

2017 년 2 학기 2D 게임 프로그래밍

담당교수: 이대현(구내 0561, dustinlee@kpu.ac.kr), E 동 216 호

강의실: E-219, E-320

강의홈페이지: <http://www.daehyunlee.com>, <https://github.com/game-lecture/2017-2DGP.git>

선수과목: C 프로그래밍, C++ 프로그래밍, 자료구조, 게임학 기초

개요: 2D 게임 개발에 있어서 꼭 필요한 요소인 스프라이트, 애니메이션, 충돌 검사, 사운드 구현, 스크롤링과 타일링, 마우스 및 키보드 입력 처리, 게임 프레임웍 등의 구현 기법을 실습을 통해서 익히고, 이를 기반으로 직접 2D 게임을 제작해봄으로써 게임 개발의 기초를 완성한다. Python 언어와 pico2d 라이브러리를 이용하여 객체지향적인 방법으로 개발한다..

교재: 강의자료(홈페이지를 통해서 PDF 파일로 제공)

실습도구: 컴파일러: Python 3.6.2, 라이브러리: pico2d

평가: 출석(10 점), 수시과제(20 점), 기말고사(20 점), 프로젝트(50 점) 총 100 점 만점

- 출석: 총 10 점 만점. 1 회 결석시 1 점 감점, 지각은 0.5 점 감점
- 수시과제: 수업 시간 중 제시되는 실습 과제, 제출은 카톡 단독방으로
- 기말고사: 총 20 점.
- 프로젝트: 총 4 회 발표(10 점 10 점 10 점 20 점) = 총 50 점.

강의 일정:

| 주차 | A(1)반 | | | B(2)반 | | | C(3)반 | | |
|-----|-------|---------|---------------|-------|---------|---------------|-------|---------|---------------|
| | 요일 | 날짜 | 강의주제 | 요일 | 날짜 | 강의주제 | 요일 | 날짜 | 강의주제 |
| 1주 | 수 | 09월 06일 | 강의소개 | 월 | 09월 04일 | 강의소개 | 월 | 09월 04일 | 강의소개 |
| | 목 | | 초간단 파이썬 | 목 | | 초간단 파이썬 | 수 | | 초간단 파이썬 |
| 2주 | 수 | 09월 13일 | 2D 렌더링 기초 | 월 | 09월 11일 | 2D 렌더링 기초 | 월 | 09월 11일 | 2D 렌더링 기초 |
| | 목 | | 2D 렌더링 기초 | 목 | | 2D 렌더링 기초 | 수 | | 2D 렌더링 기초 |
| 3주 | 수 | 09월 20일 | 애니메이션 | 월 | 09월 18일 | 애니메이션 | 월 | 09월 18일 | 애니메이션 |
| | 목 | | 프로젝트1차발표 | 목 | | 프로젝트1차발표 | 수 | | 프로젝트1차발표 |
| 4주 | 수 | 09월 27일 | 입력처리 | 월 | 09월 25일 | 입력처리 | 월 | 09월 25일 | 입력처리 |
| | 목 | | 게임오브젝트(1) | 목 | | 게임오브젝트(1) | 수 | | 게임오브젝트(1) |
| 5주 | 수 | 10월 04일 | 추석 | 월 | 10월 02일 | 추석 | 월 | 10월 02일 | 추석 |
| | 목 | | | 목 | | | 수 | | |
| 6주 | 수 | 10월 11일 | 게임오브젝트(2) | 월 | 10월 09일 | 게임오브젝트(2) | 월 | 10월 09일 | 게임오브젝트(2) |
| | 목 | | 게임프레임웍 | 목 | | 게임프레임웍 | 수 | | 게임프레임웍 |
| 7주 | 수 | 10월 18일 | 인공지능(동영상) | 월 | 10월 16일 | 인공지능(동영상) | 월 | 10월 16일 | 인공지능(동영상) |
| | 목 | | 산기대전 참관 | 목 | | 산기대전 참관 | 수 | | 산기대전 참관 |
| 8주 | 수 | 10월 25일 | 휴강(중간고사기간) | 월 | 10월 23일 | 휴강(중간고사기간) | 월 | 10월 23일 | 휴강(중간고사기간) |
| | 목 | | 프로젝트2차발표 | 목 | | 프로젝트2차발표 | 수 | | 프로젝트2차발표 |
| 9주 | 수 | 11월 01일 | 캐릭터컨트롤러 | 월 | 10월 30일 | 캐릭터컨트롤러 | 월 | 10월 30일 | 캐릭터컨트롤러 |
| | 목 | | 시간 | 목 | | 시간 | 수 | | 시간 |
| 10주 | 수 | 11월 08일 | 코드 리뷰 | 월 | 11월 06일 | 코드 리뷰 | 월 | 11월 06일 | 코드 리뷰 |
| | 목 | | 충돌처리 | 목 | | 충돌처리 | 수 | | 충돌처리 |
| 11주 | 수 | 11월 15일 | 스크롤링과 타일링 (1) | 월 | 11월 13일 | 스크롤링과 타일링 (1) | 월 | 11월 13일 | 스크롤링과 타일링 (1) |
| | 목 | | 스크롤링과 타일링(2) | 목 | | 스크롤링과 타일링(2) | 수 | | 스크롤링과 타일링(2) |
| 12주 | 수 | 11월 22일 | 사운드 | 월 | 11월 20일 | 사운드 | 월 | 11월 20일 | 사운드 |
| | 목 | | 프로젝트 3차 발표 | 목 | | 프로젝트 3차 발표 | 수 | | 프로젝트 3차 발표 |
| 13주 | 수 | 11월 29일 | UI | 월 | 11월 27일 | UI | 월 | 11월 27일 | UI |
| | 목 | | 게임 리소스 | 목 | | 게임 리소스 | 수 | | 게임 리소스 |
| 14주 | 수 | 12월 06일 | 코드 리뷰 | 월 | 12월 04일 | 코드 리뷰 | 월 | 12월 04일 | 코드 리뷰 |
| | 목 | | 애플리케이션 패키징 | 목 | | 애플리케이션 패키징 | 수 | | 애플리케이션 패키징 |
| 15주 | 수 | 12월 13일 | 강의정리 | 월 | 12월 11일 | 강의정리 | 월 | 12월 11일 | 강의정리 |
| | 목 | | 기말고사 | 목 | | 기말고사 | 수 | | 기말고사 |
| 16주 | 수 | 12월 20일 | 프로젝트 최종 발표 | 월 | 12월 18일 | 프로젝트 최종 발표 | 월 | 12월 18일 | 프로젝트 최종 발표 |
| | 목 | | | 목 | | | 수 | | |