

강의계획서

Android Game Programming

2022.03.02 ~ 2022.06.20

2022학년도

COVID-19 로부터의 탈출?

교수소개

- 김기용
- 졸업 이후 20년 이상 현업 개발
- 경력 대비 다양한 언어/플랫폼 경험
- 여러 교육센터에서 강의. 산업기술대 교수로는 6번째 해
- scgyong@tukorea.ac.kr, 산용 701호
- 이번 학기 강의
 - C, Android Game Programming
- 온라인 강의
 - YouTube, Twitch 에서 공샘



운영 계획

✓ 교과명

- 스마트폰 게임 프로그래밍 (Android Game Programming)

✓ 교수목표

- 스마트 폰에서 게임 개발을 위한 플랫폼 구조, API, 게임 개발 절차를 학습한다. 스마트 폰에서 동작하는 게임 개발을 위한 소스 개발 과정, 디버깅, 타켓으로 단말기에서 작동 및 디버깅하는 방법을 학습한다. 특히, 스마트 폰의 프로세서, 메모리, 입출력 장치의 제한 사항을 이해하고 이들 리소스에 최적화된 게임 개발하는 방법을 학습한다.

✓ 교재

- 그림으로 쉽게 설명하는 안드로이드 프로그래밍(개정6판) 천인국 생능출판사 2022. 구입하지 않아도 됨.
- 각종 YouTube 자료

✓ 학습 평가방법

- 중간(20%), 기말프로젝트(30%), 과제(30%), 출석(20%)

YouTube

✓ Everything is on YouTube

성적 잘 받는 방법

- ✓ 앞자리에 앉는다
 - 대체로 앞자리에 앉은 사람이 성적을 잘 받음
- ✓ 출석을 열심히 하고 수업시간의 질문에 대답하려고 노력한다.
 - 틀린 답이라도 말하고 수정받는 편이 도움이 됨
- ✓ eclass 의 과제 제출 유의사항을 확인한다.
 - 모든 과제는 모두 본문에 붙여넣기 합니다. 특별히 첨부 파일로 제출 하라고 하지 않은 첨부파일은 읽지 않고 폐기합니다. 캡처 이미지도 이 원칙에 포함되며 캡처를 요청한 경우 과제 본문에 보여야 합니다.
 - 과제가 많을 예정입니다. 미제출이 3개를 초과하면 F 가 나갑니다.
 - 파일명 규칙 등 과제에서 요청한 사항을 명확하게 지켜주기 바랍니다. 과제에서 하라고 한 것이 무엇이고 하지 말라고 한 것이 무엇인지 잘 파악하세요.

출/퇴

✓ 전자출결을 이용한 출석, 퇴실 체크

Java? Kotlin?

과제 1: OOP

- ✓ Object-Oriented Programming
- ✓ Functional Paradigm 과 더불어 가장 핫한 개념
- ✓ C++, Objective-C, Java, ...
- ✓ Kotlin, Swift
- ✓ C

과제 1: Case Study

- ✓ Case?
- ✓ UpperCase, LowerCase, Capital
- ✓ Coding Convention vs Syntax
- ✓ Good Programmer?
- ✓ 요구사항 변경에 잘 대응할 수 있도록 만드는 사람

과제2: git

- ✓ git 관련 정리 과제가 나갈 예정
- ✓ gitignore 는 매우 중요함
- ✓ commit 는 최대한 자주 할 것

Android Development

- ✓ JRE
- ✓ JDK
- ✓ ADT
- ✓ Android Studio
- ✓ JetBrains