

# 강의 계획서

강좌명	게임프로그래밍		
일시	9월 5일부터 매주 금요일 오전 9시		
교육 목적	이 과목은 게임 개발의 기본 원리를 이해하고, 실제 게임 개발 도구를 활용하여 게임을 설계하고 구현하는 능력을 기르는 데 목적이 있다. C 언어를 기반으로 한 로직 구현부터, Unity 및 Unreal Engine을 활용한 2D 및 3D 게임 개발에 이르기까지 게임 프로그래밍 전반을 실습 중심으로 학습한다. 수업은 물리 엔진, 게임 루프, 입력 처리, 충돌 판정, 씬 전환, UI 구성 등 실무에서 사용되는 요소들을 단계적으로 다룬다.		
교재	명품 C언어 프로젝트, (초보자를 위한)유니티 5 입문 : 설치에서 3D와 2D 게임까지		
교수명	김주현		
이메일	<a href="mailto:isadora@naver.com">isadora@naver.com</a>	전화번호	010-2519-0395

주별 강의 계획서(상황에 따라 변경 가능)	
1	수업 소개 및 개발환경 구축하기
2	코드와 라이브러리
3	게임모듈
4	다양한 게임
5	프로젝트 발표 1
6	HTML5와 자바스크립트
7	HTML5 캔버스 그래픽
8	중간고사
9	프로젝트2 발표
10	유니티 입문, 밸런스 게임
11	캐릭터 움직이기, 공굴리기
12	RUN
13	언리얼 입문
14	프로젝트
15	기말고사