**가상현실프로그래밍 : 1주차 과제**

1. **본인이 제작한 게임 (유니티 또는 언리얼)**

제대로 완성해본 게임은 아직 없습니다.  
  
초등학교를 다닐 적부터 게임개발에는 관심이 있어 간간히 검색하며 공부해보았지만, 수년 간 제대로 된 정보를 얻거나 공부할 기회가 없었고, C 및 C#의 기초 정도, 유니티의 기능 활용, 기초적인 AI 사용 방법, UI 및 캔버스 사용 방법 정도밖에 익히지 못했기에 게임을 지속적으로 개발하고 완성하려 시도해보기는 했지만, 모두 완성까지 끝내보지 못했습니다.  
  
이후 고등학교에 들어가면서 개발을 많이 하지 못했고, 이 시기에는 AI기술에 더 관심을 가지게 되어 게임개발보다는 유니티를 활용한 머신러닝(ML-Agent를 활용)활동 위주로 공부했습니다.  
  
그 후 수능 시험이 끝나고, 시간이 생기자마자 그동안은 유료로 사용해야 했던 언리얼이 무료화됐다는 소식을 접하고 언리얼을 집중적으로 공부하기 시작했습니다.  
교내에서 동아리 활동을 하며 정보를 얻고, 수시로 독학하여 초라하지만 23년 연말 학술제 및 전시회에 VR 게임을 하나 개발하여 전시했고, 단순한 VR 장애물 피하기, 목적지 도달하기 등의 컨텐츠만 가진 게임이었습니다.  
  
해당 프로젝트 이후 기획적인 요소나 팀 프로젝트에서의 팀장의 역할 등에 대해 이해하게 되었고, 보다 자세하게, 최대한 기획 요소가 전달될 수 있도록 겨울방학 수 개월 동안 기획하여 팀원을 새로 모았고, 24년도 1학기부터 현재 2학기까지 배틀로얄 AOS게임을 하나 개발하고 있습니다.

1. **본인이 배웠던 프로그래밍 언어**학교에서 Python, Java를 배웠고, 개인적으로 얕은 수준이지만 C, C++, C#을 공부해 보았습니다.  
   엔진으로는 유니티, 언리얼 엔진을 공부해 보았습니다.