

게임 프로그래밍 1학기 수행평가 (필기 참고자료)

[dart 영역]

1) 함수 사용 방법

- 익명 함수 사용 예시) `(int x, int y) { return x + y; }`
- 람다식 사용 예시) `(int x, int y) => x + y;`

2) 클래스와 관련된 키워드

- 클래스를 구현하기 위한 키워드 : `class`
- 클래스에서 찍어낸 봉어빵 : `instance`
- 클래스에서 구현되는 특징 : `property`
- 클래스에서 구현되는 기능 : `method`

- 부모에게 상속받기 위한 키워드 : `extends`
- 부모에게 상속받은 메소드를 수정하기 위한 키워드 : `@override`
- 부모 클래스의 메소드에 접근하기 위한 키워드 : `super`

- 추상 클래스를 만들기 위한 키워드 : `abstract`
- 추상 클래스를 구체화하기 위한 키워드 : `implements`

[flutter 영역]

- 안드로이드 앱 디자인 MaterialApp의 기본 구성 : `title, theme, home`
- 동적 앱을 만들기 위해 상속 받아야 하는 클래스 : `StatefulWidget`
- 정적 앱을 만들기 위해 상속 받아야 하는 클래스 : `StatelessWidget`

Scaffold로 작성할 수 있는 Material design 구성요소

: `appBar, body, floatingActionButton`

여러 위젯을 세로로 나열할 수 있는 위젯 : `Column`

여러 위젯을 가로로 나열할 수 있는 위젯 : `Row`

여러 위젯을 하나로 묶을 수 있는 위젯 : `Container`