

retro

2학기 키노트

~ 2018년 여름방학

retro가 망한 이유

- C# 게임 프로그래밍과 웹을 동시 진행
- 프로그래밍 초심자(1학년)를 배제한 워크숍
- 선장/부선장 모두 개인 사업으로 학교에 없음

새로운 계획

- 초심자를 위한 완벽한 C# 게임 프로그래밍 워크숍
- 2018 SW 페스티벌을 준비
- 10월 13일 해커톤 진행
- 선장 100% 복귀

유니티 C# 워크숍

- 매주 5시간. (타협 불가능)
- 유니티 C# 게임 프로그래밍의 모든 부분.
- 완전한 입문자 대상.
- 2017년 워크숍을 발전시킨 커리큘럼.
- 게임 프로그래밍에 집중. 웹은 진행하지 않음.

2018 소프트웨어 페스티벌 준비

- 개인&팀 참가 : 마음대로.
- 프로젝트를 어디서 부터 시작해야 하지...?
 - C# 워크숍에서 제공된 템플릿
 - 해커톤을 통해 프로토타입을 완성
- 슬랙을 통해 구현에 필요한 조언 제공

2018 소프트웨어 페스티벌 준비

- 2017년 결과 :
 - <https://retr0.wiki/SW-페스티벌/참가자>

레트로 해커톤

- 일자 : 10.13 - 10.14
- 상금, 상품, 피자, 에너지 드링크 제공. 이전보다 많이.
- 주제 : 모든 장르의 “미니 게임”

레트로 해커톤

- 참가 조건
 - 프로그래머, 아티스트.
 - 개인 또는 최대 3인팀.
 - 순수 기획자는 참가를 허용하지 않음.

레트로 해커톤

- 작년 결과 :
- <https://retr0.wiki/해커톤/2017-년-11-월>