창(도감)]



상점에서는 이런식으로 보유 수량, 판매 수량, 창고 FREE 아이콘이 추가로 출력될 예정

29 수집 아이템 목록

- 5 * n개씩 도감 수집 아이템 아이콘 목록을 출력한다.
[CollectionData] ▶ [CollectionItem] ▶ ItemID 아이콘값 참조
수집 아이템이 25개를 넘어갈 시 상하 스크롤을 지원한다.
- 아이템 출력 순서: [CollectionData] ▶ [CollectionItem] ▶ Key 오름차순

이미 수집한 아이템	수집하지 못한 아이템
터치 시 [아이템 정보 팝업창]을 출력한다.	터치 시 [아이템 정보 팝업창]을 출력한다.
	아이콘 최상단에 자물쇠UI 출력한다.
	아이콘을 딴드 처리한다

- 아이템 아이콘 터치 시, 화면을 딴드 처리하고 [아이템 정보 팝업창]을 출력한다.
- *** 해당 프리팝은 상자, 상점 페이지 등 간단하게 아이템 정보만 확인할 수 있는 곳에서도 조금씩 다르게 해서 범용적으로 사용하려고 해요! 참고 부탁드립니다.
프리팝명을 UI_ItemSimpleInfoPopup과 같은 형태로 제작해주시면 좋을 것 같습니다.

- [아이템 정보 팝업창]은 아이템 타입마다 조금씩 다르다. (다음 페이지 참고)

4. UI 컴포넌트

도감 상세 정보 팝업창

이미지

상세 설명

1. 아이템 구성 도감 (이벤트 / 가구 / 의상 / 소모품 / 파밍 도감)

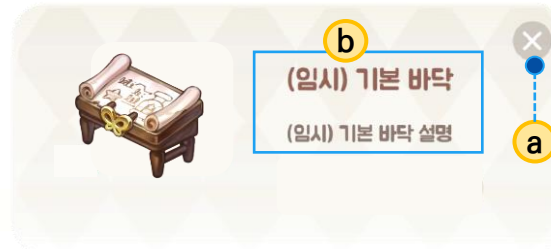


29

[아이템 정보 팝업창(도감)]



[아이템 정보 팝업창]



- a** • 터치 시 [아이템 정보 확인 팝업창] 출력 해제
 - b** • 아이템명, 아이템 디스크립션 출력
 - c** • 아이템 아이콘 출력 `[ItemData] ▶ [Item] ▶ IconID`
 • 터치 시 화면을 덮드 처리하고 `UI_ItemPreview` 프리팹 출력
 * 단, 해당 아이템이 장착 가능한 아이템인 경우(`EltemType = 15`), `UI_CharacterPreview` 프리팹을 출력하고 현재 상태에서 해당 아이템이 장착된 상태의 캐릭터 출력
 성별 제한 사유로 착용 불가 아이템의 경우, 터치 시 프리뷰 화면으로 진입하지 않고 noti 메시지 출력
 Text: 성별이 달라 착용할 수 없어요! `[StringKey] Gender_Wearing_Unavailable`
- ※ 아이템 타입에 따라 추가 세부 출력 사항이 존재하는 경우가 있으며, 해당 내용은 다음 페이지 참고 부탁드립니다.

4. UI 컴포넌트

도감 상세 정보 팝업창

[배치 가능 아이템인 경우]



- EltemType = 1: 가구, 21: 이동수단

- 가구 가로 세로 크기 및 마일리지 정보를 추가로 출력

[ArrangItemData] ▶ [PlacementObject] ▶ PlaceWidth, PlaceHeight, MileageValue

[장착 아이템인 경우]



- EltemType = 15: 착용 아이템

- 염색 가능 여부 및 메인 속성/서브 속성 정보 추가로 출력
(UI_EquipmentItemInfoPopup 및 꾸미기 기획서 참고)

[EquipItemData] ▶ [EquipItem] ▶ IsDye, MainFeature1~2, SubFeature1~5

4. UI 컴포넌트

도감 상세 정보 팝업창

[시럽 등 버프 아이템인 경우]



- EltemType = 7: 시럽
- 적용 버프 정보 추가로 출력 (시럽 기획서 참고)
 [ConsumeltemData] ▶ [SyrupItem] ▶ BuffGroupID
 ↳ [BuffData] ▶ [Buff] ▶ BuffGroupID - BuffName, BuffValue

[상자 아이템인 경우]



- EltemType = 9: 상자
- 구성품 정보 추가로 출력 (EBoxType에 따라 출력 내용이 다르며, 상자 기획서 7p 참고)
 [BoxData] ▶ [ContentInfo] ▶ ItemID, ItemCount

4. UI 컴포넌트

도감 상세 정보 팝업창



- ItemType = 8: 비법서

- 오픈 조건 출력

(시크릿북 기획서 참고)

[ConsumItemData] ▶ [SecretBook] ▶ CraftingID

└ [CraftingData] ▶ [Crafting] ▶ Key - OpenGroupKey

└ [CraftingData] ▶ [CraftingOpen] ▶ OpenGroupKey - OpenConditionDesc, OpenValue1~2

4. UI 컴포넌트

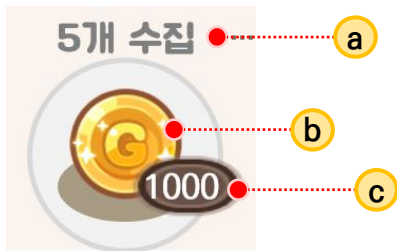
도감 상세 정보 팝업창

이미지

상세 설명



[도감 보상 정보]



30 도감 보상 정보

- [CollectionData] ▶ [Collection] ▶ RewardGroupID에 값이 있을 시 출력한다.
- 그룹 ID에 보상 ID가 2개 이상일 시, 시안처럼 차례로 나열한다.
보상 정보가 출력 영역을 넘어갈 경우 좌우 스크롤을 지원한다.

- a** • 보상 획득 조건인 도감 아이템 수집 개수를 명시한다.
[RewardData] ▶ [CollectionRwd] ▶ CollectionFillValue

- Text: {0}개 수집 0: 조건 수집 개수(CollectionFillValue)
[StringKey] Collect_Value

- b** • 보상 아이템 아이콘을 출력한다.
[RewardData] ▶ [CollectionRwd] ▶ RewardID의 아이콘값 참조
- 구간당 무조건 단일 카인드의 아이템만 보상으로 지정할 수 있다.

- c** • 보상 지급 개수를 출력한다.
[RewardData] ▶ [CollectionRwd] ▶ RewardCount

4. UI 컴포넌트

도감 상세 정보 팝업창

이미지

상세 설명



• 각 보상 영역 터치 시의 처리는 다음과 같다.

i) 수집 개수 조건을 만족하지 못한 경우

- 보상 수령 불가 상태
- 터치 시 아이템 이름 톨팁을 출력한다.
[ItemData] ▶ [Item] ▶ ItemName



ii) 수집 개수 조건을 만족한 경우

1) 보상 수령 가능 상태

- 알럿을 출력한다.
- 터치 시 [보상 획득 팝업창]을 출력한다.
[PF_UI 보상 획득 팝업창 by Melody](#)
- 보상은 즉시 지급한다.
- 수령 시 창고 공간이 부족해지면, [인벤토리 공간 부족 팝업창]을 출력한다.

※ [UI] [아이템 정보 팝업창 기획서](#) [기타 팝업창 - 인벤토리 부족 팝업창 항목](#) [참고](#)



2) 보상 수령 완료 상태

- 터치해도 아무런 반응 없다.
- 완료 마크를 부착한다.
- 알럿은 출력 해제한다.



5. 데이터 관리

테이블

[\[CollectionData\]](#) ▶ [\[Collection\]](#)

- 도감 정보를 관리한다.

컬럼명(한글)	컬럼명(영어)	자료형	설명
도감 ID	Key	int	도감 ID 기재
도감 타입	CollectionType	enum	도감 카테고리 타입 기재
탭 타입	TabType	enum	도감 소분류 탭 타입 기재
도감 이름	CollectionName	stringkey	도감 이름 스트링 키값 기재
도감 디스크립션	CollectionDesc	stringkey	도감 디스크립션 스트링 키값 기재
태그 타입	IconTag	enum	도감에 부착할 아이콘 태그 타입 기재
출력 순서	SortIndex	int	도감 출력 순서 기재
도감 보상 그룹 ID	RwdGroupID	int	도감 보상 그룹 ID 기재 [RewardData] ▶ [CollectionRwd]
썸네일명	ThumbnailIcon	string	썸네일이 이미지 형식일 시, 해당 썸네일 스프라이트명 기재 주로 스토리 도감에서 활용

5. 데이터 관리

테이블

[CollectionData] ▶ [CollectionItem]

- 도감 하위 수집 아이템 정보를 관리한다.

컬럼명(한글)	컬럼명(영어)	자료형	설명
인덱스 ID	Key	int	테이블 인덱스 ID 기재
도감 ID	CollectionID	int	도감 ID 기재
소속 아이템 ID	ItemID	int	도감 소속 아이템 ID 기재
소속 아이템 타입	ItemType	ERewardType	도감 소속 아이템 타입 기재 (23.11.07 추가)
대표 아이콘 여부	IsThumbnail	bool	해당 아이템을 도감 대표 아이콘으로 지정하고 싶을 시 TRUE 처리 도감당 무조건 1개만 설정 가능

5. 데이터 관리

테이블

[\[CollectionData\]](#) ▶ [\[CollectionCutScene\]](#)

- 도감 하위 수집 컷신 정보를 관리한다.

컬럼명(한글)	컬럼명(영어)	자료형	설명
인덱스 ID	Key	int	테이블 인덱스 ID 기재
도감 ID	CollectionID	int	도감 ID 기재
퀘스트 ID	QuestID	int	해당 컷신의 소속 퀘스트 ID 기재
썸네일 스프라이트명	ThumbnailIcon	string	해당 수집 컷신의 썸네일 스프라이트명 기재

5. 데이터 관리

테이블

[RewardData] ▶ [CollectionRwd]

- 도감 보상 정보를 관리한다.

컬럼명(한글)	컬럼명(영어)	자료형	설명
보상 ID(도감)	Key	int	보상 ID 기재
도감 보상 그룹 ID	RwdGroupID	int	도감 보상 그룹 ID 기재
조건 수집 개수	CollectionFillValue	int	보상 획득에 필요한 아이템 조건 수집 개수 기재
보상 타입 ID	RwdType	enum	보상 타입 ID 기재
보상 ID	RewardID	int	보상 ID 기재
보상 개수	RewardCount	int	보상 지급 개수 기재

A graphic logo for 'SKYWALK' composed of overlapping triangles in shades of blue, purple, and pink, arranged in a stepped, staircase-like pattern.

SKYWALK

Thank you

Just Play.
Walk the Sky.