**Bi-weekly Report**

| **월간**  **성과**  **계획** | **9월 목표** | **완료 예정일** | **9월 실적 (당월 末에 실적 작성)** | **완료일** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **● 매 수업마다 다른 학생 발표 듣고 평가하기**  **● 2학기 무엇을 할지 계획 세우기**   * **게임 개발로 결정, C#, Unity 등 공부**   **● 계획 세운 뒤 그에 맞게 공부하기**   * **C#, Unity 공부** * **게임 프로젝트 계획안 발표 완료** | 9/30  9/15  9/30 | **● 9월에 무엇을 할지 계획을 세우고 발표함**   * **Unity, C#을 공부한 뒤 게임 프로젝트를 진행.** * **어떤 게임을 만들 것인지 기획안 제출.**   **● C# 공부 완료**   * **객체지향, generic, lambda, exception, reflection, nullable 등 여러 문법 및 특징들 공부 완료**   **● 유니티 공부**   * **Unity에서 사용하는 Singleton design pattern을 학습함.** * **GameObjects에 여러 Components를 조작/추가해보며 기능을 학습함.**   **● Transformer 발표를 보며 개념을 익혔음**   * **Key, Value, Query의 관계를 이해했음.** | **9/15**  **9/21**  **9/30**  **9/26** |
|  | **금주 실적 [9/16 ~ 9/30]** | **완료일** | **차주 계획  [10/1 ~ 10/13]** | **완료 예정일** |
| **완료**  **Task** | **● C# 공부 완료**   * **Visual studio 환경에서 C# 공부하기** * **객체지향, generic, lambda, exception, reflection, nullable 공부 완료**   **● 유니티 공부**   * **Unity에서 사용하는 Singleton design pattern을 학습함.** * **GameObjects에 여러 Components를 조작/추가해보며 기능을 학습함.**   **● Transformer 발표를 보며 개념을 익혔음** | 9/21  9/30  9/26 | **● Unity 공부**   * **캐릭터 움직이기, 애니메이션 공부** * **시점 공부**   **● 닫힌 맵을 생성할 수 있도록 로직 공부**  **● 닫힌 맵에 나무, 돌과 같은 자원들을 uniform하게 생성할 수 있도록 로직 공부**  **● 에셋스토어 등에서 게임에 넣을 사진들 찾아보기** | 10/13  10/13  10/13  10/13 |
| **지연**  **Task** |  |  |  |  |
| **기타**  **&**  **이슈** | **화요일날 프로젝트 계획 발표했음.** |  |  |  |
| **지난주 교수님**  **Comments or 지시사항** |  | | | |

□ 본 보고서/교재는 2021년도 과학기술정보통신부 및 정보통신기획평가원에서 주관하여 진행하는 ‘SW중심대학사업’의 결과물입니다.

□ 본 보고서의 내용을 전재할 수 없으며, 인용할 때에는 반드시 과학기술정보통신부와 정보통신기획평가원의 ‘SW중심대학’의 결과물이라는 출처를 밝혀야 합니다.