

[System] 우편함

작성자: Melody

Ver.	완성 일자	작성자	내용
2	24.06.18	Melody	UI 업데이트
1	24.06.04	Melody	

목차

1. 시스템 개요	3p	6. 우편함 팝업창	11p
2. 진입 경로 및 플로우	4p	7. 우편 상세 팝업창	17p
3. 메인 화면	6p	8. 우편 발송 케이스	20p
4. 친구 하우스 방문 화면	8p	9. 데이터 테이블	21p
5. 우편 읽음 처리 기준	9p		
6. 우편함	11p		

1. 시스템 개요



정의

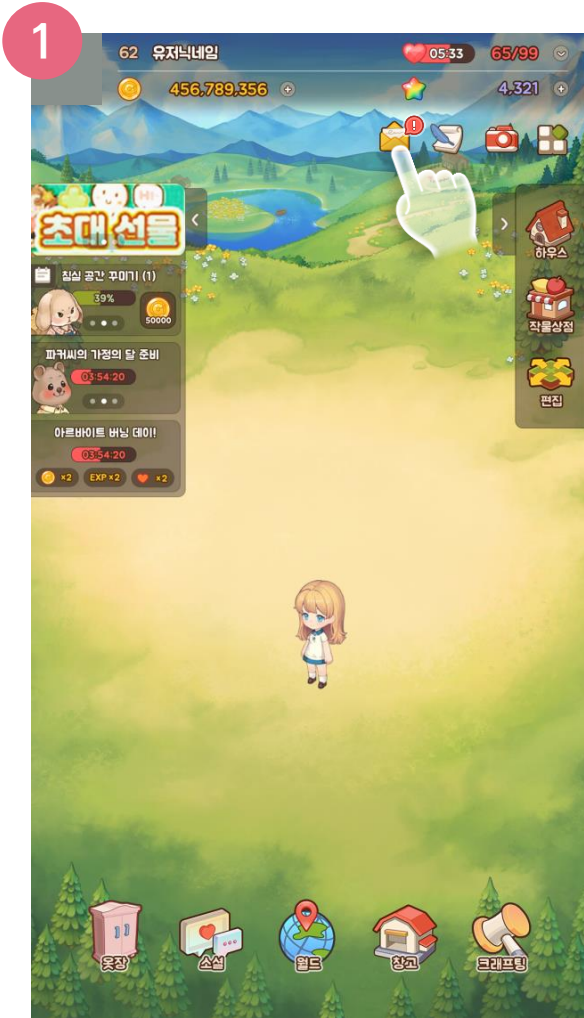
- 게임 내 발생하는 모든 편지형 메시지를 모아 보여주는 기능

우편 종류

- ① **운영툴 우편**
 - Admin으로 관리자가 수동 발송할 수 있는 우편 메시지
 - 운영툴에서 문구, 만료일, 발송인 등 관리 (운영툴 기획서 참고 필요)
 - 공지 사항, CS 관리 등에서 사용
- ② **시스템 우편**
 - 시스템 상에서 유저가 특정 행동 시 자동으로 발송되는 우편 메시지
 - PF_MailBoxData에서 문구, 만료일, 발송인 등 데이터 관리
 - 인벤토리 공간 부족, 아르바이트 보상 아이템 지급 시 등에 사용

2. 진입 경로

<메뉴를 터치해 진입하는 방식>



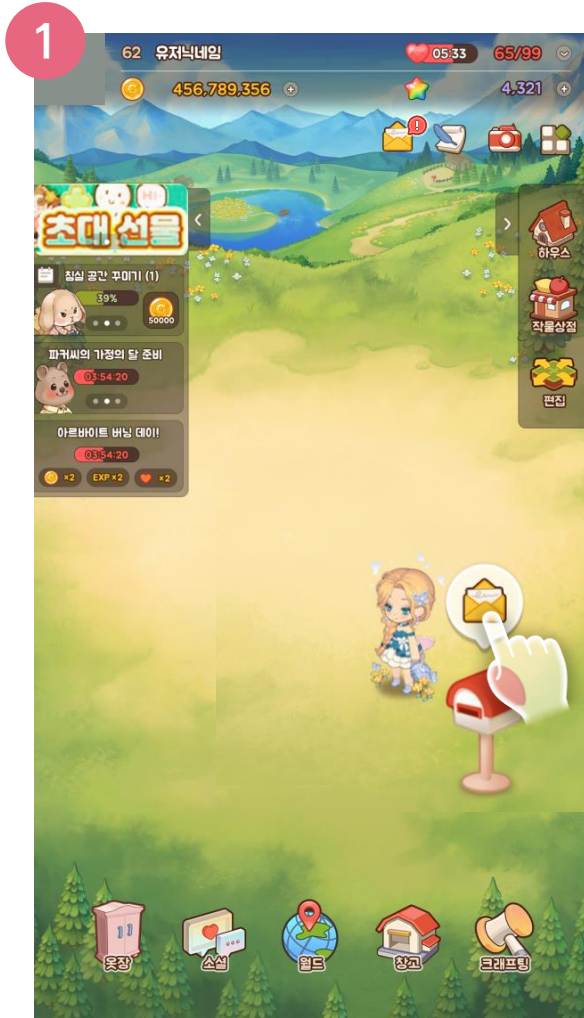
[메인 화면] ▶ 우편함 버튼 터치



[우편함 팝업창] 출력

2. 진입 경로

〈인터랙션 가구 오브젝트를 터치해 진입하는 방식〉



필드에 배치된 인터랙션 가구 오브젝트 터치



[우편함 팝업창] 출력

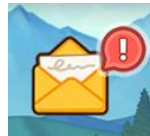
3. 메인 화면



※ 내 메인 화면과, 친구 방문 화면에서의 오브젝트 출력 규칙이 서로 달라요.

1 우편함 버튼

- [메인 화면]의 우편함 아이콘 버튼 터치 시 [\[우편함 팝업창\]](#) 출력
- **읽지** 않은 우편이 1개 이상 있을 시에만 아이콘에 레드닷 출력



* **읽음:** i) 수신된 우편에 첨부된 아이템이 있을 경우
- 아이템을 획득했을 시, 읽은 것으로 처리

ii) 수신된 우편에 첨부된 아이템이 없을 경우
- 해당 우편을 터치해 [우편 상세 팝업창]에 진입했을 시, 읽은 것으로 처리

읽음 완료 기준에 대한 상세 내용은 [5. 우편 읽음 처리 기준](#) 참고

3. 메인 화면

※ 내 메인 화면과, 친구 방문 화면에서의 오브젝트 출력 규칙이 서로 달라요.

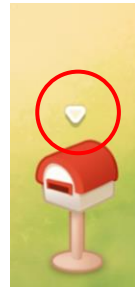


평시

읽지 않은 우편이 1개 이상 있는 경우

2 우편함 기능 가구 오브젝트

- [ArrangeltemData] ▶ [Furniture] ▶ ItemUILinkType = 0: 우체통이 연결된 가구일 시, 해당 가구를 터치하면 **우편함 팝업창** 출력
- 인터렉션 가구들은 오브젝트 위에 UI 기능이 있음을 안내해주는 화살표 아이콘을 상시 출력
* **인터렉션 가구:** 우편함, 제작대처럼 터치 시 UI 팝업이나 애니메이션이 출력되는 가구



- 읽지 않은 우편이 1개 이상 있는 경우, 오브젝트 위에 **우편 헤드업 아이콘** 출력
가구 오브젝트나 헤드업 아이콘 터치 시 **우편함 팝업창** 을 출력
우편을 읽은 경우, 헤드업 아이콘을 출력 해제



※ 안내 헤드업 아이콘이 플로팅 아이콘보다 우선 순위로 출력되어야 해요. (두 아이콘은 동시에 출력되지 않음)

- 인터렉션 가구의 배치, 이동, 보관 등의 처리 방식은 여타 가구들과 동일

4. 다른 유저 하우스 방문 화면

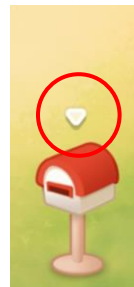
※ 내 메인 화면과, 다른 유저 방문 화면에서의 오브젝트 출력 규칙이 서로 달라요.



1 우편함 기능 가구 오브젝트

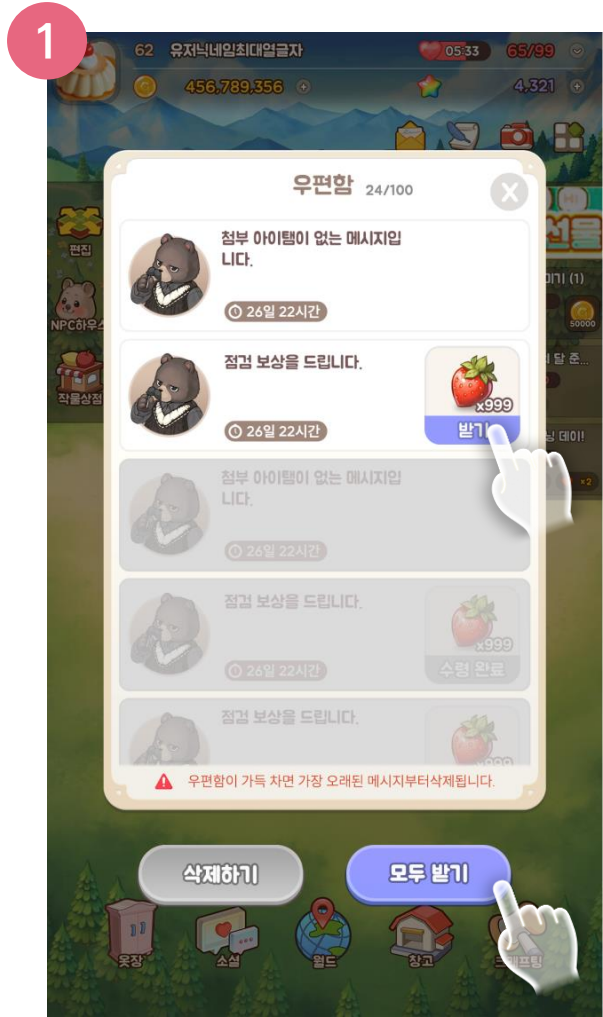
- 다른 유저 하우스 방문 화면에서는 플로팅 아이콘 및 헤드업 버튼을 출력하지 않고, 가구 리소스만 출력
- 가구를 터치해도 아무 반응 없음

* 다른 유저 하우스 방문 화면 시에는 인터렉션 가구에 상시 출력되던 화살표 아이콘이 출력되지 않아요.



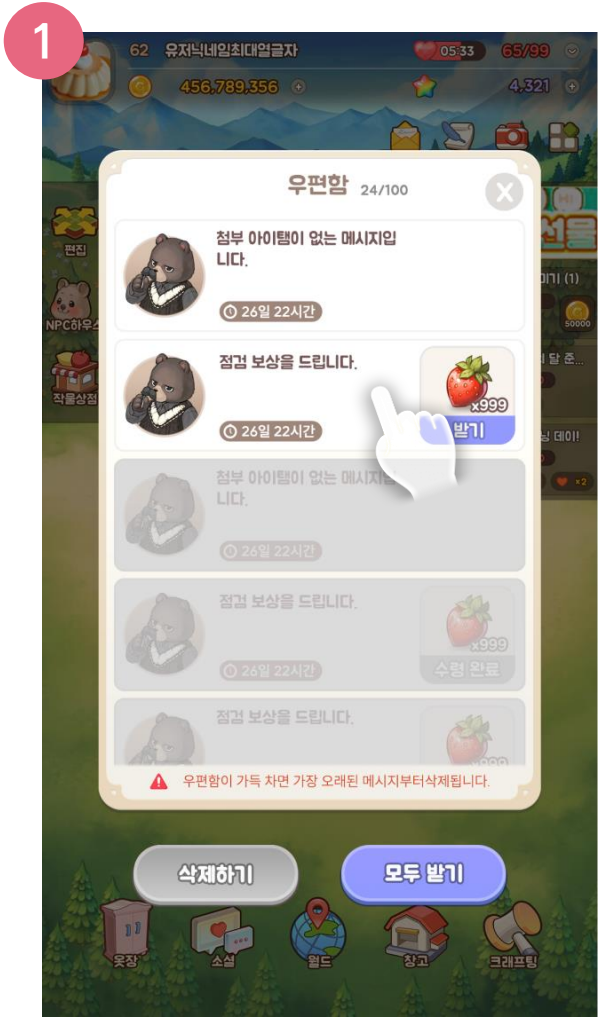
5. 우편 읽음 처리 기준

<수신된 우편에 첨부 아이템이 있을 경우 읽음 완료 기준>



[우편함 팝업창]에서 받기/모두 받기 버튼 터치 시 보상을 획득하며 우편 읽음 완료 처리

OR



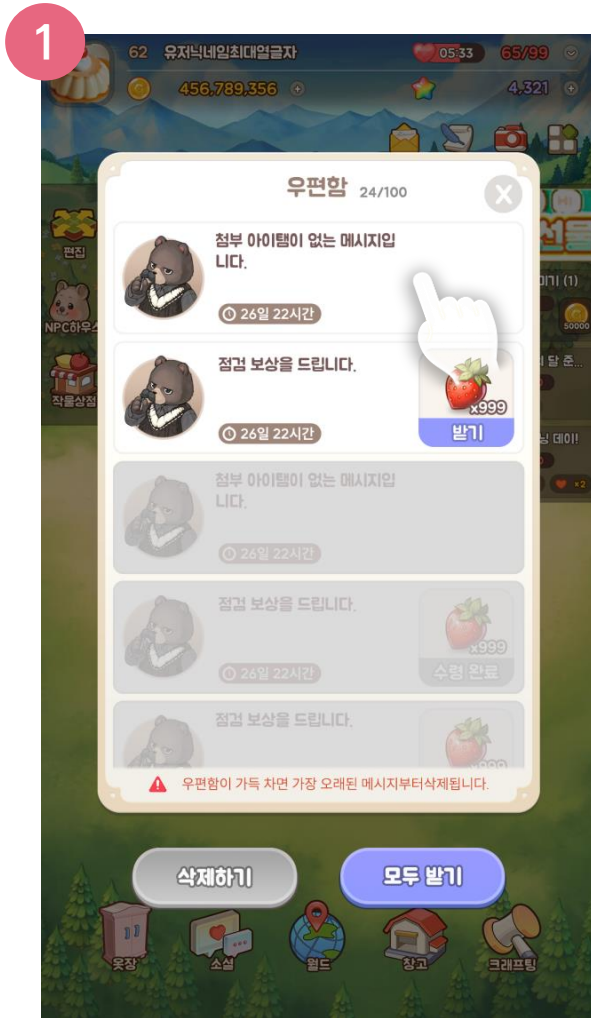
[우편함 팝업창]에서 우편 목록 터치 시 [우편 상세 팝업창] 출력



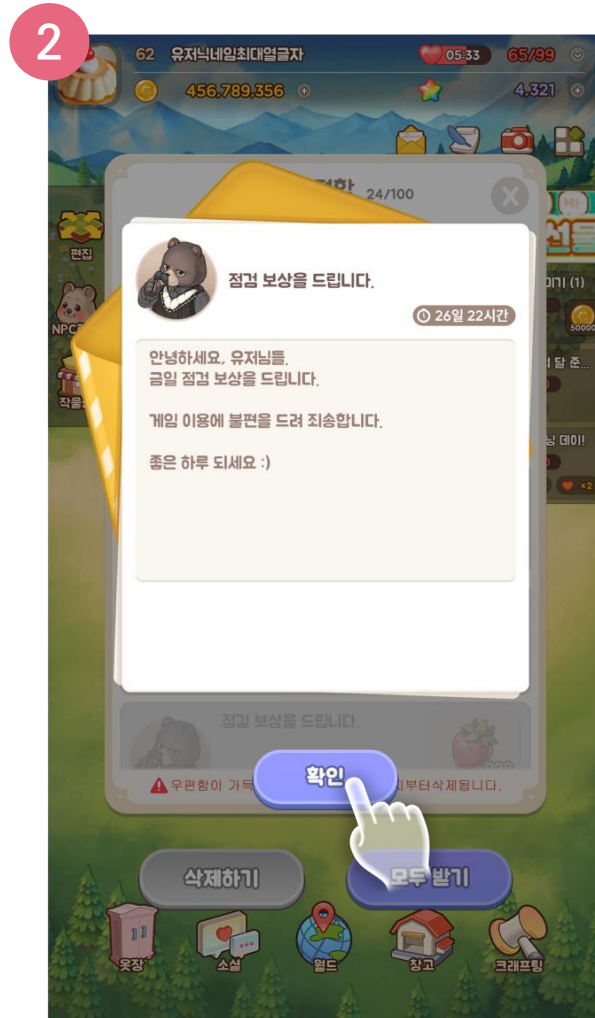
[우편 상세 팝업창]에서 받기 버튼 터치 시 보상을 획득하며 우편 읽음 완료 처리

5. 우편 읽음 처리 기준

<수신된 우편에 첨부 아이템이 없을 경우 읽음 완료 기준>

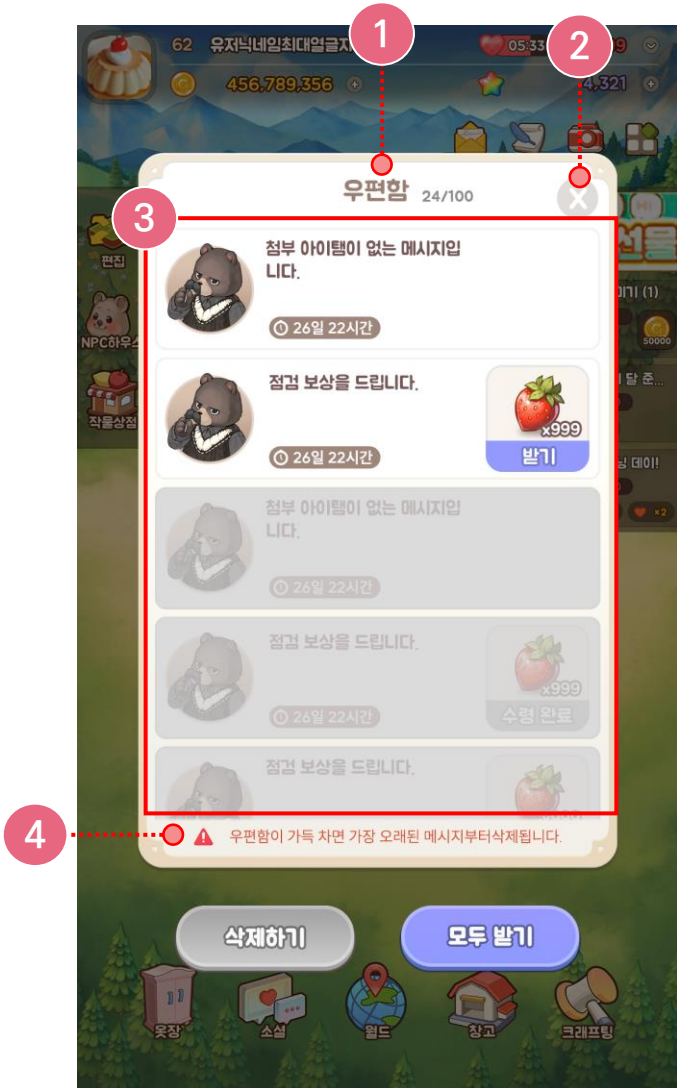


[우편함 팝업창]에서 우편 목록 터치 시
[우편 상세 팝업창] 출력



[우편 상세 팝업창]이 출력되면 즉시
우편 읽음 완료 처리

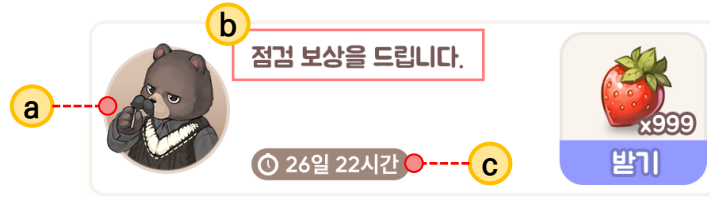
6. 우편함 팝업창



- 1 **타이틀 텍스트**
 - Text: 우편함 [StringKey] ▶ MailBox
- 2 **닫기 버튼**
 - 터치 시 [우편함 팝업창] 출력 해제
- 3 **우편 목록**
 - 해당 유저에게 수신된 우편 목록을 모두 출력
 - 영역을 넘어갈 시 세로 스크롤 & 스크롤바 지원
 - 출력 고려 우선 순위: ① 확인하지 않은 우편을 가장 최우선으로 출력
② 각 풀 안에서는 발송 시간 최신순 적용
 - 우편은 최대 MailBox_Keep_Max 개까지 저장 [Constraints] ▶ MailBox_Keep_Max = 100
우편함에 쌓인 우편이 해당 개수를 초과할 경우, 확인 여부와 관계 없이 수신된지 가장 오래된 우편부터 삭제
 - 각 우편 터치 시 해당 우편의 [우편 상세 팝업창] 출력
 - 만약 우편 항목 = 0개일 경우, 중앙에 텍스트 1줄 출력
Text: 수신된 우편이 없어요! [StringKey] ▶ No_Mail_Received
- 4 **안내문**
 - Text: 우편함이 가득 차면 가장 오래된 메시지부터 삭제됩니다. [StringKey] ▶ MailBox_Delete_Oldest_Mail

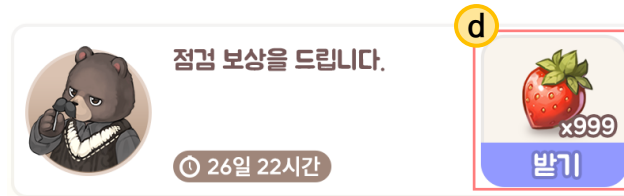
6. 우편함 팝업창

- i) 읽지 않은 우편 (읽음 처리 기준과 관련해선 [우편 읽음 처리 기준](#) 항목 참고)
 - 우편 항목 터치 시 해당 우편의 [\[우편 상세 팝업창\]](#) 출력

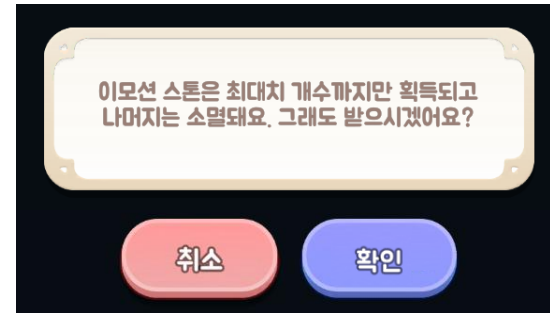


- a**
 - 발송인의 아이콘 출력
 - 시스템 우편: [\[MailBoxData\]](#) ▶ [\[MailInfo\]](#) ▶ NPCID
 ↳ [\[NPCData\]](#) ▶ [\[NPCInfo\]](#) ▶ NPCIcon
 운영툴 우편: NPCID=1 이브를 고정으로 출력
- b**
 - 우편 타이틀 텍스트 출력
 - 시스템 우편: [\[MailBoxData\]](#) ▶ [\[MailInfo\]](#) ▶ Title
 운영툴 우편: '타이틀' 항목에 입력된 값 출력 (PF_System_어드민 운영툴 by May 기획서 참고)
- c**
 - 우편 만료일 종료까지 남은 시간을 출력
 - i) 1분 미만: SS초 (실시간 카운트다운)
 - ii) 1분 이상~1시간 미만: MM분 SS초 (실시간 카운트다운)
 - iii) 1시간 이상~1일 미만: HH시간 MM분
 - iv) 1일 이상: DD일 HH시간
 - 시스템 우편: [\[MailBoxData\]](#) ▶ [\[MailInfo\]](#) ▶ ExpireDate (분)
 운영툴 우편: '메시지 유효기간' 항목에 입력된 값 출력 (PF_System_어드민 운영툴 by May 기획서 참고)
- 우편 만료일이 종료되는 순간 즉시 우편함 목록에서 해당 우편 삭제
 (UI가 열려있었던 경우라면 즉시 목록을 제거하고, 닫혀있었다면 다음에 UI를 열 때 해당 우편 출력 X)

6. 우편함 팝업창

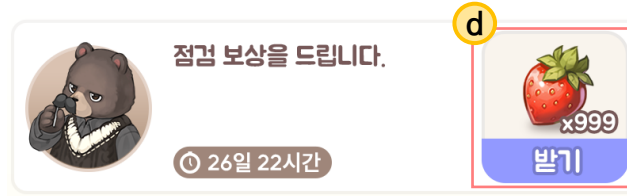


- d** • 첨부 아이템이 있을 경우, 해당 아이템의 아이콘 및 수량을 출력
- 아이템 아이콘 하단에 받기 버튼 출력
Text: 받기 [StringKey] ▶ Get
- 받기 버튼 터치 시, 첨부 아이템을 받을 수 있는지 여부를 다음과 같이 검사함
- i) 첨부 아이템이 재화인 경우**
 - 재화 받기 시 최대 보유량([GameAssetData] ▶ [MoneyMaxCnt] ▶ MaxCnt)이 초과된다면, 화면을 담드 처리하고 UI_MsgPopup 출력



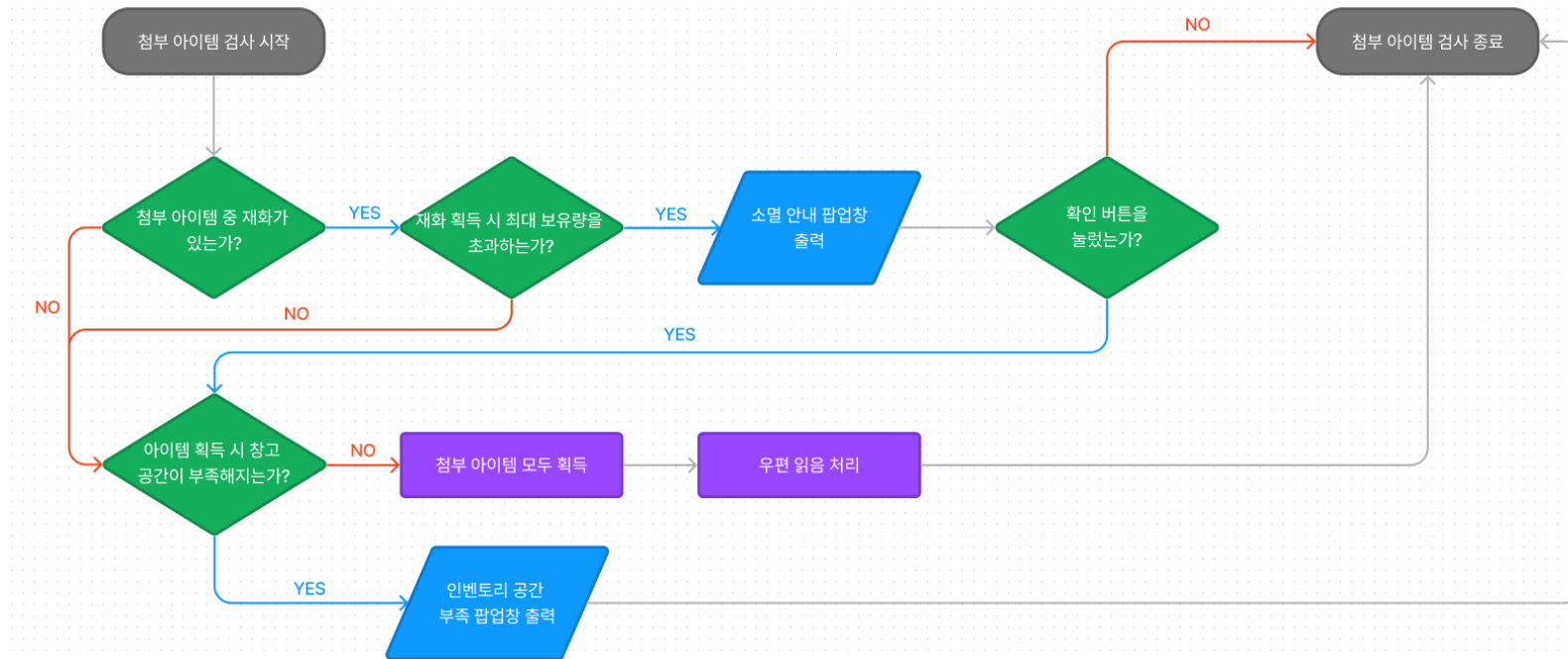
- Text: 이모션 스톤은 최대치 개수까지만 획득되고 나머지는 소멸돼요.
그래도 받으시겠어요?
[StringKey] ▶ EmotionStone_Max_Cnt_Notify
- 가) 확인([StringKey] ▶ Confirm) 버튼 터치 시,
해당 재화를 최대 보유량까지만 획득하고 나머지는 날림, 우편도 읽음 처리
UI_MsgPopup 출력 해제
- 나) 취소([StringKey] ▶ Cancel) 버튼 터치 시, UI_MsgPopup 출력만 해제

6. 우편함 팝업창



ii) 첨부 아이템이 아이템인 경우

- 아이템 받기 시 인벤토리 공간이 부족해지면 화면을 댄드 처리하고 [인벤토리 공간 부족 팝업창] (UI_MsgPopup) 출력
- ※ [UI] 아이템 정보 팝업창 기획서 [기타 팝업창 - 인벤토리 부족 팝업창 항목 참고](#)
- 인벤토리 공간에 문제가 없다면 아이템 모두 획득 후 우편 읽음 처리



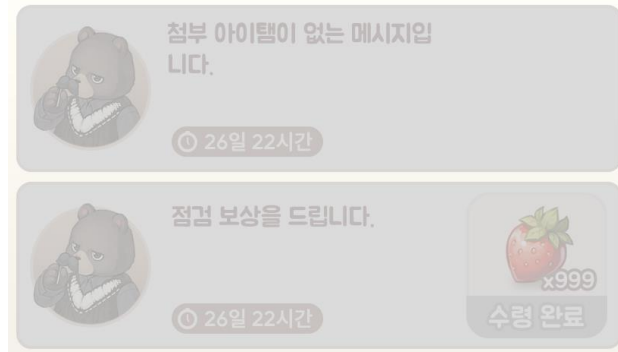
- 한 우편에 첨부된 아이템 카인드가 2개 이상일 경우, 첨부된 아이템 리스트의 가장 첫번째 아이템만 대표로 출력
- * 첨부 아이템 리스트 순서: [우편 상세 팝업창 6. 첨부 아이템 리스트](#) 항목 참고
- 첨부 아이템이 없을 경우에는 해당 영역을 비워 출력

6. 우편함 팝업창



• ii) 읽은 우편

- 우편 항목 터치 시 아무 반응 없음



• 슬롯 전체를 덤드 처리

• 받기 버튼이 있을 시, 버튼 텍스트를 수령 완료로 변경해서 출력
Text: 수령 완료 [StringKey] ▶ Get_Complete

• 그 외 출력 사항은 i) 읽지 않은 우편의 경우와 동일

5 우편 개수 정보

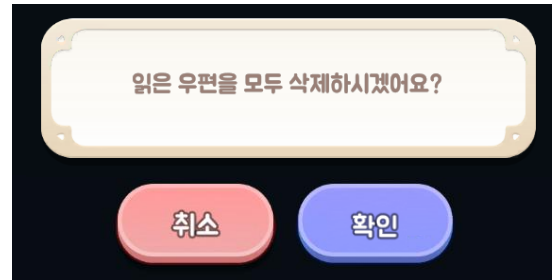
- (보유 중인 우편 개수) / (우편 보유 가능 최대 개수) 형태로 출력
보유 중인 우편 개수: 우편 읽음 여부와 관계 없이 모두 카운트
우편 보유 가능 최대 개수: [Constraints] ▶ MailBox_Keep_Max

6. 우편함 팝업창



6 삭제하기 버튼

- Text: 삭제하기 [StringKey] ▶ Go_Delete
- 읽음 처리된 우편이 1개 이상 있을 시에만 활성화
- 터치 시 화면을 뎀드 처리하고 UI_MsgPopup 출력



- Text: 읽은 우편을 모두 삭제하시겠습니까?

[StringKey] ▶ Read_Mail_All_Delete_Notify

- 확인([StringKey] ▶ Confirm) 버튼 터치 시, UI_MsgPopup 출력 해제 및 읽음 처리된 우편을 목록에서 일괄 삭제

- 취소([StringKey] ▶ Cancel) 버튼 터치 시, UI_MsgPopup 출력 해제

7 모두 받기 버튼

- Text: 모두 받기 [StringKey] ▶ Get_All
- 첨부 아이템이 있는 우편이 1개 이상 있을 시에만 활성화
- 터치 시 즉시 첨부 아이템을 받을 수 있는지 여부 검사 후 아이템 모두 수령
해당 우편들은 모두 읽음으로 처리

7. 우편 상세 팝업창

<수신된 우편에 첨부 아이템이 있을 경우>



<수신된 우편에 첨부 아이템이 없을 경우>



7. 우편 상세 팝업창



1 발송인 정보

- 발송인의 아이콘 출력
- 시스템 우편: [MailBoxData] ▶ [MailInfo] ▶ NPCID
 ↳ [NPCData] ▶ [NPCInfo] ▶ NPCIcon
- 운영툴 우편: NPCID=1 이브를 고정으로 출력

2 취소 버튼

- Text: 취소 [StringKey] ▶ Cancel
- 터치 시 [우편 상세 팝업창] 출력 해제

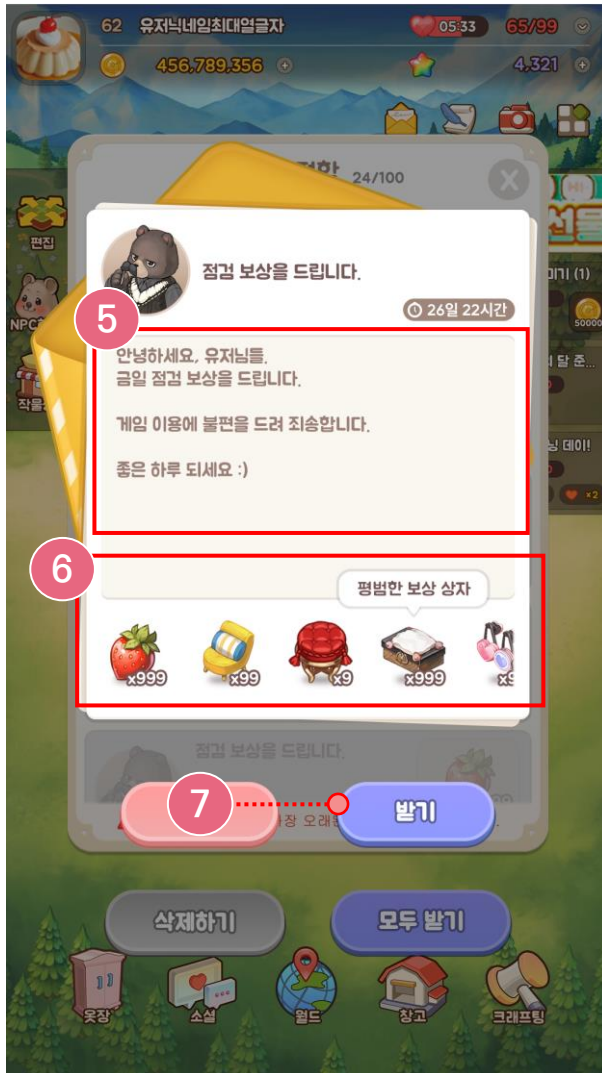
3 우편 타이틀

- 우편 타이틀 텍스트 출력
- 시스템 우편: [MailBoxData] ▶ [MailInfo] ▶ Title
- 운영툴 우편: '타이틀' 항목에 입력된 값 출력

4 우편 만료 시간

- 우편 만료일 종료까지 남은 시간을 출력
 - 1분 미만: SS초 (실시간 카운트다운)
 - 1분 이상~1시간 미만: MM분 SS초 (실시간 카운트다운)
 - 1시간 이상~1일 미만: HH시간 MM분
 - 1일 이상: DD일 HH시간
- 시스템 우편: [MailBoxData] ▶ [MailInfo] ▶ ExpireDate (분)
- 운영툴 우편: '메시지 유효기간' 항목에 입력된 값 출력 (PF_System_어드민 운영툴 by May 기획서 참고)

7. 우편 상세 팝업창



5 우편 내용

- 우편 본문 내용 출력
- 시스템 우편: [MailBoxData] ▶ [MailInfo] ▶ Desc
- 운영툴 우편: '본문' 항목에 입력된 값 출력
- 영역을 넘어갈 시, 세로 스크롤 & 스크롤바 지원

6 첨부 아이템 리스트

- 우편에 첨부된 아이템이 있다면 아이템 아이콘과 수량을 리스트 형태로 출력
- 출력 순서: [EnumType] ▶ [ERewardType] ▶ Key 오름차순 출력
Key값이 동일할 시, 해당 ERewardType별 고유 ID 오름차순 적용
- 좌 > 우측 정렬로 출력하며, 영역을 넘어갈 시 가로 스크롤 & 스크롤바 지원

- 아이템 터치 시 해당 아이템의 이름 톨팁 출력, 톨팁은 아무 곳이나 터치 시 출력 해제
[ItemData] ▶ [Item] ▶ ItemName or [GameAssetData] ▶ [Money] ▶ MoneyName



7 받기 버튼

- Text: 받기 [StringKey] ▶ Get
- 받기 버튼 터치 시, 첨부 아이템을 받을 수 있는지 여부를 앞과 동일한 플로우로 검사함
[여기 페이지](#) 참고
- 플로우에 따라 문제가 없다면, 아이템을 모두 획득한 후 우편 읽음 처리

8. 우편 발송 케이스 (참고)

우편 종류	사용처	우편 발송 케이스	첨부 아이템
운영툴	보상	출석, 접속 보상 등	운영툴에서 세팅한 아이템
	경고 및 안내문	닉네임 변경, 점검 안내 등	-
시스템	주민 수첩	NPC 전용 버프 추가 선물 중 감정 노트 오픈 개수가 상향되는 경우	전용 버프를 위해 추가 선물 중이었던 이모션 스톤들
	NPC 인터렉션	NPC 인터렉션 중 보상을 획득했는데, 창고 공간이 부족한 경우	NPC 인터렉션 아이템
	하우스 주소	주소 등록 후, 마지막 접속 시간 기준으로 30일 동안 미접속해 등록 주소가 만료되는 경우	-
	플리 마켓	플리 마켓에서 특정 아이템을 구매했는데, 창고 공간이 부족한 경우	플리 마켓에서 구매한 아이템
	아르바이트	아르바이트에서 친구 의뢰한 아이템 의뢰가 완료되는 경우	의뢰한 아이템
	부티크 쇼룸	가차를 돌렸는데, 창고 공간이 부족한 경우	가차로 획득한 아이템
	광장	광장에서 누군가 가차 레어 아이템을 뽑았을 때 광장 인원 모두에게 지급되는 보상	광장 가차 보너스 보상

9. 데이터 테이블

[MailBoxData] ▶ [MailInfo]

- 우편함 우편 내용을 관리하는 테이블 (인게임에서 자동으로 발송되는 시스템 우편만 해당되며, 운영툴 우편 내용은 admin에서 관리함)

컬럼명(한글)	컬럼명(영어)	자료형	설명
우편 ID	Key	int	우편 ID 기재
NPC ID	NPCID	int	발송자 정보에 표기될 NPC ID 기재
우편 제목	Title	stringkey	우편 제목 스트링 키값 기재
우편 내용	Desc	stringkey	우편 내용 스트링 키값 기재
만료 시간	ExpireDate	int	우편 만료 시간 기재 (분 단위)

[Constraints] ▶ [common]

변수명	값	사용 영역
MailBox_Keep_Max	100	(개), 우편 보관 가능 최대 개수

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.