과목 소개

2D 게임 프로그래밍

이대현 교수



2D 게임 프로그래밍

담당교수: 이대현(구내0561, <u>dustinlee@kpu.ac.kr</u>), E동 216호

강의실: TIP 209

강의홈페이지: 학교 이클래스

Git Server Page: https://github.com/game-lecture/2DGP.git

선수과목: C 프로그래밍, C++ 프로그래밍, 자료 구조, 게임학 기초

개요: 2D 게임 개발에 있어서 꼭 필요한 요소인 스프라이트, 애니메이션, 충돌 검사, 스크롤링, 마우스 및 키보드 입력 처리, 게임 프레임웍 등의 구현 기법을 실습을 통해서 익히고, 이를 기반으로 직접 2D 게임을 제작해봄으로써 게임 개발의 기초를 완성한다. Python 언어와 pico2d 라이브러리를 이용하여 객체지향적인 방법으로 개발한다..

교재: 강의자료(홈페이지를 통해서 PDF 파일로 제공)

실습도구: 컴파일러: Python 3, 라이브러리: pico2d

평가: 수시과제(20점), 중간고사(20점), 기말고사(20점), 프로젝트(40점) 총 100점 만점

- 수시과제: 수업 시간 중 제시되는 실습 과제
- 프로젝트: 제시되는 주제에 따른 게임 개발, 총 3회 발표(10점10점 20점) = 총 40 점.
- 출석은 성적 평가에 반영되지 않음.

수업 일정

주차	A(1)반			B(2)반			C(3)반		
ナイ	요일	날짜	강의주제	요일	날짜	강의주제	요일	날짜	강의주제
1주	수	09월 06일	강의소개	월	09월 04일	강의소개	월	09월 04일	강의소개
	목	09월 07일	파이썬 기초 (1)	목	09월 07일	파이썬 기초 (1)	수	09월 06일	파이썬 기초 (1)
2주	수	09월 13일	파이썬 기초 (2)	월	09월 11일	파이썬 기초 (2)	월	09월 11일	파이썬 기초 (2)
	목	09월 14일	파이썬 기초 (3)	목	09월 14일	파이썬 기초 (3)	수	09월 13일	파이썬 기초 (3)
3주	수	09월 20일	2D 렌더링	월	09월 18일	2D 렌더링	월	09월 18일	2D 렌더링
	뫅	09월 21일	애니메이션	목	09월 21일	애니메이션	수	09월 20일	애니메이션
4주	사	09월 27일	입력처리	월	09월 25일	입력처리	월	09월 25일	입력처리
	목	09월 28일	애니메이션(동영상)	목	09월 28일	애니메이션(동영상)	수	09월 27일	애니메이션
5주	수	10월 04일	직선이동	월	10월 02일	직선이동	월	10월 02일	직선이동
	목	10월 05일	곡선이동	목	10월 05일	곡선이동	수	10월 04일	곡선이동
6주	수	10월 11일	게임오브젝트	월	10월 09일	게임오브젝트	월	10월 09일	게임오브젝트
	뫅	10월 12일	프로젝트 1차 발표	목	10월 12일	프로젝트 1차 발표	수	10월 11일	프로젝트 1차 발표
7주	수	10월 18일	게임 프레임워크	월	10월 16일	게임 프레임워크 (동영상)	월	10월 16일	게임 프레임워크(동영상)
	뫅	10월 19일	캐릭터 컨트롤러 (1)	목	10월 19일	캐릭터 컨트롤러 (1)	수	10월 18일	캐릭터 컨트롤러 (1)
8주	수	10월 25일	중간고사(14:30-15:20)	월	10월 23일	캐릭터 컨트롤러 (2)	월	10월 23일	캐릭터 컨트롤러 (2)
	목	10월 26일	캐릭터 컨트롤러 (2)	수	10월 25일	중간고사(14:30-15:20)	수	10월 25일	중간고사(14:30-15:20)
9주	수	11월 01일	게임월드	월	10월 30일	게임월드	월	10월 30일	게임월드
	뫅	11월 02일	시간	목	11월 02일	시간	수	11월 01일	시간
10주	수	11월 08일	충돌처리	월	11월 06일	충돌처리	월	11월 06일	충돌처리
	목	11월 09일	인공지능	목	11월 09일	인공지능	수	11월 08일	인공지능
11주	수	11월 15일	프로젝트 2차 발표	월	11월 13일	프로젝트 2차 발표	월	11월 13일	프로젝트 2차 발표
	목	11월 16일	코드 리뷰	목	11월 16일	코드 리뷰	수	11월 15일	코드 리뷰
12주	수	11월 22일	스크롤링	월	11월 20일	스크롤링	월	11월 20일	스크롤링
	목	11월 23일	게임 데이터	목	11월 23일	게임 데이터	수	11월 22일	게임 데이터
13주	수	11월 29일	코드 리뷰	월	11월 27일	코드 리뷰	월	11월 27일	코드 리뷰
	목	11월 30일	사운드 & 패키징	목	11월 30일	사운드 & 패키징	수	11월 29일	사운드 & 패키징
14주	수	12월 06일	프로젝트 최종 발표	월	12월 04일	프로젝트 최종 발표	월	12월 04일	프로젝트 최종 발표
	목	12월 07일	강의 정리	목	12월 07일	강의 정리	수	12월 06일	강의 정리
15주	수	12월 13일	기말고사(14:30-15:20)	수	12월 13일	기말고사(14:30-15:20)	수	12월 13일	기말고사(14:30-15:20)

2D 게임 프로그래밍

오픈소스 SW 도구 사용을 위한 사전 준비

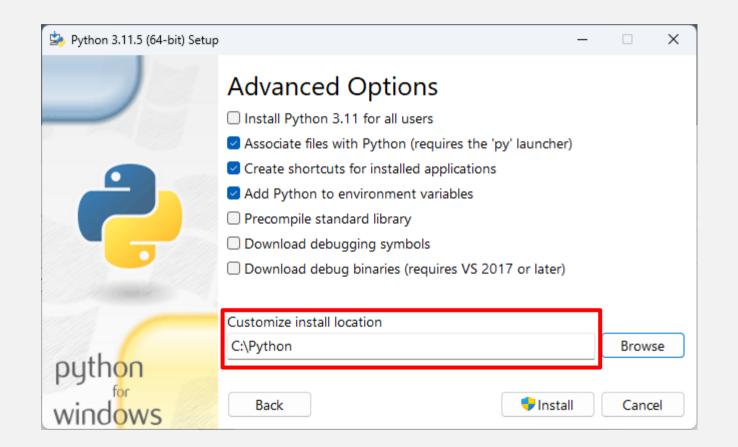
- •이유를 알 수 없는 버그의 근원 한글 사용
- 한글을 쓰지 않는다.
 - 경로 이름
 - 소스코드 이름
 - Windows 사용자 이름
 - 영문 윈도우로 아예 전환하는 것도 괜찮음.

■파일 이름, 폴더 이름에 공백을 넣지 말자.

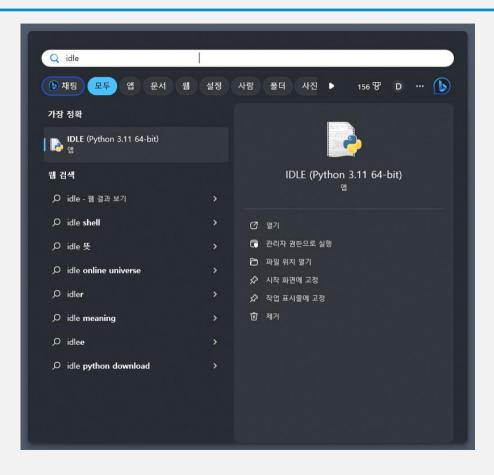
파이썬 설치 - https://www.python.org

- •64 bit version 설치
- ■설치 경로 변경
 - C:₩Python 또는 D:₩Python
- ■Python을 모든 경로에서 실행가능하도록 설정
 - "add python 3.xx to path" 옵션 ON





IDLE의 실행



설치 확인 포인트

•IDLE 실행될 때, 설치한 버전명 그리고 64bit(AMD64)로 표시

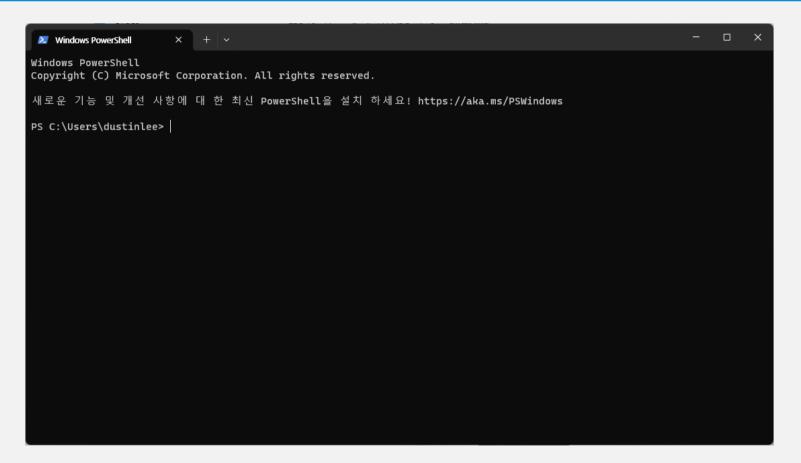
```
IDLE Shell 3.11.5
                                                                                           Х
File Edit Shell Debug Options Window Help
    Python 3.11.5 (tags/v3.11.5:cce6ba9, Aug 24 2023, 14:38:34) [MSC v.1936 64 bit (
    AMD64) 1 on win32
    Type "help", "copyright", "credits" or "license()" for more information.
                                                                                     Ln: 3 Col: 0
```

설치 확인 포인트 (2)

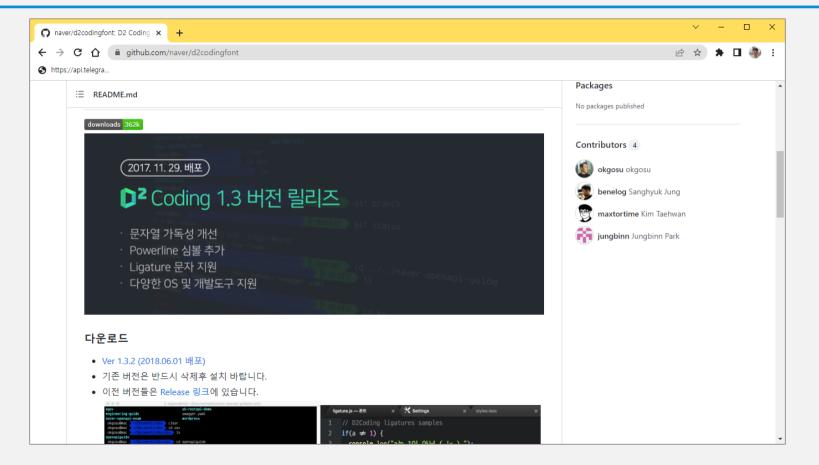
■cmd 창을 열어서, python 이라고 치면, 앞서 IDLE 을 실행했을 때와 동일하게 파이썬 정보 가 표시되어야 함. 중요! 설치한 최신 버전과 동일한 버전으로 표시되어야 함.

```
■ 명령 프롬프트 - python
Microsoft Windows [Version 10.0.19044.1889]
(c) Microsoft Corporation. All rights reserved.
'credits" or "license" for more in
```

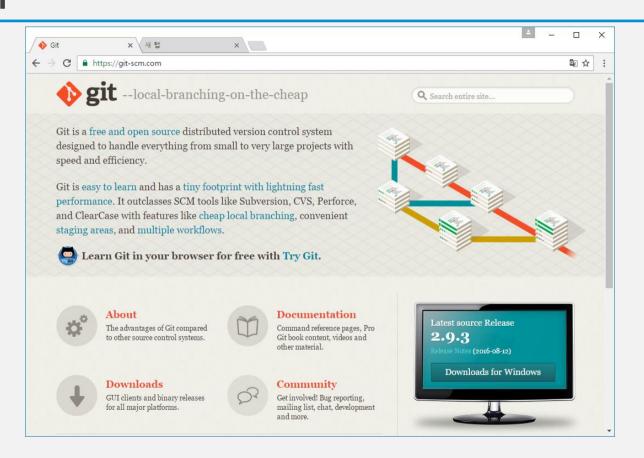
powershell



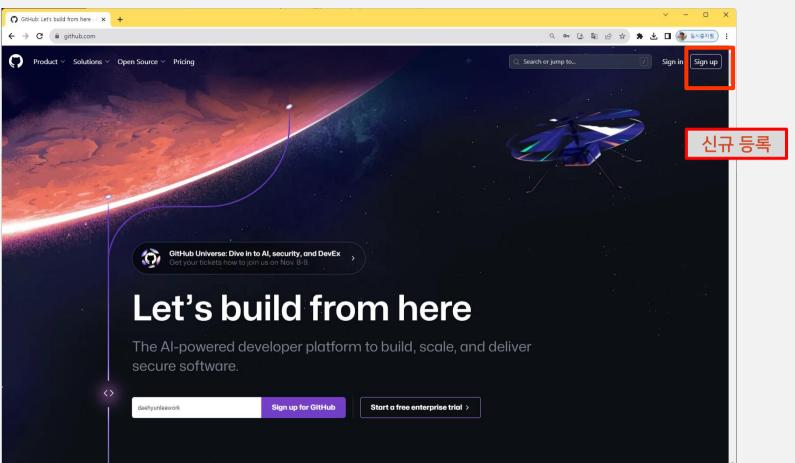
네이버 D2 코딩 폰트 설치



Git 의 설치

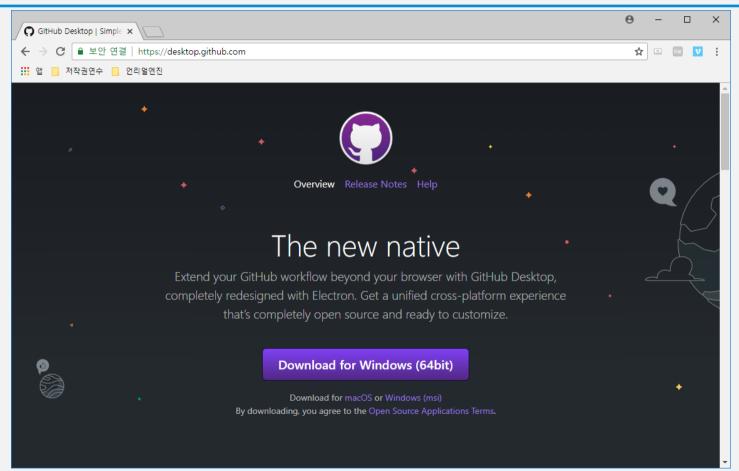


깃허브 페이지 https://github.com

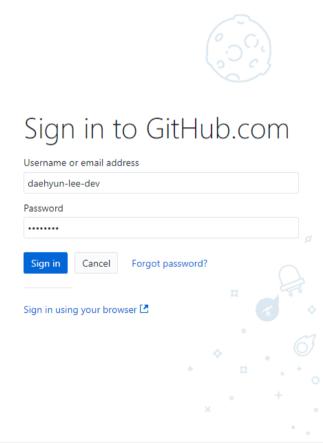


2D 게임 프로그래밍

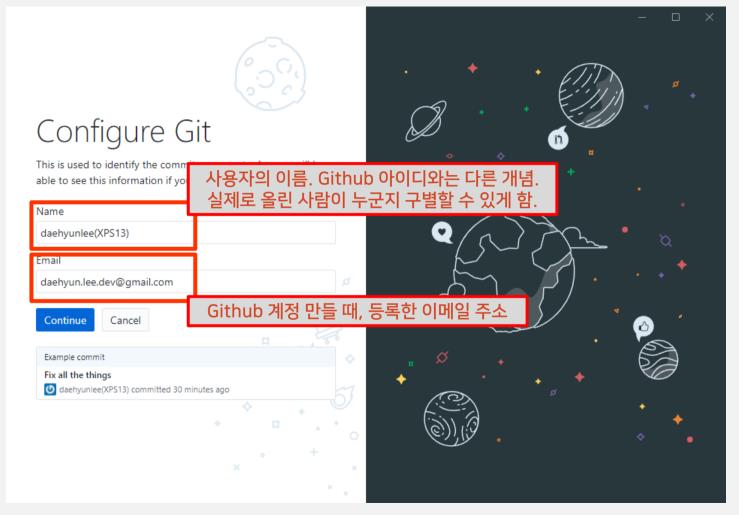
Github Desktop 설치

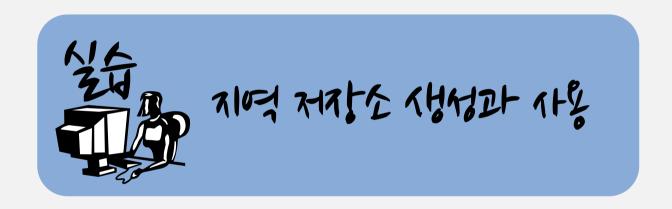


Github Desktop Login

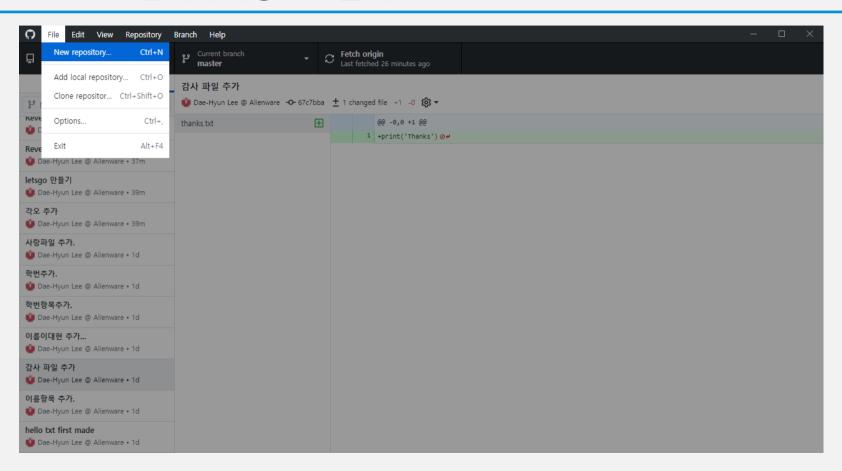


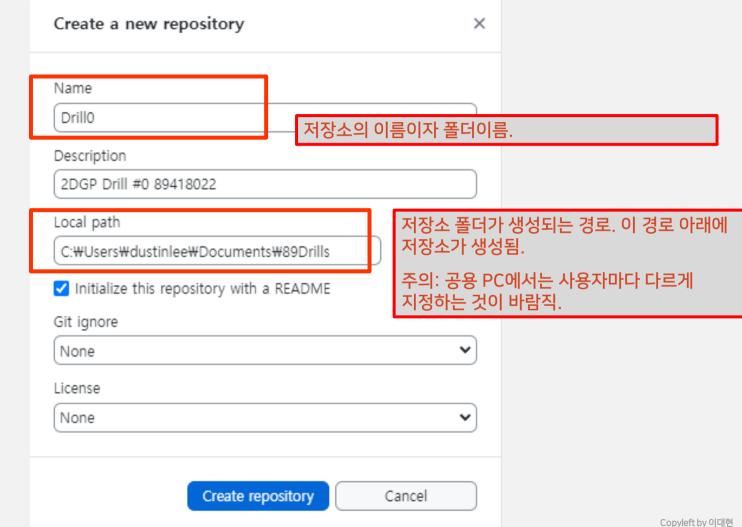


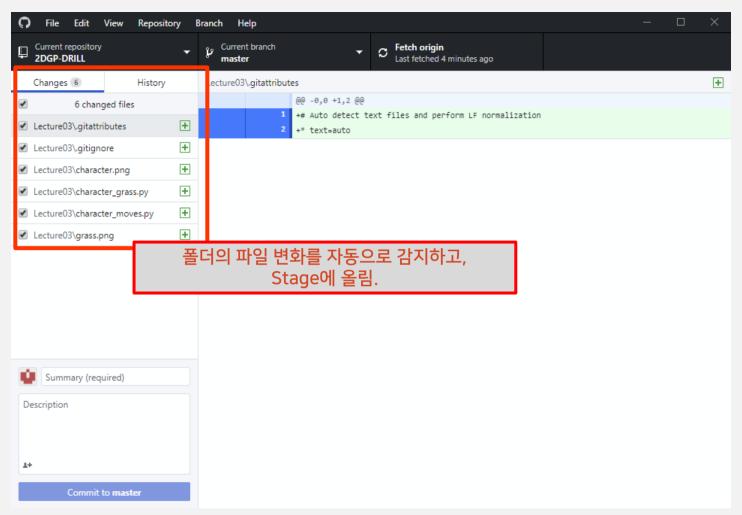


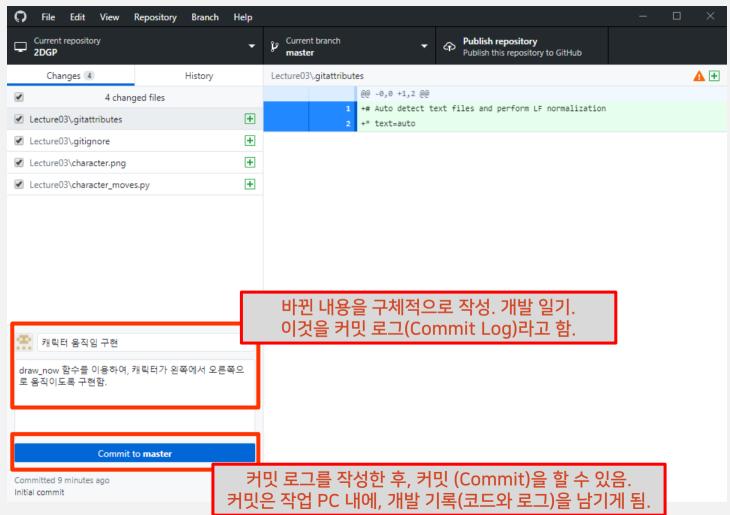


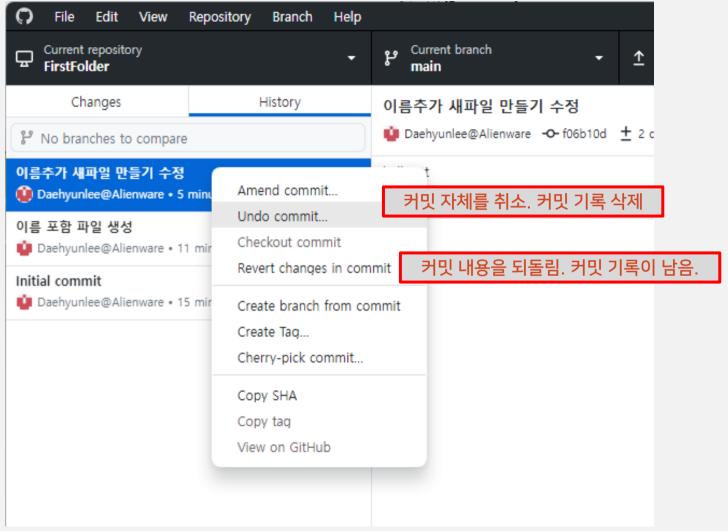
깃허브데스크탑에서 저장소 만들기





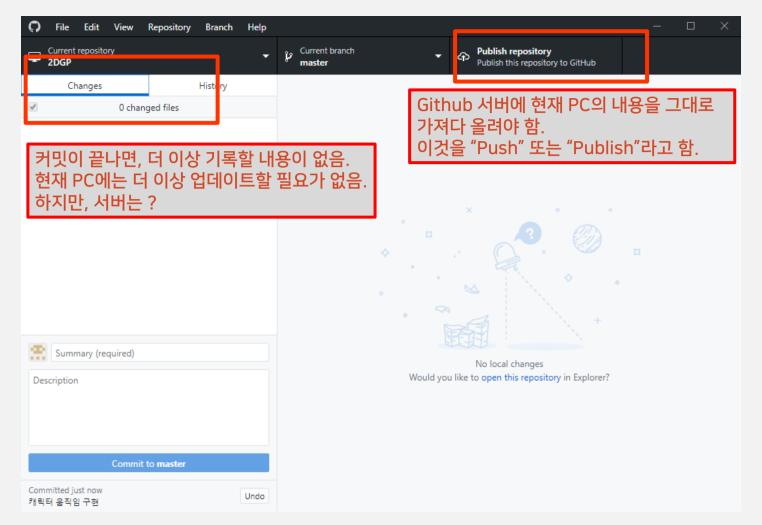


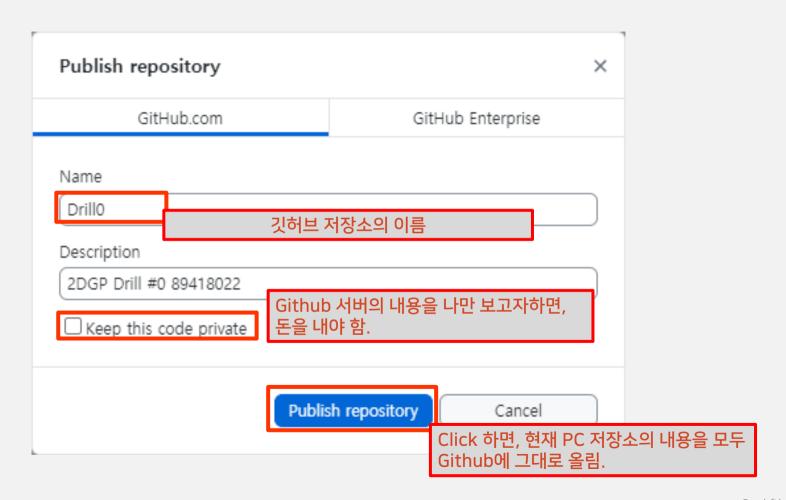




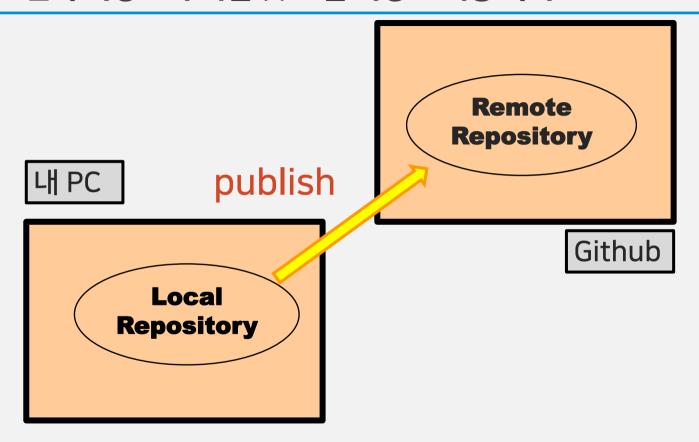


2D 게임 프로그래밍

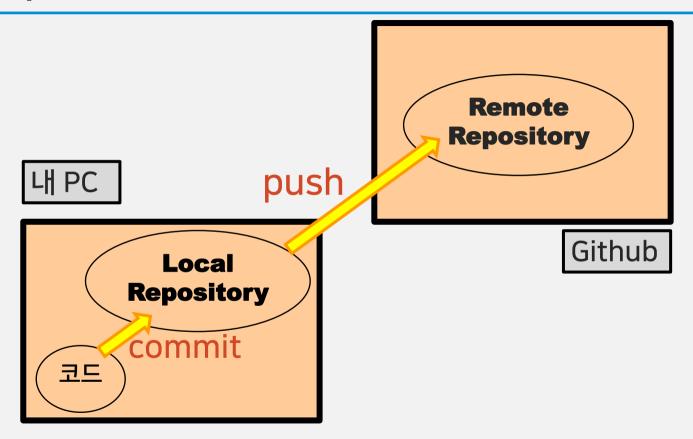


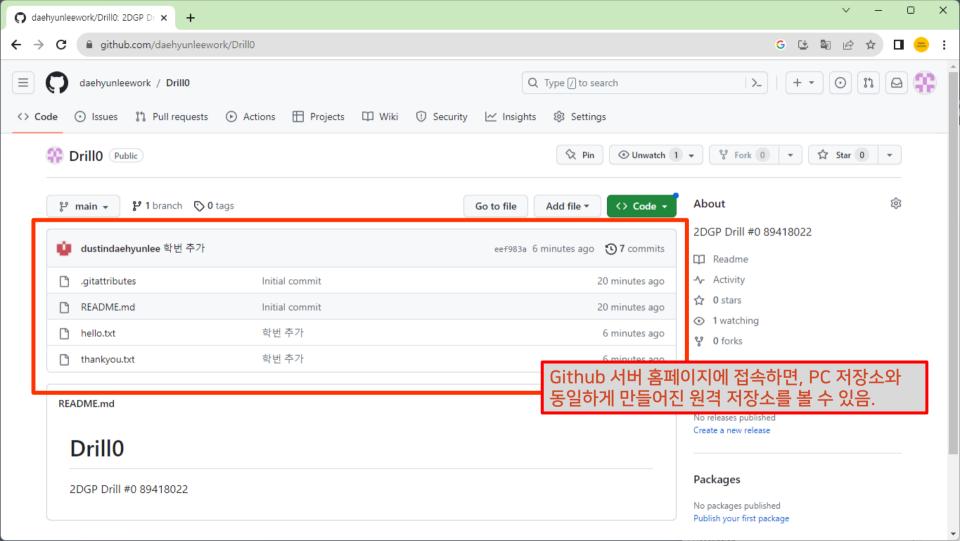


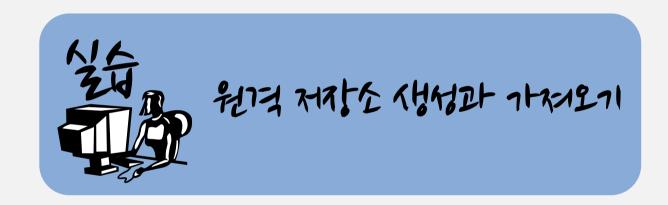
Publish - 원격 저장소의 개설 및 로컬 저장소 내용 복사

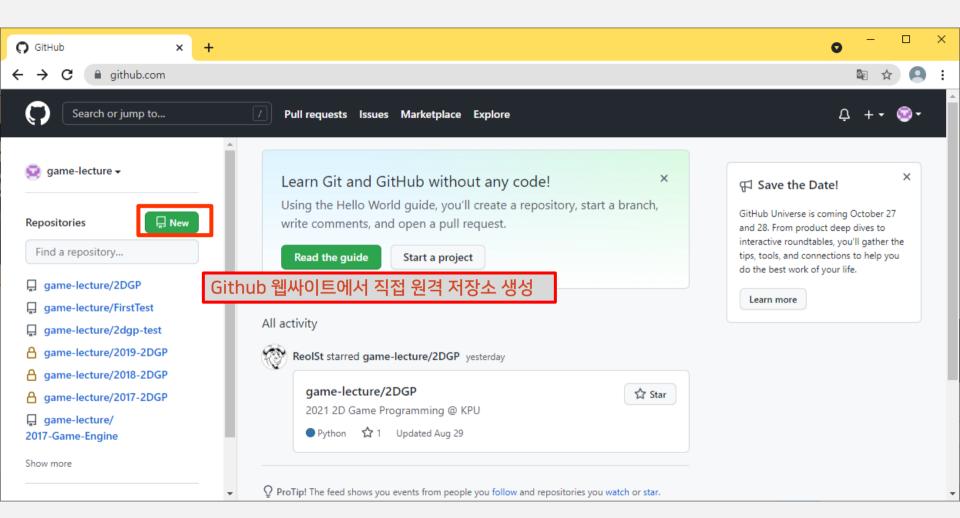


Commit 과 Push

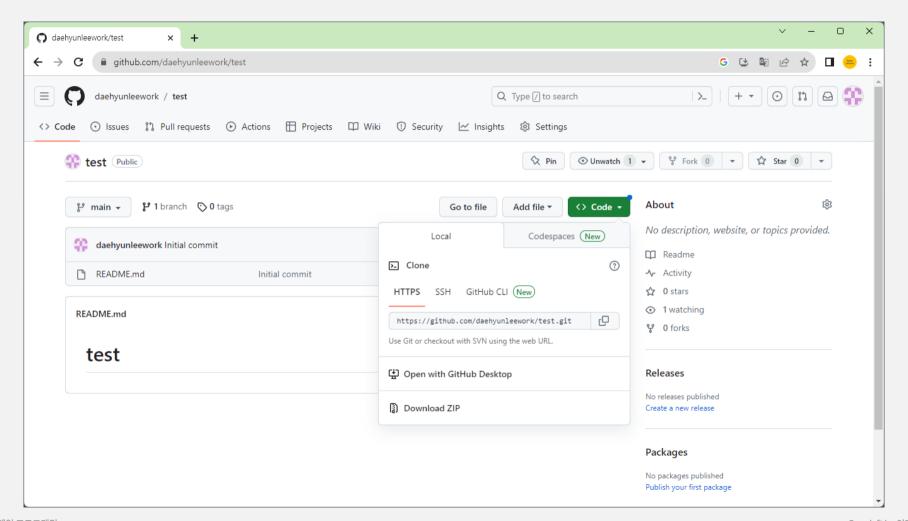


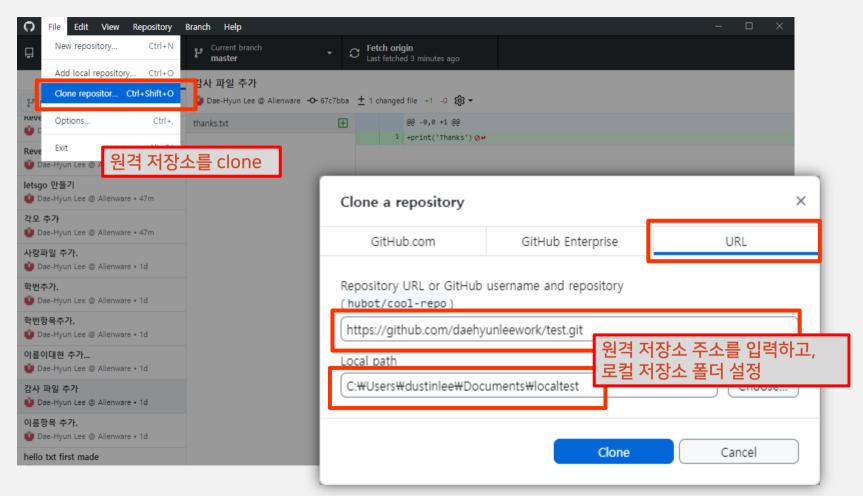




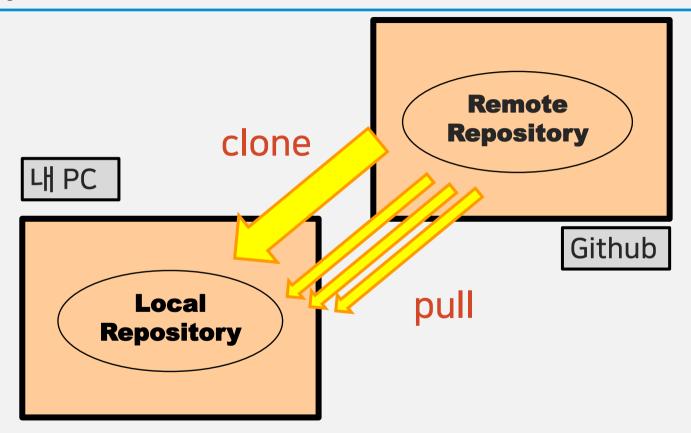


2D 게임 프로그래밍

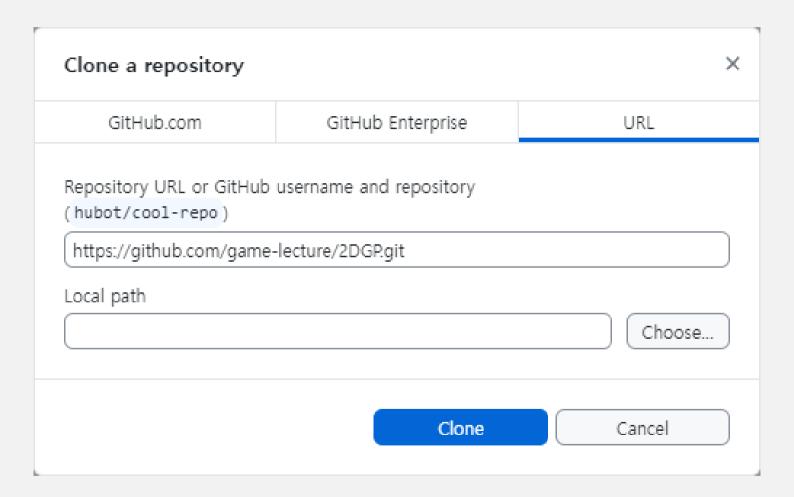




clone 과 pull



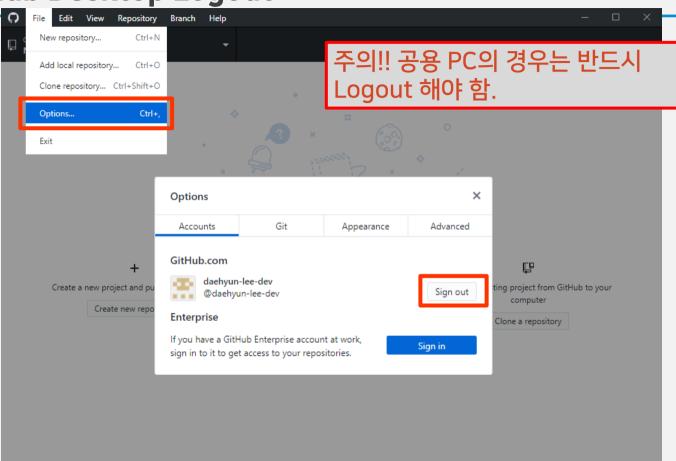




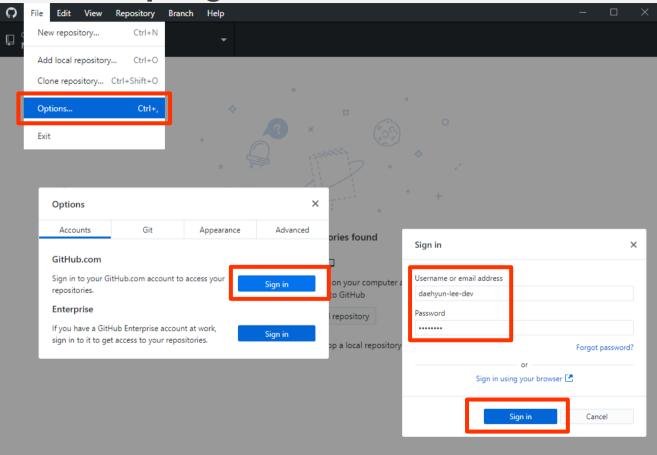
Slides	수정한 날짜: 2023-08-31 오전 7:42
.gitignore	수정한 날짜: 2023-08-31 오전 7:42
유형: GITIGNORE 파일	크기: 2.33KB
② 2D 게임 프로그래밍 과제 윤리 서약서	수정한 날짜: 2023-08-31 오전 7:42 크기: 54.7KB
2023 Fall 2DGP Syllabus	수정한 날짜: 2023-08-31 오전 7:42 크기: 97.1KB
pull	수정한 날짜: 2023-08-31 오전 7:42
유형: Windows 배치 파일	크기: 56바이트
push	수정한 날짜: 2023-08-31 오전 7:42
유형: Windows 배치 파일	크기: 92바이트
README.md	수정한 날짜: 2023-08-31 오전 7:42
유형: MD 파일	크기: 63바이트

2D 게임 프로그래밍

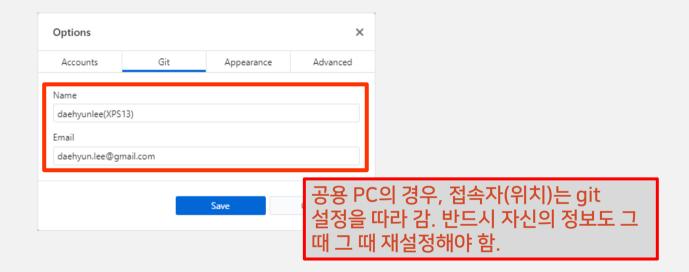
주의: Github Desktop Logout



주의: Github Desktop Login



공용 PC에서 Publish 할 때, Git 사용자 설정 재확인

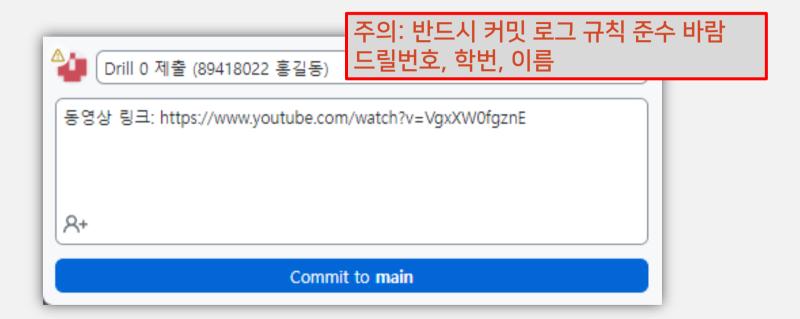


Drill #0. 윤리서약서 제출

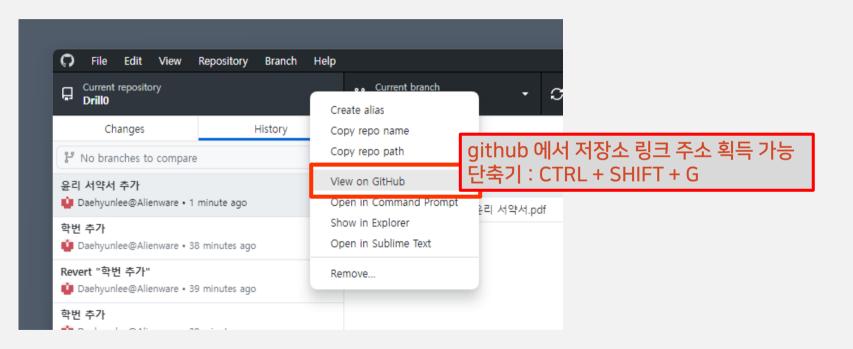
- ■오늘 실습한 DrillO 폴더에 두개의 파일 추가
 - 2D 게임 프로그래밍 과제 윤리 서약서 싸인한 후, 캡쳐한 이미지
 - .gitignore 복사



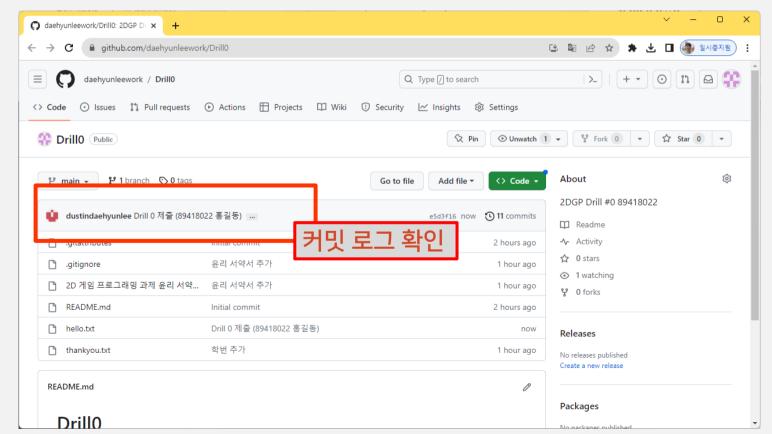
▪커밋 & 푸시



▶원격 저장소 주소를 e-class에 제출



•github 에서 다시 한번 확인 필수!





Git 기본 활용

- 버전 확인
 - git --version
- 사용자 이름 지정
 - git config --global user.email 'daehyun.lee@gmail.com'
 - git config --global user.name 'Daehyun Lee @ E-216-MainPC' 작업 PC 를 구별할 수 있음
- 저장소 만들기 & 상태 확인
 - git init
 - git status
- 변화를 기록할 파일 알리기 (stage 무대에 올리기)
 - git add filename 파일을 무대에 올림.
 - git add . 변화가 있는 모든 파일을 무대에 올림.

Git 기본 활용

■변화를 기록하기 & 확인하기

- git commit -m '변화내용'
- git log

• 한꺼번에 하기

- git commit -a -m '몽땅다' add와 commit을 한꺼번에 진행
- 그러나, 새로 추가된 파일은 반드시, 한번은 최소한 git add 를 해주어야 함.

