

게임프로그래밍

강의계획서

박종승

Dept. of CSE, Incheon Nat. Univ.
jong@inu.ac.kr
<http://ecl.inu.ac.kr>

코스 개요

- 코스 목표
 - 컴퓨터게임의 기술적 배경 지식
 - 게임 프로그래밍의 기초 지식
 - 실제 게임 제작에 필요한 프로그래밍 기법
- 선수 가정
 - C/C++ 프로그래밍의 초급과정을 이수
 - 개발환경 : Microsoft Visual C++

Grading

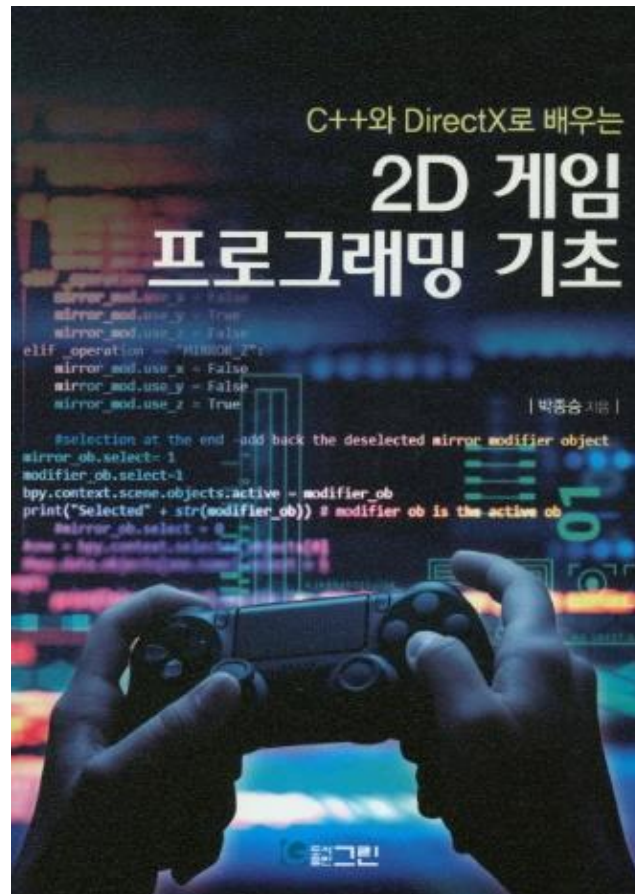
- Written closed-book exam : 40%
- Homework, quiz, project (report and presentation) : 40%
- Class participation : 20%

Contact

- Office : 제7호관 425호
- Office hour : 매주 화요일 오후2시~3시
- E-mail : jong (at) inu.ac.kr
- Tel : 032-835-8428

Textbook

- 필수 교재: (C++와 DirectX로 배우는) 2D 게임 프로그래밍 기초
 - 박종승, 그린, 2018-10-25. (ISBN: 9788957272848)
 - 예스24,교보문고,알라딘 등



Reading material

- 주 교재
 - (C++와 DirectX로 배우는) 2D 게임 프로그래밍 기초, 2018
- 부 교재
 - DIRECTX 10을 통한 3차원 게임 프로그래밍, 박종승, 그린, 2009
 - DirectX SDK Documentation
- 프로그래밍 관련 (프로그래밍) (초급)
 - Beginning C++ Through Game Programming, 3rd ed, Michael Dawson, Course Technology, 2011.
 - Real-Time Rendering Tricks and Techniques in DirectX, Kelly Dempsey, Premier Press, 2002.
 - "DirectX 9를 이용한 3D Game 프로그래밍 입문", Luna, 최현호(역), 정보문화사, 2004.
- 프로그래밍 관련 (프로그래밍) (초급)
 - "Game Programming Complete", Mike McShaffry, Paraglyph Press Inc., May 2003.
 - Game Programming Tricks of the Trade, Lorenzo Phillips, 김태훈/최광일(역), 영진닷컴&Tomson, 2003.

Reading material'

- 기본 개념 (초급)
 - "Core Techniques and Algorithms in Game Programming", Daniel Dalmay, 사이텍미디어, 이재영등(역), 2005.
- 알고리즘 및 이론 (중고급)
 - Selected topics from "Game Programming Gems" (Series)
- 초급 이론 관련 (초급)
 - Linear Algebra and Its Applications (3rd ed.), David C. Lay, Pearson Education, 2003. (선형대수가 매우 부족한 학생에게 추천)
- 고급 이론 관련 (중고급)
 - Real-Time Rendering (2nd ed.), Tomas Akenine-Moller & Eric Haines, AK Peters, July 2002. (very popular but not so easy)
 - 3D Game Engine Design: A Practical Approach to Real-Time Computer Graphics, David H. Eberly, Morgan Kaufmann, 2001.
- 기타
 - Tenouk's C&C++ Rant, <http://www.tenouk.com/>

Course Syllabus

- Part I. 준비하기
 - 1. 프로그래밍 준비
 - 2. 템플릿
 - 3. STL
 - 4. 윈도우 프로그래밍
- Part II. 2D 그래픽
 - 5. D2D 개요
 - 6. 렌더타겟
 - 7. 기하
 - 8. 붓
 - 9. 비트맵, 텍스트
- Part III. 더 배우기
 - 10. 사운드와 입력
 - 11. 게임 물리
 - 12. 게임 인공지능
 - 13. 게임 서버

요약

- 요구사항
 - 모든 동영상 시청 (출석)
 - HW 제출 (4회)
 - HW1 : 윈도우 프로그래밍, GDI, STL 관련
 - HW2 : D2D 기본 관련
 - HW3 : 2D 게임(자율주제) 만들기 1단계
 - HW4 : 2D 게임(자율주제) 만들기 2단계
 - 기말고사 응시 (1회)