

고려대학교 GDSC 스터디

Introduction, Part 2

Chris Ohk

utilForever@gmail.com

발표자 소개

고려대학교 GDSC 스터디
Introduction, Part 2

- 옥찬호 (Chris Ohk)
 - (현) Momenti Engine Engineer
 - (전) Nexon Korea Game Programmer
 - Microsoft Developer Technologies MVP
 - C++ Korea Founder & Administrator
 - Reinforcement Learning KR Administrator
 - IT 전문서 집필 및 번역 다수
 - 게임샐러드로 코드 한 줄 없이 게임 만들기 (2013)
 - 유니티 Shader와 Effect 제작 (2014)
 - 2D 게임 프로그래밍 (2014), 러스트 핵심 노트 (2017)
 - 모던 C++ 입문 (2017), C++ 최적화 (2019)

utilForever@gmail.com



utilForever



- 주 교재
 - Programming Rust (O'Reilly Media, 2021)
 - Zero To Production in Rust (Luca Palmieri, 2020)
- 부 교재
 - The Rust Programming Language (No Starch Press, 2018)
 - Rust in Action (Manning, 2021)
 - Rust for Rustaceans (No Starch Press, 2021)

- Rust 기초 강의 자료 전면 개정
 - Rust 2021 버전으로 업데이트 → 변경된 내용은 갱신
 - 챕터 추가 : 클로저, 매크로, 단위 테스트 등

- 진행 요일 및 시간
 - 강의 요일은 화요일 오후 8시 시작
 - 강의 시간은 보통 2시간 내외
- 참고 사항
 - 진행자의 개인 사정에 따라 스터디 일정이 변경될 수 있음
 - 스터디를 시작했을 때 참석자가 저조할 경우 스터디 일정을 연기할 수 있음

- Week 1 (1/17)
 - A Tour of Rust, Part 3
 - Assignment #3
- Week 2 (1/27)
 - Backend Development, Part 4
- Week 3 (1/31)
 - Backend Development, Part 5

- Week 4 (2/7)
 - Backend Development, Part 6
- Week 5 (2/14)
 - Backend Development, Part 7
- Week 6 (2/21)
 - Backend Development, Part 8

- Week 7 (2/28)
 - Backend Development, Part 9
- Week 8 (3/7)
 - Backend Development, Part 10
- Week 9 (3/14)
 - Backend Development, Part 11

Thank you!