

## 2016 년 2 학기 2D 게임 프로그래밍

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

강의실: TIP-209, E-320

강의홈페이지: <http://www.daehyunlee.com>

**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 3.4.3, 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	08월 31일	강의소개	수	08월 31일	강의소개	월	08월 29일	강의소개
	금	09월 02일	초간단 파이썬	금	09월 02일	초간단 파이썬	수	08월 31일	초간단 파이썬
2주	수	09월 07일	2D 렌더링 기초	수	09월 07일	2D 렌더링 기초	월	09월 05일	2D 렌더링 기초
	금	09월 09일	애니메이션	금	09월 09일	애니메이션	수	09월 07일	애니메이션
3주	추석(휴강)			추석(휴강)			월	09월 12일	입력처리
4주	수	09월 21일	프로젝트 1차 발표	수	09월 21일	프로젝트 1차 발표	월	09월 19일	프로젝트 1차 발표
	금	09월 23일		금	09월 23일		수	09월 21일	프로젝트 1차 발표
5주	수	09월 28일	입력처리	수	09월 28일	입력처리	월	09월 26일	휴강(해외출장)
	금	09월 30일	게임오브젝트	금	09월 30일	게임오브젝트	수	09월 28일	게임오브젝트
	수	10월 05일	게임프레임웍 (1)	수	10월 05일	게임프레임웍 (1)	월	10월 03일	게임프레임웍 (1)
	금	10월 07일	게임프레임웍 (2)	금	10월 07일	게임프레임웍 (2)	수	10월 05일	게임프레임웍 (2)
7주	수	10월 12일	인공지능	수	10월 12일	인공지능	월	10월 10일	인공지능
	금	10월 14일	캐릭터컨트롤러	금	10월 14일	캐릭터컨트롤러	수	10월 12일	캐릭터컨트롤러
8주	수	10월 19일	프로젝트2차발표	수	10월 19일	프로젝트2차발표	월	10월 17일	프로젝트2차발표
	금	10월 21일		금	10월 21일		수	10월 19일	프로젝트2차발표
9주	수	10월 26일	시간	수	10월 26일	시간	월	10월 24일	시간
	금	10월 28일	코드 리뷰	금	10월 28일	코드 리뷰	수	10월 26일	코드 리뷰
10주	수	11월 02일	충돌처리	수	11월 02일	충돌처리	월	10월 31일	충돌처리
	금	11월 04일	스크롤링과 타일링 (1)	금	11월 04일	스크롤링과 타일링 (1)	수	11월 02일	스크롤링과 타일링 (1)
11주	수	11월 09일	스크롤링과 타일링 (2)	수	11월 09일	스크롤링과 타일링 (2)	월	11월 07일	스크롤링과 타일링 (2)
	금	11월 11일	사운드	금	11월 11일	사운드	수	11월 09일	사운드
12주	수	11월 16일	프로젝트 3차 발표	수	11월 16일	프로젝트 3차 발표	월	11월 14일	프로젝트 3차 발표
	금	11월 18일		금	11월 18일		수	11월 16일	프로젝트 3차 발표
13주	수	11월 23일	UI	수	11월 23일	UI	월	11월 21일	UI
	금	11월 25일	게임 리소스	금	11월 25일	게임 리소스	수	11월 23일	게임 리소스
14주	수	11월 30일	코드 리뷰	수	11월 30일	코드 리뷰	월	11월 28일	코드 리뷰
	금	12월 02일	애플리케이션 패키징	금	12월 02일	애플리케이션 패키징	수	11월 30일	애플리케이션 패키징
15주	수	12월 07일	강의정리	수	12월 07일	강의정리	월	12월 05일	강의정리
	금	12월 09일	기말고사	금	12월 09일	기말고사	수	12월 07일	기말고사
16주	수	12월 14일	프로젝트 최종 발표	수	12월 14일	프로젝트 최종 발표	월	12월 12일	프로젝트 최종 발표
	금	12월 16일		금	12월 16일		수	12월 14일	프로젝트 최종 발표