

PRE-SCHOOL 게임프로그래밍 강의 계획서

제 목	PRE-SCHOOL 게임프로그래밍
시 간	3주 * 4일 * 3(이론-1.3, 실습-1.7)시간 = 36 시간
목 표	게임 제작 방법을 배우고 스크립트 언어를 사용해서 기획, 그래픽 인원과 팀을 구성해서 프로젝트를 수행한다.
개 요	<p>본 과정을 게임 제작에서 프로그래머가 담당하는 역할을 체험하는 과정이다. 먼저 기초 단계에서 게임 개발의 전반적인 과정과 프로그래머의 역할을 이해하고 Lua 언어의 기본적인 문법을 습득하기 위해서 간단한 프로그램과 게임들을 텍스트 기반으로 연습한다.</p> <p>다음으로 2D Graphic, Input, Sound 등이 지원되는 라이브러리를 사용해서 Visual한 간단한 게임을 제작해 본다.</p> <p>마지막 과정에서 기획, 그래픽과 팀을 구성하고 미니 게임 제작 프로젝트를 수행하면서 분석, 설계, 그리고 구현 등에서 프로그래머의 역할을 수행해 본다</p>
교 재	1. 자체 교재

강의 계획서

일	제목	교육내용	실습 기타
01	게임제작 개요	<ul style="list-style-type: none"> - Game software 개발 방법 - 게임 프로그래머의 역할 - LUA 환경 설정 	
02	LUA 문법 1	<ul style="list-style-type: none"> - 변수 - 제어 	<ul style="list-style-type: none"> - 구구단 - 계산기
03	LUA 문법 2	<ul style="list-style-type: none"> - 함수 - LUA Library 	<ul style="list-style-type: none"> - 홀짝, 가위-바위-보
04	제작 실습 1	<ul style="list-style-type: none"> - 파일 - Frame Work 	<ul style="list-style-type: none"> - 가위-바위-보 변경 - 야구 게임
05	GLC - 1	<ul style="list-style-type: none"> - GLC 설치 - Texture 	<ul style="list-style-type: none"> - Game Phase 배경 - UI
06	GLC - 2	<ul style="list-style-type: none"> - Input - Font 	<ul style="list-style-type: none"> - Graphic Rock-paper-scissors

07	GLC - 3	<ul style="list-style-type: none"> - Time - 이동 	- Snake Game
08	게임 제작 2	<ul style="list-style-type: none"> - File I/O - Utility 	- Hidden Catch
09	Project 1	<ul style="list-style-type: none"> - Project 설계 - Frame Work 구성 - Resource 준비 	<ul style="list-style-type: none"> - 분석 및 설계도 - 프로그램 Flow
10	Project 2	- 주요 알고리즘 구현	
11	Project 3	<ul style="list-style-type: none"> - 연출 구현 - 사운드/그래픽 	
12	Project 4	- Project 발표	