

CIEN Unity Study

스터디 OT

고 주 형



간단하게 프로그래밍을 할 수 있는 분들



“ 아래에 있는 키워드를 알고 있다 ”







`int / float / double`

`if / for / while`



“ 함수가 어떤 개념인지 알고 있다 ”

목표

-  유니티의 기본적인 조작을 할 수 있다
-  유니티에서 C#을 사용한 스크립트를 이해하고 만들 수 있다
-  유니티 물리엔진(Collision, Collider)를 사용할 수 있다
-  간단한 UI(버튼, 캔버스, HP바 등)을 만들 수 있다
-  게임의 데이터를 저장하고 불러올 수 있다
-  유니티를 하면서 발생하는 오류들을 해결할 수 있다 (구글링, Stackoverflow, 매뉴얼)

일주일에 한번(시험기간 제외) 총 7번 계획 중

2시간 씩 수업

- 90분 유니티 기초 강의
- 20분 실습
- 10분 휴식 및 숙제 체크

+ 아주 간단한 숙제

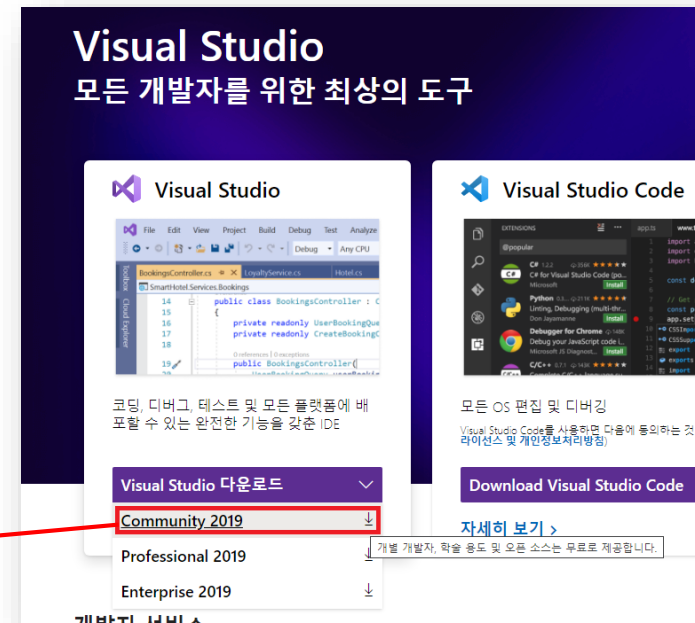
계획

주차	스터디 내용	숙제
1주차	유니티 조작법, 유니티 기본 용어, 뷰와 레이아웃	책상 만들기
2주차	스크립트 개념, 프레임과 델타타임, 입력, 에셋스토어	Flappy Bird 1
3주차	물리엔진(Rigidbody, Collision, Collider), 회전	Flappy Bird 2
4주차	프리팍, 미사일, 적기 만들기	적기 만들기
5주차	적기 생성 매니저, 코루틴, 데미지 적용	추적하기
6주차	간단한 UI(시작씬/씬이동/점수창)	꾸며 오기
7주차	데이터 저장 및 로드, 빌드	—
특강	Git을 사용한 파일 관리	—

노트북

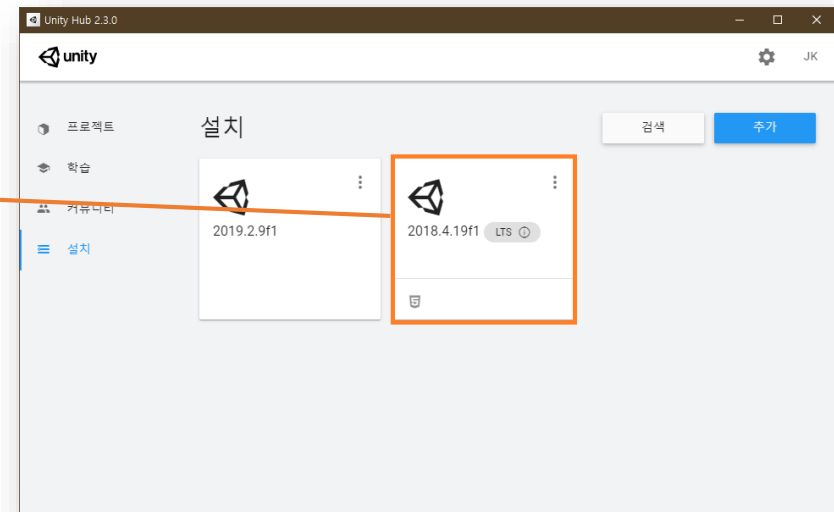
Visual Studio 설치

- Visual Studio 검색 후, Community 버전 다운
- 2017도 상관 없음

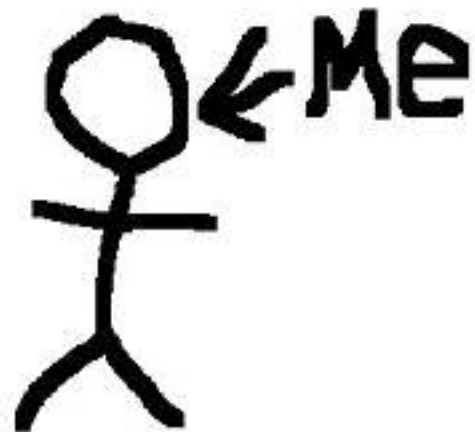


Unity 2018.4.19 LTS 설치

- 설치하는 방법은 나중에 공유될 자료 참고



Git을 사용한 파일 관리하는 법



내 소스코드를
어떻게 공유할까?

감사합니다

