

유니티 강의 일정

주차: 유니티 시작하기

유니티와 친해지는 시간

- 유니티로 할 수 있는 것
- 유니티 설치. 종류 설명.
- 인터페이스(화면 구성: 인스펙터, 파일뷰, 하이레키, ...)
- 조작방법(qwert)에 대한 설명.

간단한 실습 1 (10분)

1. 프로젝트 생성해보기
2. 책상 만들어보기

게임 오브젝트

- 게임 오브젝트란? HIERARCHY의 (Light, Camera, 빈GameObject, ...)
- 부모 자식 관계 설명하기
- (실습) rotate하는 함수 주고 적용해보기

컴포넌트

- collider
- rigidbody
- script
- transform)
- camera
- sound listener

간단한 실습 2 (20분)

1. 돌 굴리기(중력 설정부터 맵 디자인)

UI 설명 (에셋스토어 사용해보기)

- Canvas
- Screen Space(overlay, camera)
- World Space
- 자동 생성된 Event Handler
- Image
- RectTransform
- Anchor Preset
- Text component

간단한 실습 3 UI 만들어보기(20분)

1. 스테이지 선택
2. 메뉴창

- Scene 설명
- Camera 설명 및 조작

Script 설명!

- start()
- update()
- drag and drop으로 변수 초기화
- Debug.Log()
- 간단하게 스크립트 짜보기 (Input() 이용)
- frame과 Time.deltaTime

----- 2주차: 포탄 발사 및 플레이어 제어 -----

3D 프로젝트

큐브 이동

- 큐브 이동시키기 1 (transform)
- 큐브 이동시키기 2 (rigidbody-velocity)

큐브 자동 이동

- Find 함수 가르쳐주기.
- tag 가르쳐주기.
- find한 오브젝트로 이동하기

총알 구현

- 대충 총알 만들기
- rigidbody로 앞으로 가게하기
- 총알을 prefab으로 만들기
- 총알 instantiate
- 3초마다 총알 발사! (time.deltaTime을 이용해서 timer만들기)

총알이 충돌했을 때

- OnTriggerEnter
- OnCollisionEnter (탄성충돌)
- GetComponent<>

총알 구분하기

- CompareTag()

UI

- button click 했을 때. 함수 실행!

- 타이틀 화면: press to start 구현
- UI 숨겨보기/켜보기
- 사망 화면
- Scene 이동해보기

간단한 실습 4 타이머 만들어서 상단에 띄우기

1. Text바꾸는 법 알려준다
2. 시킨다

적 만들기

- 자동 사격
- player 사망 구현

(실습) 총알을 쏘면서 목표지점까지 가기 + 최종 점수까지 출력

2D 프로젝트로도 해보기

- 시간 없으면 과제로

3주차: 중급 유니티

- Singleton Design
- 코루틴(IEnumerator, IEnumerable의 차이 설명)
- 람다와 코루틴
- 세이브 파일
- 사운드
- 간단한 AI 만들기 (Agent)
- 앱 빌드하기
- 스마트폰 입력 처리하기