

고려대학교 GDSC 스터디

# Introduction

Chris Ohk

utilForever@gmail.com

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

- 진행 요일 및 시간
  - 강의 요일은 화요일 오후 7시 30분 시작
  - 강의 시간은 보통 2시간 내외, 최대 3시간
- 참고 사항
  - 스터디를 듣는 사람들의 중간고사 일정을 고려함
  - 진행자의 개인 사정에 따라 스터디 일정이 변경될 수 있음
  - 스터디를 시작했을 때 참석자가 저조할 경우 스터디 일정을 연기할 수 있음

- Week 1 (9/27)
  - Introduction
  - A Tour of Rust, Part 1
  - Assignment #1
- Week 2 (10/4)
  - A Tour of Rust, Part 2
  - Assignment #2

- Week 3 (10/25)
  - Backend Development, Part 1
    - Building an Email Newsletter
    - Sign Up a New Subscriber
    - Telemetry
    - Going Live
- Week 4 (11/1)
  - Backend Development, Part 2
    - Reject Invalid Subscriber #1
    - Reject Invalid Subscriber #2
    - Error Handling

- Week 5 (11/8)
  - Backend Development, Part 3
    - Naïve Newsletter Delivery
    - Securing Our API
    - Fault-tolerant Workflow

Thank you!