

알고리즘 디자인과 디자인 패턴 기초 (작업지시서)

과정명 :	XR기술을 활용한 게임 개발자 과정 (3회차)
출제자 :	신한영
평가일 :	2025년 10월 10일 14:10

문제	<ul style="list-style-type: none">- 객체지향적 설계를 기반으로 하여 콘솔 미니게임을 제작 및 발표 자료를 준비하시오.- 제출 경로 : 디벨로켓 LMS 평가 탭- 제출 파일 : [1. 프로젝트 파일.zip, 2. 시연 영상(2~5분), 3. 모의 발표 자료] 을 합친 zip- 제출 기한 : 2025. 10. 10. 14:10까지
작업 지시내용	<ul style="list-style-type: none">- 객체지향적 설계를 기반으로 아래 내역을 포함하여 콘솔 미니게임 및 발표자료를 제작하시오. <ol style="list-style-type: none">1. 클래스 간 상호작용2. Collection을 활용한 데이터 관리3. Git 버전 관리 사용 (예시: Github desktop, Github Repository 관리 이력 등등)4. 파일 단위로 모듈화 (예시: player.cs, Bullet.cs 등등)5. 문제 해결 또는 콘텐츠 구현을 위한 알고리즘 활용 <ul style="list-style-type: none">- 프로젝트 모의 발표 자료 준비 (PPT, 블로그, Canva같은 웹사이트 등을 활용하여 자료 준비)1. 모의 발표 자료 준비2. 시연 영상 준비 (120~300초) <p>[간단 자기소개->간단 프로젝트 소개->시연 영상->핵심 기능 3~4가지 What/Why/How->이슈/해결]</p>