2018182037 조상준 계획서

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 주차 | 기간 | 계획내용 |
| 1주차 | 6/26~7/2 | 1. 전문가를 위한 C++책(C++ 공부1)  2. 언리얼4 C++책(저자 이득우) 공부  3. 게임 프로그래밍 패턴 공부(책) |
| 2주차 | 7/3~7/9 | 1. 전문가를 위한 C++책(C++ 공부1)  2. 게임 프로그래밍 패턴 공부(책)  3. 언리얼 개발문서 정독,이해,분석  4. 언리얼4 C++책(저자 이득우) 마무리 |
| 3주차 | 7/10~7/16 | 1. 전문가를 위한 C++책(C++ 공부1)  2. 언리얼 소스코드 분석(Actor)  3. 게임 프로그래밍 패턴 공부(책) |
| 4주차 | 7/17~7/23 | 1. 전문가를 위한 C++책(C++ 공부1)  2. 언리얼 개발문서 정독,이해,분석  3. 언리얼 소스코드 분석(gameplay framework) |
| 5주차 | 7/24~7/30 | 1. 전문가를 위한 C++책(C++ 공부1) 마무리  2. WinAPI 복습(Youtube강의)  3. 언리얼 소스코드 분석(gameplay framework) |
| 6주차 | 7/31~8/6 | 1. Effective Modern C++책(C++ 공부2, Hard)  2. WinAPI 복습(Youtube강의)  3. 언리얼 소스코드 분석(pawn) |
| 7주차 | 8/7~8/13 | 1. Effective Modern C++책(C++ 공부2, Hard)  2. WinAPI 복습(Youtube강의)  3. 언리얼 소스코드 분석(Animation) |
| 8주차 | 8/14~8/20 | 1. Optimized C++책(C++ 공부3, 최적화)  2. 전체적인 복습  3. 언리얼 소스코드 분석(Collision) |
| 9주차 | 8/21~8/27 | 1. Optimized C++책(C++ 공부3, 최적화)  2. 전체적인 복습  3. 언리얼 소스코드 분석(UI,컨트롤러) |

2학기 – 공부가 필요하다고 생각하는 부분이 생기는 것에 따라 자율적으로 공부